



TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ GAME BOY SUPER NINTENDO NES

GAME BOY COLOR
18 Spiele für
Game Boy Color und
Nintendo⁶⁴ im Test

4-Seiten-Special:
Die Geschichte
der Videospiele

4-Seiten-Interview
mit Musikerlegende
Chris Hülsbeck

12 Seiten Tips&Tricks
für Game Boy, Super
Nintendo und N64

WWF Attitude Dragon Ball (Anime)

Maniac Mansion (NES)

Shadowgate 64

World Driver:
Championship

Ogre
Battle 3

K
L
A
X

Frogger
(SNES)

Flying
Dragon



Monster
Truck
Madness 64

Mario
Golf 64

Re-Volt

Shadow Man

Duke Nukem: Zero Hour

A Bug's Life

Castlevania 2 (N64)



Neu!
Kleinanzeigen
jetzt gratis!



RACERS

Die rasenden Bausteine für Dein Nintendo⁶⁴

Hallo, ist da jemand?

Herzlich willkommen, liebe Zuhausegebliebenen und Urlaubsheimkehrer! „Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben“, das haben unsere Großväter immer behauptet. Wir meinen: „Wer keine Reise tut, der kann trotzdem etwas erleben.“ O.K., vielleicht sagen wir das nur, weil wir unsere Redaktions-Dungeons niemals verlassen, aber manchmal passiert tatsächlich etwas. Zum Beispiel wenn wir Besuch kriegen oder mit Firmen telefonieren dürfen. Apropos, die Firma Konami legt großen Wert darauf, daß wir folgendes richtigstellen: Konami ist nicht der Hersteller des N64-Spiels *Superman* (Test in TOTAL! 7/99), sondern ausschließlich für den Vertrieb des Titels zuständig. Der Hersteller des Spiels ist die Firma Titus.

Doch kehren wir zu den Lebensweisheiten zurück. Unsere Großmütter haben immer gesagt: „Der Ton macht die Musik.“ Wir finden, da hatten sie erstens recht, und zweitens gilt dieses Sprichwort auch für Videospiele. Ein echter Meister des guten Tons in Videospielen ist Chris Hülsbeck. Er komponierte die Musik zu Spielen wie *Super Turricon II* (SNES) und *Star Wars: Rogue Squadron* (N64). Wir haben uns mit ihm ausführlich über seinen Beruf, seine Geschichte und seine Träume unterhalten. Das Ergebnis könnt Ihr ab Seite 62 nachlesen.

„Wer *Rogue Squadron* sagt, muß auch *Episode I* und *Pokémon* sagen“ (Keiner unserer Verwandten hat diesen Satz jemals von sich gegeben!). Aber dennoch haben der Film *Star Wars: Episode I* und das Phänomen *Pokémon* eins gemeinsam: In naher Zukunft werden sie mit geballter Kraft in unseren Breitengraden einschlagen. Anders übrigens als das 64DD, das lediglich in Japan veröffentlicht wird. Die neuesten Informationen zu diesem mehrmals totgegläubten Hardware-Zusatz findet Ihr in den News. Bevor Ihr jetzt vor Neugier platzt und weiterblättert, möchten wir noch einmal abrupt das Thema wechseln und eine Frage an Nintendo loswerden. Warum werden die neuesten Game-Boy-Color-Spiele eigentlich in einer dünnen Tüte, anstatt einer praktischen Plastikschrutzhülle ausgeliefert?

In diesem Sinne grüßen wir den Kuchenheber aus Werl und wünschen Euch viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe!

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Jung, Schwung, Stimmung, TOTAListen! Nicht nur die YOU-Messe im allgemeinen, sondern auch unser Stand im speziellen war sehr gut besucht. Der freundliche Herr im Hintergrund ist übrigens unser „Anzeigenmensch“ Ernö Andrich, der gerade seinen Geburtstag mit uns feiert!



Wir sind rund um die Uhr für Euch da!

Reportagen

FDA von Sony	Document - Die Fakten	64DD - Was folgt es?
Wie viel von Sony's... Carat an... Paket... (GUA) auf... den Markt bringen	Sony's Antwort auf die... Phänomen... die neue... der Sony... der Sony...	Was das 64DD... sich nicht... der 64DD... von Sony...
will ich lesen	will ich lesen	will ich lesen

Reviews Previews Cheats News Home Shop Links Download
Previews Report Cheats Gallery Redaktion

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

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

Hey, YOU!

Wir hatten es Euch angedroht, auf der Dortmunder YOU-MESSE vom 3.-6. Juni mit einem eigenen Stand vertreten zu sein. Am 5. und 6. Juni konntet Ihr dort sogar Redaktionsmitglieder treffen, mit ihnen plaudern und auf Wunsch auch Autogramme erhalten. An dieser Stelle noch einmal vielen Dank an alle Leser/innen, die uns besucht haben. Wir hatten eine Menge Spaß, und es war sehr interessant, Euch persönlich kennenzulernen. Für alle, die gerne kommen wollten, aber leider nicht konnten, haben wir ein weiteres Zitat parat: „Heute ist nicht alle Tage, wir komm' wieder, keine Frage“ (das hat immer unser Hase gesagt).

Titelthemen:

Lego Racers (N64)28

Specials/Reportagen/Infos:

Die Geschichte
der Videospiele – Teil 234
 Porträt und Interview mit der
Musikerlegende Chris Hülsbeck ...62

Previews/Tests:

Duke Nukem: Zero Hour (N64)38
 Mario Golf (N64)32
 Ogre Battle 3 (N64)30



SPECIALS

Acclaim-Special20
 Anime & Manga60

Die Dragon Ball-Reihe erfreut sich derzeit höchster Beliebtheit. Wir berichten über die Mangas, einige Anime-Streifen und die Serie auf RTL 2.

Chris Hülsbeck,
Soundprogrammierer62

TOTAL! stellt Euch den Mann vor, der dafür sorgte, daß solche Spiele wie *Super Turrican*, *Star Wars: Rogue Squadron* und *Resident Evil 2* ihr unverwechselbares klangliches Gesicht bekamen. Woran arbeitet der deutsche Sound-Designer zur Zeit? Wir baten zum Interview.

Die Geschichte
der Videospiele – Teil 234

WORK IN PROGRESS

Castlevania 2 (N64)25

NEWS

NINTENDO⁶⁴

Destruction Derby 648
 Dragon Sword8
 Gex 3: Deep Cover Gecko6
 International Rally
Championship 646
 International Superstar
Soccer 20007
 Rainbow Six8
 WWF Wrestlemania 20007

GAME BOY COLOR

Janosch:

Oh wie schön ist Panama9
 Internet-Kit für den Game Boy ...9
 Revelations: The Demon Slayer ...9
 Survival Kids9

Das 64DD kommt!10
 Project Dolphin10
 GBC-Release-Liste11
 N64-Release-Liste11

PREVIEWS

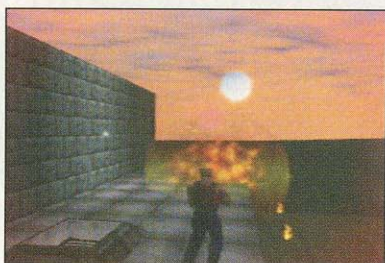
NINTENDO⁶⁴

Lego Racers28
 Mario Golf 6432
 Ogre Battle 330
 World Driver: Championship26

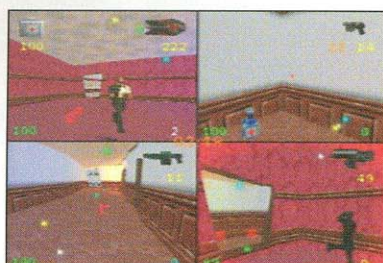
Duke Nukem: Zero Hour

Rein in die Stiefel und durchladen!

38



Auch ein Duke schätzt solche Bilder

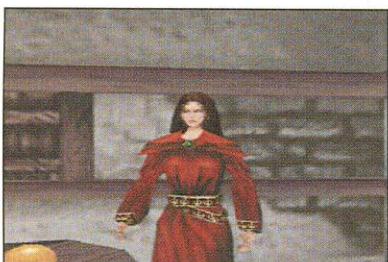


Last man standing! Satte Action zu viert

Shadowgate 64

Laßt Euch in die Festung Shadowgate entführen!

46



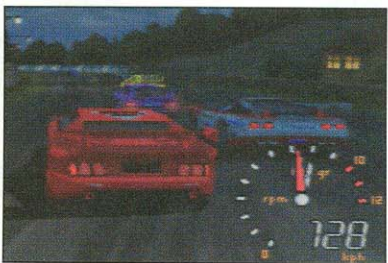
Helft der holden Seherin, Araag zu finden!



World Driver: Championship

Der Wettkampf naht, Weltfahrer!

26



Wie in Wirklichkeit: Wer gut fährt, bekommt lukrative Angebote besserer Rennställe

TESTS

NINTENDO⁶⁴

A Bug's Life (Import)	49
Duke Nukem: Zero Hour	38
Flying Dragon	50
Monster Truck Madness 64	48
Shadowgate 64 –	
Trials of the Four Towers	46

SNES

Frogger (Import)	50
------------------	----

GAME BOY COLOR

A Bug's Life	54
Centipede	56
Dropzone	57
Duke Nukem	52
Holy Magic Century	58
Klax	57
Silicon Valley	54
Spy Hunter & Moon Patrol	53
Super Breakout	56
WWF Attitude	58

CLASSIC-TESTS

NES

Maniac Mansion	51
----------------	----

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	72
Gamebuster-Codes	72
Helpline	74
Legend of the River King (GBC)	69
Shadowgate (GBC)	68
Shorties	70
Super Mario Bros.	
Deluxe (GBC) – Teil 1	66

RUBRIKEN

Abonnement	59
Börse	80
Editorial	3
Heftshop	73
Impressum	82
Leserbriefe	12
Leser-Charts	42
TOTAL!-Intern	45
Vorschau	82

Mario Golf 64

Mario mit Handicap,
und trotzdem klasse

32

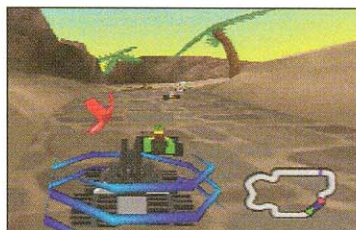


Marios exklusive Freizeitbeschäftigung

Lego Racers

Karosserie-Desig-
ner ohne Diplom

28



Steckt Euch Euer Auto zusammen!

Frogger

Ein froschgrüner
Klassiker fürs SNES

50



Flying Dragon

Die PAL-Umsetzung
von Virtual Hiryo No Ken

50



Kämpft Euch bis zum 10. Dan empor!

Die Geschichte der Videospiele

Der zweite Teil

34



Keep the Atari VCS 2600 alive!

Chris Hülsbeck

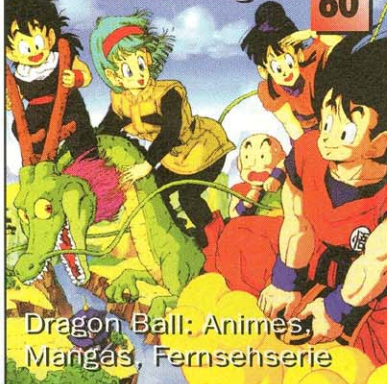
Ein Porträt des
Sound-Meisters

62



Anime & Manga

60



Dragon Ball: Animes,
Mangas, Fernsehserie

Tips & Tricks

Reichlich Hilfreiches
erwartet Euch auf ins-
gesamt zwölf T&T-Seiten!

66



Mario weiß schon Bescheid, Ihr auch?

TOTAL!
NEWS

Grüner Aktivist

Genre: Jump&Run
Entwickler: Crystal Dynamics
Erhältlich: ab September

Gex 3: Deep Cover Gecko

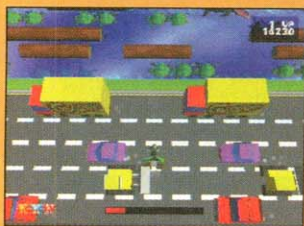


Wer das Vorgängerspiel mochte, darf sich auf die wesentlich abwechslungsreichere Fortsetzung freuen

am rande

Froschkonzert

In den 80er Jahren feierte Konami's *Frogger* seinen Siegeszug durch die Spielhallen. Ende 1999 kehrt der Klassiker in neuem Gewand als N64-Spiel zurück. In dem in Polygongrafik gestaltetem *Frogger 2*, das von Interactive Studios (*Glover*) entwickelt wird, müßt Ihr sechs riesige Welten erforschen. Als besondere Boni werden Euch ein Vierspieler-Modus sowie das Original-*Frogger* geboten.



Stirb langsam

Noch ist es zwar nicht bestätigt, doch es sieht ganz danach aus, daß Fox Interactive zu Zeit an einem N64-Spiel arbeitet, das auf den *Stirb Langsam*-Filmen basiert. Der Action-Mix *Die Hard 64* soll, wenn alles glattgeht, Anfang kommenden Jahres veröffentlicht werden.

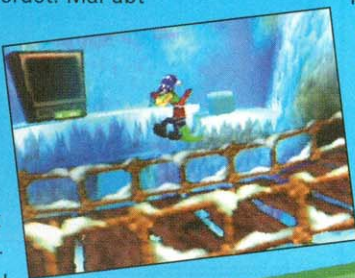
Lianenkletterer

Nachdem Tarzan als Titelheld in Disneys jüngstem abendfüllenden Zeichentrickfilm die amerikanischen Kinoleinwände erobert hat, wird sich der Herr des Dschungels auch bald als Videospielstar versuchen. Neben dem Game-Boy-Color-Titel, der Ende dieses Jahres erscheint, bringt uns Activision im ersten Quartal kommenden Jahres auch das passende N64-Abenteuer.

Affentheater

Nintendo gab bekannt, daß es noch nicht endgültig entschieden ist, ob *Donkey Kong 64* auch ohne Expansion Pak erhältlich sein wird.

Gex startet zu seinem zweiten Jump&Run-Abenteuer in einer dreidimensionalen Welt. Sein Ziel ist es diesmal, die Agentin Xtra (dargestellt von der *Baywatch*-Schönheit Marlice Andrada) aus der Gewalt seines Erzfeindes Rez zu befreien. Durch überdimensionale Mattscheiben gelangt das heldenhafte Reptil in die abgedrehtesten Level, in denen Ihr viel Bekanntes aus der Filmwelt wiederentdecken werdet. Mal übt sich Gex als Kanonier auf einem Piratenschiff, dann zieht er sich einen Smoking über und mimt den adretten Geheimagenten und schlüpft schließlich in ein Pharaonenkostüm. In jedem Outfit verfügt



Gex über andere Fähigkeiten.

Als Sherlock Holmes verkleidet sucht er beispielsweise mit einer Lupe nach versteckten Extra-Stages, und in der Rolle des Blutsaugers Dracula kann er sogar fliegen. Im Vergleich zum gleichnamigen PlayStation-Spiel bietet die N64-Umsetzung drei Bonuslevel, in denen Ihr auch Cuz und Rex, Gex' Cousins, steuern könnt. Das 256 MBit starke Modul umfaßt somit satte 21 Level und eine Vielzahl witziger Sprüche von Gex.

Multi
Racing
Cham-

pionship 64

war einst das erste Rallye-Spiel für das Nintendo⁶⁴, das aufgrund seiner verschwommenen Grafik und der Streckenarmut allerdings nicht ganz überzeugen konnte. Von diesen Mängeln sollt Ihr in der Fortsetzung verschont bleiben. *International Rally Championship 64* bietet neun verschiedene Kurse, die Euch um den ganzen Erdball führen. Gefahren wird in den USA, Brasilien, Italien, Japan und Spanien, wobei Ihr stets mit unterschiedlichen Witterungsbedingungen rechnen



müßt. Als Fahrzeuge stehen Euch eine Vielzahl bekannter Rallye-Wagen zu Auswahl. Dazu gehören beispielsweise der Nissan Almera, Mitsubishi Lancer, Seat Cordoba und Subaru Impreza. In umfangreichen Menüs könnt Ihr das Handling, die Spoiler, Reifen und Stoßdämpfer Eurer fahrbaren Untersätze nach eigenem Belieben verändern. Weitere angekündigte Features sind ein realistisches Kollisionsverhalten mit daraus resultierenden Blebschäden sowie ein Vierspieler-Modus.

Über Stock und Stein

Genre: Rennspiel
Entwickler: Genki
Erhältlich: unbekannt

International Rally
Championship 64

IRC 64 wird als erstes Rallye-Spiel für das N64 die Original-WRC-Fahrzeuge bieten. Mehr als ein Dutzend stehen zur Auswahl

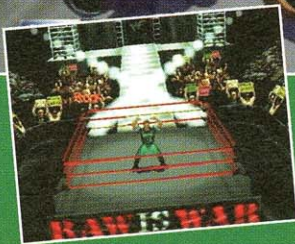


KING OF THE RING

Genre: Prügelspiel
Entwickler: THQ/Aki Corporation
Erhältlich: 4. Quartal

WWF Wrestlemania 2000

Nach den überzeugenden *WCW vs. NWO: World Tour*- und *WCW/NWO Revenge* kann man THQ getrost als Wrestling-Experten bezeichnen. Nun haben die Amerikaner ihr erstes WWF-Spiel angekündigt, das seine gefeierten Vorgänger in vielem übertreffen soll. Speziell die Auswahl verschiedener Spielmodi wird kräftig erweitert und soll der Konkurrenz von Acclaim (*WWF Attitude*) in nichts nachstehen. Bereits auf den ersten veröffentlichten Bildern ist zu erkennen, daß auch die Grafik aufgewertet wurde. Die Kämpfer, alle bekannten Stars der WWF,

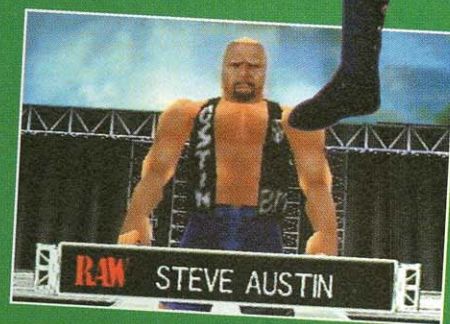


werden weniger kantig und mit deutlich realistischeren Texturen dargestellt. Der Einzug der Wrestler in den Ring wird mit fernsehreifen Kamerafahrten und spektakulären Lichteffekten noch aufwendiger als in *WCW/NWO Revenge* zelebriert. Auch das begeisterte Publikum macht einen lebendigeren Eindruck. Weniger Veränderungen könnt Ihr bei der Spielbarkeit erwarten, die bei den THQ-Titeln bis heute eine Klasse für sich ist. Jeder Wrestler beherrscht seinen eigenen Kampfstil. Die verschiedenen Moves lassen sich ohne allzu komplizierte Tastenkombinationen sehr intuitiv

ausführen. WWF-Fans, die bisher neidisch auf das grandiose Gameplay der WCW-Titel geschaut haben, dürfen sich also freuen.

WWF Wrestlemania 2000 verspricht, in puncto Präsentation und Gameplay der gesamten Konkurrenz die Show zu stehlen: Wrestling in seiner spektakulärsten Form

ausführen. WWF-Fans, die bisher neidisch auf das grandiose Gameplay der WCW-Titel geschaut haben, dürfen sich also freuen.



HEISSES LEDER

Genre: Sport
Entwickler: Konami
Erhältlich: ab März 2000

International Superstar Soccer 2000



Wir drücken die Daumen, daß Konami dem neuesten ISS-Spiel hochauflösende Grafik und eine Lizenz spendiert

Konami läßt eine Runde der alljährlichen

Sport-Updates aus und setzt die *ISS*-Reihe in Europa erst im kommenden Jahr fort. In der Zwischenzeit soll die grandiose Fußball-Simulation mit einigen neuen Features versehen werden. Dazu gehört beispielsweise ein Manager-Modus, in dem Ihr die wirtschaftlichen Geschicke Eurer Mannschaft lenken könnt. Auch die Möglichkeiten beim Spielertransfer und individuellen Training einzelner Kicker werden erweitert. Ob *ISS 2000* hochauflösende Grafik bieten wird, steht bisher noch nicht fest. Dies würde eine von Grund auf neue

3D-Engine erforderlich machen, deren Umsetzung aufgrund der langen Zeit bis zum Release-Datum durchaus möglich wäre. Über eine weitere denkbare Neuerung, eine offizielle Lizenz, ist ebenfalls noch nicht entschieden worden. Sollte sich Konami dazu durchringen, dies alles zu realisieren, wird sich Electronic Arts in Zukunft warm anziehen müssen.



TOTAL!
NEWS

am rande

Eidos goes Game Boy

Vertragliche Bindungen an Sony hinderten Eidos bisher daran, Spiele für Nintendo-Konsolen zu veröffentlichen. Diese gelten aber nicht für den Game Boy Color, so daß inzwischen ein *Tomb Raider*-Spiel für das Handheld angekündigt ist. Außerdem wurde kürzlich bekannt, daß Eidos ein Abkommen mit Enix über die Veröffentlichung mindestens eines GBC-Spiels geschlossen hat. Um welche Titel es sich dabei handelt, steht noch nicht fest. Der aussichtsreichste Kandidat wäre sicherlich *Dragon Quest Monsters* – ein RPG im Stile von *Pokémon*, dessen Charaktere an die *Dragon Ball*-Mangas erinnern. Aber auch *Dragon Quest 1&2*, die im September in Japan erscheinen, sind im Gespräch.



Quake 2 in Deutschland
Obwohl *Quake 2* in Deutschland auf dem Index steht, wird die N64-Umsetzung des First Person Shooters hierzulande in den Handel gebracht. Das Spiel darf nicht an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden.

Kampf den Dämonen

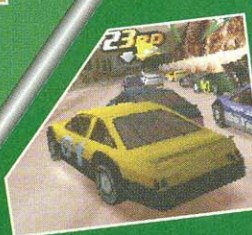
Genre: Action/Adventure
Entwickler: Interactive Studios
Erhältlich: unbekannt

Dragon Sword

Bereits in TI 6/99 haben wir Euch über *Dragon Sword* berichtet, das Euch in eine mittelalterliche Welt voller Zauberer und Drachen entführt. Nun liegen die ersten In-Game-Bilder des Fantasy-Abenteuers vor, die nähere Aufschlüsse über das Gameplay erlauben. Wahlweise als Kriegerin Kia oder als Prinz Kailan müßt Ihr Tengarra vor den Horden einfallender Dämonen beschützen, die von Königin Zordanthia befehligt werden. Das Ganze erinnert stark an *Gauntlet Legends*. Ihr durchreist die fünf Abschnitte der dreidimensional dargestellten Welt und sammelt verschiedene Waffen ein, mit denen Ihr den bösartigen Kreaturen gehörig einheizt.



Im Laufe ihres Abenteuers erlangen die Helden die Fähigkeit, sich zu verwandeln



Die Bilder, die Ihr hier seht, entstammen der PlayStation-Version von *Destruction Derby 2*



BLECHSCHADEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Looking Glass Studios
Erhältlich: 4. Quartal

Destruction Derby 64



Vergangenes Jahr geisterte das Gerücht, eine N64-Umsetzung von Psygnosis' *Destruction Derby* sei in der Entwicklung, durch die Fachpresse. Seitdem hörte niemand mehr etwas von dem Projekt, und es wurde allgemein als Falschmeldung abgeschrieben. Doch wie sich nun herausstellte, arbeitet Looking Glass Studios (*Command & Conquer*) mit Hochdruck an dem Titel und wird ihn wohl

noch in diesem Jahr fertigstellen. Euch erwartet eine Materialschlacht ohnegleichen. Denn anders als in gewöhnlichen Rennspielen geht es nicht allein um die Jagd nach Bestzeiten, sondern auch um die artgerechte Zerlegung der Boliden. Im Modus „Hot Potatoe“ muß beispielsweise eine tickende Zeitbombe an andere Fahrzeuge weitergegeben werden, bevor sie explodiert. Die Schäden, die an den Fahrzeugen in allen Rennen entstehen, werden in Echtzeit berechnet. Am meisten Spaß macht dieser Crash-Kurs natürlich im Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Teilnehmer antreten können.

Antiterrorkommando

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

Rainbow Six



Ohne viele Worte zu verlieren, wollen wir Euch an dieser Stelle die ersten Bilder aus der N64-Version von *Rainbow Six* präsentieren, die zeigen, wie nah die Umsetzung an das PC-Original herankommt. In dem Action-Spiel ist es Eure Aufgabe, als Chef einer mehrköpfigen Antiterrorereinheit Terroristen unschädlich zu machen.

Mit dem Game Boy ins Internet

Eine kleine Sensation: Nintendo hat angekündigt, ein Modem und passende Browser-Software für den Game Boy (Color) in den Handel zu bringen. Dadurch werden Ausflüge ins Internet, das



Versenden und Empfangen von E-mails und somit auch der Austausch von Spielständen möglich. Diese Features sind speziell für die Nutzung mit Handys ausgelegt, so daß die Bewegungsfreiheit des Handheld-Fans nicht eingeschränkt wird. Zur Zeit prüft Nintendo die Möglichkeit, diesen Service auch außerhalb Japans anzubieten. Bisher ist noch nicht sicher, ob zudem ganze Spiele aus dem Netz geladen werden können. Auf der Space World Ende August werden nähere Details wie der Preis, die Zugangsgebühren und das Erscheinungsdatum bekanntgegeben.

Schon bald keine Zukunftsmusik mehr: Mit dem Game Boy übers Handy im Internet surfen, E-mails versenden und Spielstände austauschen

Tigerenten-Club

Genre: Adventure
Entwickler: Infogrames/Neon
Erhältlich: ab Oktober

GAME BOY
COLOR

Janosch: Oh wie schön ist Panama



Das Spiel kommt komplett ohne Text aus. Dialoge und Erklärungen werden durch Symbole und Animationen dargestellt

auf viele Hindernisse. Um diese zu überwinden, müssen kleine Aufgaben wie das Auffinden

bestimmter Gegenstände oder der Sieg in einem Wettrennen gemeistert werden. Der Bär gibt dem Spieler, der den kleinen Tiger steuert, Tips in Form

Nach Tabaluga und Die Maus machen schon bald die nächsten pädagogisch wertvollen Zeichentrickhelden den Game Boy unsicher. Janoschs kleiner Tiger und der Bär treffen auf ihrer Reise

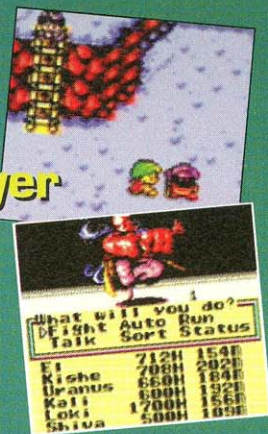


von Grafiken, die einen Lösungsweg aufzeigen. Das Spiel ist vollkommen gewaltfrei und kommt ohne Gegner aus.

Monster im Gepäck

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Atlus
Erhältlich: als Import (us)

Revelations: The Demon Slayer



Bevor man mit diesen Dämonen kämpft, sollte man zuerst mit ihnen reden, um sie friedlich zu stimmen

Nach dem Siegeszug der Pocket Monsters kopieren immer mehr Entwickler Nintendos Erfolgsrezept. Atlus stellt nun ein Rollenspiel vor, das Euch auf einen fernen Planeten führt. Die dort lebende Bevölkerung hat gegen eine böse Macht zu kämpfen, die die mystische Kraft Gaias mißbraucht. Ihr tretet der Gefahr entgegen und trefft während Eures Abenteuers

mehr als 100 verschiedene Dämonen. Beantwortet Ihr die Fragen einer dieser Kreaturen nach ihrem Wohlbefinden, schließt sie sich mit etwas Glück Eurer Party an und unterstützt Euch im Kampf gegen weniger freundliche Monster. Mit der „Fusionstechnik“ könnt Ihr auch ganz neue Geschöpfe erschaffen und diese dann per Link-Kabel gegeneinander antreten lassen.

Gestrandet

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Konami
Erhältlich: ab August

Survival Kids



Nun hängt alles von Eurem Mut und Eurer Kreativität ab, ob Ihr auf der einsamen Insel überleben werdet. Robinson Crusoe läßt grüßen!



Stellt Euch vor, Ihr macht mit Eurem Vater eine Kreuzfahrt durch die Südsee. Das Wetter ist herrlich und die Sonne brennt Euch auf die Stirn. Aber das geht nicht lange so. Das

Schiff kommt in ein Unwetter und gewaltige Wellen klatschen auf das Deck. Eine erfaßt Euch und spült Euch aufs offene Meer hinaus. Die Strömung treibt Euch in Richtung einer tropischen Insel, auf der Ihr von nun an alleine festsitzt.

Nur mit Eurem Verstand und einem Messer ausgerüstet, das Ihr von Eurem Vater als Andenken an die Reise geschenkt bekommt, müßt Ihr nun in der unbekannten Umgebung bestehen. Ihr habt keine Ahnung, welche Gefahren und Abenteuer auf Euch warten, und genau das ist das Spannende an 'Survival Kids'. Bis zum Release im August werden übrigens noch alle Texte ins Deutsche übersetzt.

TOTAL! NEWS

Das 64DD kommt!

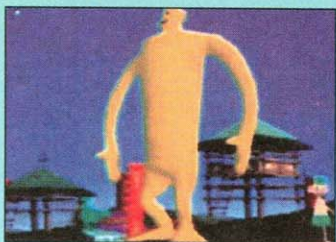
Viele hatten es bereits für tot erklärt, doch Nintendo wird das 64DD noch in diesem Jahr in Japan auf den Markt bringen.

Arakawa spricht über Project Dolphin



Der Präsident von Nintendo of America gab in einem Interview mit dem japanischen Videospieldmagazin „Famitsu“ neue Fakten zum Project Dolphin preis

Die von Nintendo produzierte Dolphin-Konsole wird keine handelsüblichen DVD-Filme abspielen können. Diese Funktion wird nur eine teurere, von Matsushita entwickelte, Variante des Gerätes bieten. Nintendo ging frühzeitig mit Informationen über Dolphin an die Öffentlichkeit, um Third-Party-Entwickler für sich zu gewinnen. Arakawa erachtet es für wichtig, Spiele anzubieten, die die Netzwerkfunktion gut ausnutzen. Er spielt damit auf die Probleme an, die Sega zur Zeit mit dem Dreamcast hat, dessen Netzwerkfähigkeiten kaum unterstützt werden. Laut Arakawa ist das Nintendo⁶⁴ aber noch lange nicht abgeschrieben. Im vergangenen Jahr steigerte sich der Absatz der 64-Bit-Konsole um 13 Prozent.



In Kyojin no Doshin steuert der Spieler einen Riesen, der mit zunehmender Spieldauer immer weiterwächst. Er muß der Inselbevölkerung bei ihren alltäglichen Problemen helfen



Der Startschuß für das 64DD fällt im Dezember. Das Disk Drive für das N64 wird in Japan zusammen mit einem Expansion Pak und einem 28.8k-Modem zu einem Preis von umgerechnet zirka 200 DM in den Handel gebracht. Zusammen mit dem Großverlag Recruit arbeitet Nintendo zur Zeit an einem eigenen Netz-

Videoquellen sowie der Game Boy Camera übernommen werden. Speziell für die Entwicklung von 64DD-Software wurde von Nintendo und Recruit die Firma Marigul gegründet, deren erster Titel, *Kyojin no Doshin*, eines der ungewöhnlichsten Videospiele aller Zeiten ist. Der Spieler steuert den Riesen Doshin, der unverhofft auf einer



Zwei der Mario Artist-Programme: Mit dem Polygon Maker (links) können dreidimensionale Objekte und Charaktere erstellt und diese dann mit dem Talent Maker weiterbearbeitet sowie animiert werden



werkservice, das sogenannte „Enternet“, über das zum Launch des 64DD bereits zehn verschiedene Spiele heruntergeladen werden können. Dazu gehört unter anderem *The Legend of Zelda – Ocarina of Time: Gaiden*, das das grandiose N64-Adventure um neue Dungeons und Aufgaben erweitert. Wie bereits auf der Space World 1997 angekündigt, werden auch eine ganze Reihe von *Mario Artist*-Titeln verfügbar sein, die die Erstellung eigener Grafiken, Animationen und Musiken erlauben. Externe Daten können nicht nur über das „Enternet“, sondern mit Hilfe einer als Schnittstelle dienenden Cartridge von Digitalkameras und

Südseeinseln landet. Er muß mit den dort lebenden Menschen auskommen, kleine Aufträge von ihnen erledigen und ihr Vertrauen gewinnen. Weiterhin sind ein Schach-, ein Mahjongg-, ein Prügel- und ein Golfspiel sowie eine Wirtschaftssimulation mit dem Titel *Wall Street* angekündigt. Für *F-Zero X* wird ein Expansion-Set einschließlich des Strecken-Editors verfügbar sein. *Kirby 64*, *Mother 3*, *Super Mario Adventure* und *Fire Emblem 64* werden dagegen nicht für 64DD, sondern auf normalen Cartridges erscheinen.

Das „Enternet“ ermöglicht zudem den Zugriff auf Updates, Patches und Informationsdienste. Viele dieser Servicefunktio-



Der Strecken-Editor von F-Zero X war bereits zum Release des Spiels fertiggestellt

nen sind, wie auch ein Großteil der 64DD-Software, speziell auf den japanischen Markt zugeschnitten. So ist es auch nicht verwunderlich, daß als eines der wichtigsten Online-Angebote ein Newsletter über die aktuellen Pferderennenresultate angesprochen wird.

In den USA und Europa wird das 64DD mit an absolute Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht auf den Markt kommen. Euch' entgeht dadurch allerdings keine erstklassige Nintendo-Software, da alle wichtigen 64DD-Titel im Westen auf Cartridge veröffentlicht werden. Erst kürzlich setzte Nintendo of America die *Mario Artist*-Reihe auf die offizielle Ankündigungsliste. Somit werden sicherlich auch wir Europäer in den Genuß dieser ungewöhnlichen Kreativ-Software gelangen. Über *Zelda: Gaiden* schweigt sich Nintendo noch aus, aber angesichts des riesigen Erfolgs von Links Abenteuer auf dem westlichen Markt, dürfte der Release einer Cartridge-Version in den USA und Europa nur eine Frage der Zeit sein. Nintendo plant, noch in diesem Jahr 500.000 Geräte abzusetzen. Ohne Zweifel sollte man das 64DD als Probelauf für Project Dolphin betrachten, das mit umfangreichen Netzwerkfunktionen ausgestattet sein wird, so daß zum Launch des N64-Nachfolgers Ende kommenden Jahres alles glattgehen wird.



AUGUST '99

360
Antz
Carmageddon
ChessMaster
Crazy Bikers
FIFA 2000
Live Wire!
Road Runner
Survival Kids
World Rally

Cryo
Infogrames
SCI
Mindscape
Konami
THQ
SCI
Infogrames
Konami
Konami

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

SEPTEMBER '99

10 Pin Bowling
Allstar Tennis '99
Azure Dreams
Black Bass Fishing
Catz
Dogz
International Track & Field
Looney Tunes
Mission: Impossible
NBA Pro 99
NHL Pro 99
Paperboy
Pokémon
Roadsters
Tazmania Devil Rush
UEFA Striker

Take 2
Ubi Soft
Konami
Take 2
Mindscape
Mindscape
Konami
Infogrames
Infogrames
Konami
Konami
Midway
Nintendo
Titus
Infogrames/Sunsoft
Infogrames

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

OKTOBER '99

Brazil V. Soccer
Daffy Duck
Earthworm Jim 3D
Ein Schweinchen namens Babe
Evil Knievel
Grand Theft Auto
Janosch
Missile Command
Moomins
NHL Hockey 2000
Road Runner
Speedy Gonzales
Tiger Woods PGA Tour 2000
Tom & Jerry
Tonka Raceway

Infogrames
Infogrames/Sunsoft
Virgin
Crave
Take 2
Take 2
Infogrames
Take 2
Infogrames
THQ
Infogrames/Sunsoft
Infogrames/Sunsoft
THQ
Take 2
Take 2

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

4. QUARTAL '99

1942
Alice im Wunderland
Banjo-Kazooie
Beauty and the Beast
Bomberman Quest
Daikatana
Disney Racing (Arbeitstitel)
Ghost'n Goblins
Godzilla: The Series (November)
Konami Rally (Arbeitstitel)
Madden NFL 2000 (Dezember)
Micky Adventure (Arbeitstitel)
Micky Racing (Arbeitstitel)
Micro Machines V3 (November)
Muppets, The (November)
Pumuckl (Arbeitstitel)
Rainbow Six (November)
Rampage 2 Universal Tour (Nov.)
Resident Evil (November)
Star Wars Episode I: Racer
Street Fighter EX plus Alpha
Tarzan
Tonic Trouble (November)
Mario Land III
Wicked Surfing

Virgin/Capcom
Disney Interactive
Nintendo/Rare
Disney Interactive
Virgin/Hudson Soft
Kemco
Nintendo/Rare
Virgin/Capcom
Crave
Konami
THQ
Nintendo/Rare
Nintendo/Rare
THQ
Take 2
Acclaim
Take 2
Midway
Virgin/Capcom
LucasArts
Virgin/Capcom
Activision/Disney Int.
Ubi Soft
Nintendo
Virgin

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

Release- Listen



NINTENDO 64

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
Prügelspiel

SEPTEMBER '99

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

Crave/Syrox
GT Interactive/Atari
Acclaim/SCI
GT Interactive/Eurocom
Crave/Core Design
GT Interactive/Atari
Crave/Crystal Dynamics
Nintendo/Rare
Konami
Konami
Ubi Soft
Acclaim
THQ
Titus
GT Interactive/Eurocom
THQ
Acclaim/Iguana UK
Ubi Soft
Midway
THQ

Shoot 'em Up
Rennspiel
Rennspiel
Action/Adventure
Action
Action/Adventure
Jump&Run
Action
Sport
Sport
Rennspiel
Rennspiel
Rennspiel
Rennspiel
Jump&Run
Jump&Run
Action/Adventure
Jump&Run
Rennspiel
Sport

3. QUARTAL '99

Harvest Moon 2
Nightmare Creatures 2
Space Invaders

Nintendo/Pack-In-Soft
Activision
Activision

Simulation
Action/Adventure
Shoot 'em Up

OKTOBER '99

Bass Hunter 64
Earthworm Jim 3D
Grand Theft Auto
Hybrid Heaven
J. McGrath Supercross 2000
Lego Racer
NFL Quarterback Club 2000
Rayman 2
StarCraft 64

Take 2
Virgin/VIS
Take 2/DMA Design
Konami
Acclaim
Lego Media
Acclaim
Ubi Soft
Nintendo/Blizzard

Angelspiel
Jump&Run
Action
Action/Adventure
Rennspiel
Rennspiel
Sport
Jump&Run
Action/Strategie

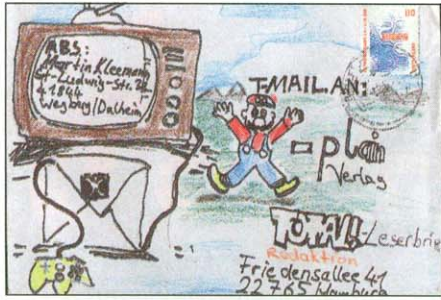
4. QUARTAL '99

Armored: Project S.W.A.R.M.
Battle Zone 64 (November)
Daikatana
Donkey Kong 64
Indiana Jones: Turm von Babel
Mario Golf 64
Mortal Kombat S. Forces (Nov.)
Ogre Battle 3
Paperboy 3D (November)
Perfect Dark
Pokémon (unbestätigt)
Rainbow Six (November)
Rat Attack (November)
Resident Evil 2 (indiziert)
South Park Chef's Luv Shack
South Park Rally
Toy Story II
Turok: Legendes des verl. Landes
Vigilante 8: Second Offense

Acclaim
Crave/Climax
Kemco
Nintendo/Rare
LucasArts
Nintendo/Camelot
Midway
Nintendo
Midway
Nintendo/Rare
Nintendo
Take 2
Mindscape
Capcom
Acclaim
Acclaim
Activision
Acclaim/Iguana
Activision

Action
Action
Action
Jump&Run
Action/Adventure
Sport
Action/Adventure
Rollenspiel
Action
Action
Rollenspiel
Action
Action
Action/Adventure
Partyspiel
Rennspiel
Jump&Run
Action
Action





Unser Briefträger hat den Test von Martin Kleemann bestanden und den Mario selbständig als X aus unserem Verlagsnamen erkannt – alle Achtung!

Hellas!

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

Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das obengenannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die untenstehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergeßt bitte nicht, Euren Namen und möglichst Euer Alter zu notieren!

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

Eine weitere Möglichkeit, Euren Namen auf diesen Seiten wiederzufinden, ist folgende: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post! Auch Aufnahmen mit der Game-Boy-Kamera sind uns willkommen. Falls Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbs-einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse)! kdh

X-plain Verlag

TOTAL! Leserbriefe

Friedensallee 41

D-22765 Hamburg



Eine täuschend echte Fotomontage schmückt die Postkarte von Mathias Piatkowski aus Münster

Nachgefragt

1. Ich hatte euch bereits auf der YOU in Dortmund versprochen, mal wieder etwas von mir hören zu lassen. Ihr habt mir da ja einige interessante Dinge erzählt, über die ich gerne noch mehr wüßte. Zum Beispiel die Sache mit der „Fotoübertragung“. Wenn ich das richtig verstanden habe, werden also mit der Game Boy Camera gemachte Fotos in *Perfect Dark* übertragen und können dann als Köpfe der Figuren dienen?! Klingt phantastisch! Die Frage ist nur, ob sich das tatsächlich realisieren läßt.
2. Dann würde ich noch gerne wissen, ob es wirklich möglich ist, daß *Donkey Kong 64* schon so gut wie fertiggestellt ist. Wenn das wirklich der Fall ist, wieso hält sich Nintendo dann so bedeckt, was das Veröffentlichen von Screenshots angeht? Marktstrategie? Stimmt es eigentlich, daß *Donkey Kong 64* nur mit Expansion Pak spielbar ist und daß das Modul zusammen mit Expansion Pak für 120 DM erhältlich sein wird? Dann würde ich mich als Expansion-Pak-Besitzer nämlich ziemlich veralbert fühlen.
3. Die Ausgabe 6/99 ist echt klasse gelungen. Zum einen habe ich mich riesig über den *Evan-gelion*-Bericht gefreut, zum anderen natürlich über die **TOTAL!** geniale Foto-Story. (Mann, Akido, Du hast aber mächtig zugelegt ...) Super ausführlich und toll illustriert ist auch die Reportage über die Geschichte der Videospiele. Da werden wahrlich Erinnerungen wach ...

Dirk Weber, Bad Salzuflen

TOTAL!:

1. „Ob“ ist nicht die Frage, denn auf der E3 war die Sache schon in Aktion zu sehen. Der Witz dabei ist unter anderem, daß die GB-Camera intern eine höhere Auflösung verarbeiten kann, als das Display des Game Boy wiedergibt. Deshalb erkennt man die fotografierten Personen tatsächlich – ein großer Bildschirm vorausgesetzt. Laut Rare ist *Perfect Dark* bereits auf eine mögliche Farb-kamera vorbereitet ...

Bezüglich der Foto-Funktion müssen wir übrigens schon mal Bedenken im Hinblick auf die deutsche Version anmelden. Denn dann würde man gemäß der üblichen Argumentationsweise der staatlichen Jugendschützer wirklich auf Menschen schießen, und das Spiel wäre vermutlich schneller indiziert, als Lothar Matthäus einen Elfmeter verschießt. Na ja, vielleicht beschießt man sich ja in der deutschen Version mit Wattebäuschchen und kämpft mit Q-Tips – wer weiß? Es ist wirklich viel zu früh, darüber zu spekulieren.

2. Natürlich Marktstrategie ... aber frag' uns nicht welche. Wir hätten folgende Varianten anzubieten: a) Nintendo und Rare lieben Überraschungen (vergleiche *Yoshi's Island* und *Diddy Kong Racing*, die jeweils knapp drei Monate vor Release aus dem Hut gezaubert wurden). b) Ein Titel kann auch tot angekündigt werden. Nicht jeder Titel bleibt so lange im Mittelpunkt des Interesses wie *Zelda 64*. Die Zurückhaltung hingegen erzeugt zusätzliche Spannung. c) Ein namhafter Titel wie *Donkey Kong 64* lenkt die Aufmerksamkeit von ‚kleineren‘ Spielen wie zum Beispiel *Jet Force Gemini* ab.

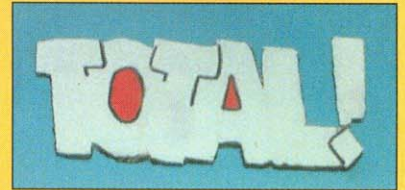
Danksagungen

Und wieder einmal ein Beitrag aus der Reihe: Das ist einfach unglaublich! Da sitzt man friedlich bei der Heftabgabe, hofft, der Druckerei noch ein wenig Material zu liefern und vor Mitternacht nach Hause zu kommen, und dann so was. Wir wurden von den „größten Nervensägen Nord-deutschlands“ (eigene Aussage, wir lassen das mal so im Raum stehen ...) überfallen. Wir bedanken uns noch einmal ganz herzlich bei An-Chan, Co-Chan, U-Chan, Chi-Chan & Friends für den selbstgebackenen Kuchen zum Anlaß des sechsten Geburtstages unserer TOTAL! Da wir ja auf alle Eventualitäten vorbereitet sind (okay, darauf nicht!) und Papa Fred seine Spenderhosen anhatte, konnten wir sogar mit dem exklusiven Acclaim-Schampus (je ein Fingerhut voll) anstoßen.

TOTAL!er Dank geht auch an Stephan Dröge aus Meckenheim, der uns (feierlich) das „unabhängige goldene Nintendo“ für überragende Leistungen in der Welt der Videospiele und deren Spieler verliehen hat. Auf dem Foto rechts unten kann man es vermutlich nicht so gut erkennen, aber es ist äußerst detailliert und sehr aufwendig gemacht – wirklich klasse!

Nadine Mandryka, unsere Stammleserin aus Spanien (!), hat uns ein tolles TOTAL!-Logo aus Holz gebastelt (Laubsägearbeit?), das leider den Postweg nicht schadloß überstanden hat – das Ausrufezeichen ist abgebrochen. Aber das bekommen wir schon wieder hin. Vielen Dank!

PS: Wir grüßen wie versprochen Dominik Schardt, „unseren Leser“ von der YOU-Messe. Wir hoffen, der Arm ist wieder heil!



Es gibt noch ein paar andere Faktoren (Stichwort: Grafikqualität, Expansion Pak, 64DD), aber das würde jetzt zu weit führen. Daß Rare an *DK 64* arbeitet, haben wir ja schon seit Jahren als offenes Geheimnis bezeichnet. Laut Nintendo of Europe ist die Sache mit dem beiliegenden Ex-Pak noch nicht entschieden. Die Aussage „liegt auf jeden Fall bei“ soll derzeit nur für Amerika gelten. Wir gehen davon aus, daß Nintendo nicht nach dem Motto verfahren wird: „Wer schon eine RAM-Erweiterung gekauft hat, hat eben Pech gehabt“.

3. Dankel! Wir haben tonnenweise gleichlautende Briefe bekommen – ebenso hinsichtlich des Messeberichts in T! 7/99. Langsam glauben sogar wir, daß uns da zwei ordentliche Ausgaben gelungen sind ... Zufrieden sind wir bei unseren unmenschlich hohen Qualitätsansprüchen natürlich nie (grins).

Zukunftsalpträume

Es ist mal wieder Zeit, ein kleines Brieflein an euch zu verfassen. Heute geht es um Nintendos nächste Konsolenträume. Ich habe



nämlich gelesen, daß bereits Ende 2000 der Nachfolger des N64 bei uns erscheint. Da ich Nintendo-Fan war, bin und bleibe, werde ich mir das Gerät zwar von Anfang an zulegen, jedoch denke ich, daß es viel zu früh erscheint! Ich denke nicht, daß Nintendos aktuelles Flaggschiff schon ganz ausgereizt ist. Auch habe ich immer noch den Eindruck, das N64 wäre erst gestern auf den Markt gekommen. Und dann soll es (vom deutschen Markt her betrachtet) nach gerade einmal dreieinhalb Jahren abgelöst werden! So etwas hat ja nicht mal Sega gemacht, die mit vier Jahren Saturn auch schon gut im Rennen liegt. Fakt ist, daß Nintendo wohl in Zugzwang geraten ist und deswegen eine Nachfolgekonsole bringen muß, um der PlayStation 2 Paroli bieten zu können. Aber was wird der Konsument tun? Insbesondere die Eltern werden sich gelb und schwarz ärgern, hat man doch seinem Sprößling zum letzten Weihnachtsfest eine teure Konsole geschenkt, so schreit der Junior bereits ein Jahr später nach einer technisch neueren (und teureren). Das

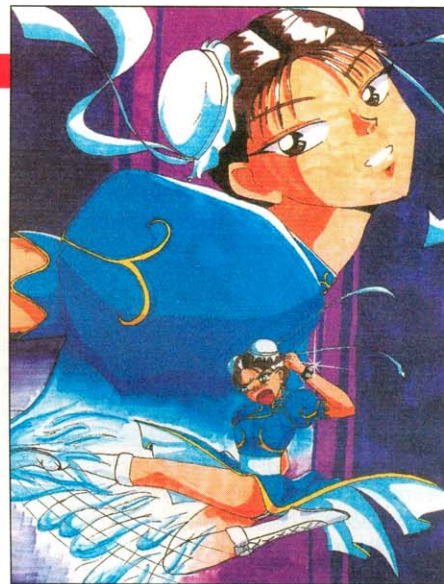
wäre ein weiterer Punkt: der Preis! Ich denke nicht, daß PlayStation 2 und Project Dolphin mit 128-Bit-Prozessoren, DVD-Laufwerken und sonstigem Schnickschnack zu einem Preis unter 700 DM angeboten werden. Und da glaubt man an den Erfolg der beiden Geräte. Dann kündigt Sony seinen neuen Konsolenstreich als Multimedia-Gerät an, mit dem jeder Videorekorder, jeder CD-Player, jeder PC praktisch überflüssig wird. Aber halt, hat das nicht auch Sega auf ähnliche Weise mit dem Saturn probiert? Ihr großen Firmen, kapiert es endlich: Ich will zocken, nix anderes! Mich als Konsumenten schrecken zu viele Möglichkeiten einer Konsole eher ab. Dieses Statement betrifft jetzt mehr Sony als Nintendo, aber warten wir mal ab, was der ehemalige Spielkartenhersteller noch aus dem Ärmel zieht. Auch Sega macht sich das Internet zunutze, und das ist für mich eigentlich schon übertrieben. Ich wünsche allen drei Konsolengiganten Glück mit ihren kommenden Konsolen, einigen mehr (Sega, weil versucht wird, diesmal alles richtig zu machen), den anderen weniger (Sony, denn diese Firma verdankt ihren Umsatz nicht den Spielen, sondern der Werbung). Und den Käufern – denen wünsche ich auch viel Glück.

Jens Mattern, Lautersheim

TOTAL!:

Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird, und ob Dolphin wirklich Ende 2000 „weltweit gleichzeitig“ auf den Markt gebracht wird, dafür würden wir nicht unsere Hand ins Feuer legen. Der Termin erscheint etwas optimistisch, außerdem ist „weltweit gleichzeitig“ sehr relativ. Meist sind damit nur Japan und die USA gemeint. Die Ankündigung kommt etwas früh, das ist richtig. Aber Nintendo kann ja nicht einfach Sony das Feld überlassen und die Leute in dem Glauben lassen, daß Sony bald die Welt beherrscht. Auf die Vorstellung der PSX 2 mußte reagiert werden. Letztendlich war die Ankündigung des Dolphin ein cleverer Schachzug, um den Spieleherstellern zu signalisieren, daß Nintendo gewillt ist zurückzuschlagen (vergleiche Aussagen von Minoru Arakawa in den News). Miyamoto hat übrigens umgehend verlauten lassen, daß Nintendo das N64 insgesamt fünf Jahre lang (mindestens) mit Software unterstützen wird. Das Bekenntnis kann man für bare Münze nehmen, oder auch nicht. Aber laß Dir gesagt sein: Wir wissen von einigen N64-Spielen, die erst für Weihnachten 2000 geplant sind.

Was die Geldmittel der Kids betrifft: Vor kurzem gab es eine repräsentative Umfrage unter mehr als 2.000 Kindern und Jugendlichen, die ergab, daß 14- bis 17-jährige im Durchschnitt 1.800 DM pro Jahr ausgeben können (in bar, Sachgeschenke ausgenommen) ... Verstehen wir uns nicht falsch: Wir wollen damit keinesfalls sagen, wir wären der Meinung, daß die Kosten von Konsole und Spielen für Jugendliche „doch gar nicht so schlimm“ sind. Andererseits kaufen sich die wenigsten Leute eine neue Konsole sofort zum Start, wenn sie noch frisch und teuer ist. Die PlayStation hat zum Deutschland-Start 1995



An-Chan (siehe links) hat uns auch gleich noch ein Chun-Li-Bild zukommen lassen. Ist das nicht nett?

beispielsweise 700 DM gekostet, und nur wenige Freaks haben sie gekauft. Erst Jahre später, bei unter 400 DM, kam die Sache langsam ins Rollen. Nintendo hingegen ist sich vollkommen der Tatsache bewußt, daß das beeindruckende Stück High-Tech mit dem Projektnamen Dolphin vor allem eines sein muß: billig!

Schande

Gleich zu Beginn wollen wir euch mit unwiedergutmachbarer Kritik überhäufen. Euer Special zu *Star Wars: Episode I – Der Film* in Ausgabe 6/99 weist einen Bug auf. In Spalte 1, Zeile 5 ist das sechste Wort absoluter Schwachsinn! Es muß richtigerweise Five und nicht One heißen. Wir haben nach dem Auffinden dieses gravierenden Fehlers sofort sämtliche Ausgaben eures Magazins verbrannt und uns geschworen, nie wieder ein solches unser Augenlicht trüben zu lassen.

Der W0asy und der Andere

TOTAL!:

Für diesen schändlichen Ausfall gibt es nur eine Erklärung: Sabotage. Feindliche Agenten hatten unseren Dungeon infiltriert und einen Virus auf unseren Server eingespeist, der dann böswillig und gezielt die Nummer von Lukes Fighter ausgetauscht hat. Wir haben bereits CIA und BND eingeschaltet, die Ermittlungen laufen noch.

(Wir hoffen doch, daß Ihr die **TOTAL!** außerhalb geschlossener Räume und unter der Aufsicht von Erziehungsberechtigten verbrannt habt, oder? Kids, don't try that at home, wie die Wrestling-Moderatoren sagen würden.)

Einer wird gewinnen

Dies ist zwar mein erster Leserbrief, aber ich lese die **TOTAL!** schon länger. (Auf der ersten Ausgabe, die ich gelesen habe, waren – glaube ich – die Marvel Super Heroes drauf.) Auch eure Homepage ist gelungen.

1. Aber warum wurde eure Homepage seit einiger Zeit so selten aktualisiert?
2. Welche Konsole hat eurer Meinung nach die besseren Chancen: PSX 2 oder Dolphin?
3. Was sagt ihr dazu, daß eine *Episode I*-Kopie geklaut wurde und der Film jetzt im Internet zu haben ist?

Silvia Franke (16)

TOTAL!:

1. Ein akuter Fall von „Zuviel-Arbeit“, verbunden mit einigen Umstellungen im Web, die noch ausstehen. Wenn wir die Wahl haben, unsere Magazine rechtzeitig fertigzustellen oder die Homepage (www.x-plain.de) upzudaten, entscheiden wir uns logischerweise für die Mags. Seit einigen Wochen klappt die Sache wieder reibungslos.

2. Natürlich PlayStation 2 ... sorry, kleiner Scherz. Wie wir schon vergangenen Monat geschrieben, kann diese Frage noch niemand beantworten. Ein nicht ganz unwichtiger Faktor dabei: In beiden Fällen ist die Hardware nicht fertig. Sony hat kürzlich auf einer Developer-Konferenz in Amerika den Stand der Dinge präsentiert, und die Entwickler waren einhellig entsetzt, weil die PSX 2 monsterschwierig zu programmieren sein wird. Ein Entwickler äußerte sich wie folgt: „Die CPU vereint alle Schwierigkeiten von Saturn und N64 in einem Chip.“ Man darf nicht vergessen, daß die PlayStation unter den Third-Parties auch deshalb so populär war, weil man sehr schnell sehr beeindruckende Ergebnisse erzielen konnte. Das N64 können hingegen nur sehr wenige Programmierer ausreizen, ähnlich war es beim Sega Saturn. Bekanntlich fürchten die meisten Amerikaner Assembler-Code wie der Teufel das Weihwasser, und mit der Standardsprache C beißt man bei der PlayStation 2 offenbar auf Granit.

Außerdem sind die Verkaufspreise nicht bekannt (Nintendo will Sony auf jeden Fall unterbieten), und Sony und Toshiba haben zur Zeit arge Probleme bei der Chip-Fertigung (mehr als 50 % Ausschuß bei ersten Tests).

Auch die Unterstützung durch Third-Parties ist größtenteils noch offen, doch diesmal schreckt Nintendo keine Entwickler mehr durch teure Module ab. Das bedeutet, die Karten werden neu gemischt, und Big N wird am Ende des Tages einige Trümpfe in der Hand haben.

3. Dazu sagen wir, daß das eine mit dem anderen nichts zu tun hat und es wieder einmal erschreckend ist, wie reißerisch und schlecht recherchiert die deutschen Medien darüber berichten. Die Filmrolle wurde sehr schnell sichergestellt. Die Kopie, die sich rasend schnell verbreitet hat, wurde im Kino von der Leinwand abgefilmt, eine weitere ist offenbar in Zusammenarbeit mit einem Kinobesitzer entstanden. Der organisierte Schwarzhandel hingegen hat es weder nötig, Kopien zu klauen noch mit der Kamera im Kino zu sitzen. Offenbar verdient sich der eine oder andere Kinobesitzer in den USA ein Zubrot dadurch, daß er Filme an organisierte Kopierer „ausleiht“. Das ist keinesfalls etwas Besonderes, sondern ist leider seit Jahren bei Blockbustern üblich (das gab es sogar schon bei *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*). Im Gegensatz zu Raubkopien bei Videospielen wird das dem Einspielergebnis des Films aber kaum Einbußen beschern.

Nichts ist unmöglich – TOTA-aL!

Da ich ein N64 und *F-Zero X* besitze (Lieblingsspiel seit dem SNES), habe ich gedacht, bei den Zeitrekorden mitzumischen. Da ich nichts von Mogelmodulen halte und nur die PAL-Version von meinen Spielen habe, möchte ich Euch meine ganzen Rekorde zukommen lassen. Ich hatte erst gedacht, daß einige Zeiten Betrug sind, aber nach stundenlangen Versuchen ist es mir gelungen, einige um ein paar Hundertstel zu brechen – nachdem ich das Joypad so manches Mal in die Ecke geschmissen hatte. Nun noch eine negative Sache: In Ausgabe 5/99 war unter der Highscore-Aktion ein Junge, der im Death Race 57 Sekunden brauchte. Ich hatte versucht, die Zeit zu schlagen, doch es ist unmöglich. Der Junge muß geschummelt haben, denn sonst hätte er pro Gleiter zirka 1,5 bis 1,8 Sekunden benötigt, um ihn zu zerstören. Und das ist nicht möglich, weil schon beim Start wertvolle Zeit verlorengeht. Da ich Nintendo-Club-Mitglied bin, habe ich auch von dort versichert bekommen, daß diese Zeit unmöglich ist. Was sagt ihr denn dazu?

Nico Hausmann, Frankfurt(Oder)

TOTAL!:

Wir sagen dazu, daß nicht jede Leistung, die für die Mehrheit unmöglich erscheint, gleich Lug und Betrug bedeutet (vergleiche auch nächsten Brief). Wir sagen auch,



Andi Lindner (15) eröffnet mit seinem 3D-Bild die „Next Generation of Leserzeichnungen“ (Nein, ein Battle Angel Alita-Bericht ist nicht geplant.)

daß die Leute, die Du bei Nintendo dazu befragt hast, offenbar keinen Plan haben. In Japan wurde ein großer Wettbewerb veranstaltet, bei dem die besten 1.000 (!) Death-Race-Zeiten allesamt unter einer Minute lagen. Der Beste der Besten benötigte weniger als 40 Sekunden (!), um das komplette Gegenfeld von der Strecke zu fegen. Zugegeben, selbst Hiro hält dieses Ergebnis für „unmöglich“, aber machbar ist es trotzdem.

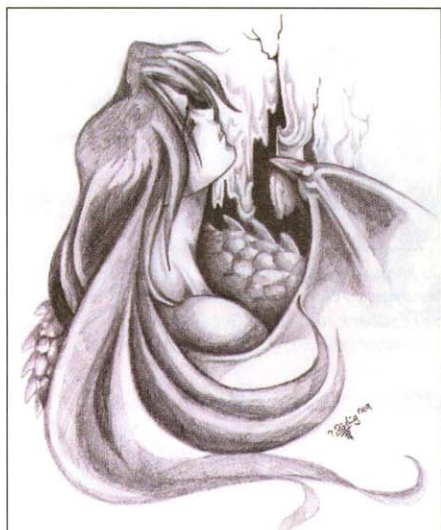
Wir machen den Weg frei

Es wurde behauptet, daß mein *LylatWars*-Highscore nur durch unendliche Novabomben zustande gekommen ist. Doch durch sie bekommt man keine Pluspunkte, die ich fast aus jedem Gegner beziehungsweise Gegnerschwarm durch aufgeladene Energiebälle raushole. Nur wer alle versteckten Gegner findet, die ideale Route nimmt und geschickt im richtigen Augenblick die Energiebälle einsetzt, schafft es, eine gute Trefferquote zu erzielen und sich weiter zu perfektionieren. Ich gebe euch mal ein paar Beispiele: Dicht über Wasser oder Land fliegende Gegner sollten nicht einfach markiert und abgeschossen werden. Schießt mit aufgeladenen Energiebällen ins Wasser, in den Boden, in die Lava, in Hochhäuser oder ähnliches. Bei den Robotern im ersten Level kann man den Vorgang mehrmals wiederholen, so kriegt man aus einem Gegner mehrere Pluspunkte raus. Waren ein oder mehrere Feinde nah an der grünen Explosion, erhält man wiederum Pluspunkte. Das kann man oft einsetzen. Wenn man am Anfang vom ersten Level die auftauchende Gegnerschar anvisiert und dann abschießt, bekommt man + 3 Punkte, doch bremsst man etwas ab und feuert einen aufgeladenen Energieball in die Mitte der Gegnerschar, ohne sie zu markieren, bekommt man + 4 Punkte.

Auf diese vielen Kleinigkeiten kommt es an. Man muß natürlich schnell sein und das Spiel beherrschen, denn fast bei jedem weiteren Mal findet man weitere Möglichkeiten, noch mehr Bonuspunkte zu ergattern. Also, wenn man gut sein möchte, benutzt man wenig Novabomben, und wenn man sie abschießt, dann am besten noch mit einem aufgeladenen



Eva (14) überbrückt die Wartezeit auf Jet Force Gemini mit einer famosen Zeichnung (Die Geschichte mit dem Zelda 64-Ende in Deinem Brief ist doch wohl ein Scherz, oder?)



Petra Rüdiger ist offensichtlich ein großer Fan des RPGs *Breath of Fire II*, wie dieses coole Bild zeigt

Energieball zusammen in eine große Anzahl von Gegnern, Meteoriten und anderen bösen Feinden (wie Endgegner).

Ich könnte euch viele weitere Tips zu *Lylat Wars* geben, doch dann würde das eure ganze Leserpost sprengen. Natürlich gibt es auch Orte bzw. Planeten, wo man viele Novabomben braucht, so wie in Metca, Area 6 oder Venom 1, doch der Vorrat, den ich vorher einsammle, reicht mir völlig aus. Früher dachte ich zum Beispiel, daß es unmöglich wäre, in Corneria mehr als 200 Treffer zu bekommen, doch heute habe ich dort 297 Punkte.

Nur weil meine Ergebnisse so hoch sind, daß sie niemand schlagen kann, heißt es noch lange nicht, daß ich ein Action Replay benutze. Ich weiß nicht einmal, wo man solche Zusatzgeräte kaufen kann (LX4 eingeschlossen).

Dimitrij Jarowoj, Bad Mergentheim

TOTALI:

Danke für die prompte Reaktion und die plausible Erklärung der unmenschlichen *Lylat Wars*-Highscores (aktuell 2.234 Punkte). Schreibst Du gerade an einer Doktorarbeit zu dem Thema? So lustig diese Highscore-Vergleiche auch sein mögen (abgesehen von der Auswertung der Zeiten – stöhn!), so ärgerlich ist auch die zunehmende Anzahl an Briefen, die Schummeleien vermuten. Falls das der Fall ist, wäre die ganze Aktion überflüssig. Falls nicht, muß man sich als Fan der betreffenden Spiele eben damit abfinden, daß es Topspieler zwischen Himmel und Erde gibt, deren Leistungen man einfach hinnehmen muß. In Japan ist das übrigens ein beliebter „Volksport“. Zum Beispiel *Zelda 64*: Durchspielen, ohne einmal abzuspeichern, ohne Continues und ohne ein einziges Herzteil aufzunehmen (sprich: mit den ersten drei Herzen) sowie ohne Wasser- und Feuerrüstung (kein Witz!). Das wäre doch mal ein Anreiz für alle, die beklagen, daß *Zelda 64* viel zu einfach sei.

Sport ist Mord

Ein paar Worte zur Highscore-Aktion. In den Hinweisen macht ihr ausdrücklich darauf aufmerksam, daß dies kein Aufruf für eine Com-

petition sein soll. Jedoch begründet sich der Wettkampf schon dadurch, daß Plazierungen mit den entsprechenden Namen abgedruckt werden. Wohl kaum ein Mitspieler kämpft nicht um den ersten Platz. Und weil das so ist, sind selbige immer potentielle Konkurrenten. Ein Kopf-an-Kopf-Rennen wird so erst möglich. Was bleibt ist das ersatzlose Streichen der Namen. Für einen Vergleich unter Fans sollte das auch genügen. Sport ist übrigens erst dann fair, wenn die Belohnung vom Einsatz überwogen wird. Aber hier heißt das Motto anscheinend „Porto gegen Veröffentlichung“. Ist jedoch gar kein Anreiz da, werden sich nur wenige zum Spielen finden.

Detlef Reinecke, Heidenau

TOTALI:

Sport ist nur dann fair, wenn die Belohnung vom Einsatz überwogen wird? Pardon? Konrad Duden hat das Wort „Sport“ wie folgt definiert: „Betätigung zum Vergnügen, zum Zeitvertreib, Hobby. Körperliche Betätigung, die (im Wettkampf mit anderen) der Gesundheit und/oder dem Vergnügen dient.“ Abgesehen davon kam die Aktion auf Leserwunsch zustande, damit *Wave Race 64*-Fans (der erste Titel der Aktion) ihre Zeiten miteinander vergleichen können.

Das Abdrucken der Namen haben wir intern bereits diskutiert. Vielleicht weichen wir auf Vornamen only aus oder schwenken frühzeitig auf ein anderes Spiel um. Die wenigen Leute, die zum Schluß noch um die Bestzeiten konkurrieren und um Hundertstelsekunden feilschen, können dies ja dann untereinander tun ... in einer etwas abgewandelten Brieffreundschafts-Rubrik oder ähnlichem. Bis dahin gehen wir einfach davon aus, daß sich unter den **TOTALI**-Lesern keine Spacken befinden, die Zeiten fälschen, nur um einmal oben in einer Highscore-Liste abgedruckt zu werden – und damit liegen wir vermutlich richtig.

Hinweise

1. Das angesprochene Highscore-Problem aus Area 6 bei *Lylat Wars* ist eigentlich sehr einfach zu lösen. Die Zahl 511 ist im binären



Andreas Freymüller (18) aus Heidelberg ist wieder einmal mit einer lustigen Link-Zeichnung dabei (Herzlichen Glückwunsch nachträglich zum 18ten)

Highscore-Aktion F-ZERO X

Eigentlich sollte an dieser Stelle die Auflistung der Bestzeiten auf Queen- und Jack-Cup von *F-Zero X* präsentiert werden. Doch aufgrund der Vielzahl der Einsendungen und der Menge an Leserpost insgesamt war es zeitlich nicht möglich, alle Listen auszuwerten. Dafür kündigen wir für die nächste **TOTALI** die ultimative Endauswertung aller vier Cups von *F-Zero X* sowie von *1080° Snowboarding* an. Alle Zeiten beziehungsweise Punktzahlen, die bis zum 27.7.1999 bei uns eintrudeln, werden voraussichtlich berücksichtigt. Wichtig: Es gelten nur Zeiten der PAL-Version!

Anschließend wollen wir zu einem anderen Spiel wechseln, zum Beispiel *Episode I – Racer*, *F-1 World Grand Prix II* oder *Mario Kart 64*. Vorschläge werden erbeten.

Da sich die meisten Teilnehmer auf die erste Strecke eingeschossen haben, gibt es zur Überbrückung Neues von Mute City I und als kleinen Bonus den aktuellen Stand im Death Race.

Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug
Mute City I (Neuzugänge)			
1:26:109	24:908	David Adametz	Twin Noritta
1:26:180	24:676	André Huscsek	Twin Noritta
1:26:735	25:105	Johannes Locker	Twin Noritta

Gesamtzeit	Name	Fahrzeug
Death Race		
50:17	Rocco Walkstein	White Cat
54:83	Christopher Cross	Big Fang
55:67	Der Dirk	?

System 111111111 (neunmal die 1). 512 wäre 1000000000, also eine Stelle mehr, was im Programm wohl nicht vorgesehen ist.

2. Warum müht ihr euch bei *Star Wars Racer*-Test ein Copyright abdrucken und bei anderen nicht?

3. Ihr seid entgegen eurer Behauptung doch das lustigste Heft. Macht weiter so!

Sören Busch, Wuppertal

TOTALI:

1. Danke für den Hinweis. Eine ähnliche Ziffernbeschränkung hat auch *Super Mario Bros. Deluxe*, bei dem man maximal 127 Extraleben sammeln kann.

2. LucasArts ist genauso wie die FIA (vergleiche Copyright-Hinweis auf dem Cover der T! 5/99) ein, sagen wir mal, schwieriger Lizenzgeber. Die bestehen darauf, daß alles seine Ordnung hat. Manchmal wird es jedoch vergessen, weil sich auch uns der tiefere Sinn der Sache nicht erschließt. Im Prinzip soll dadurch klargestellt werden, daß die Rechte an den Abbildungen, Artworks und so weiter beim Hersteller liegen und diese nicht ohne weiteres weiterverwendet werden dürfen (was aber im Prinzip auch immer so ist).

3. Das lustigste vielleicht, aber nicht das albernste ...

Ferndiagnose

1. Ich habe ein Problem mit unserem *Zelda 64*-Modul. Als ich es mit allen Skulltulas durchspielte, mußte ich eine wahre Katastrophe erleben. Das Spiel stürzte andauernd ab – das passierte auch schon bei *GoldenEye*, *Extreme-g* und *Lylat Wars*. In manchen Fällen konnte man nicht einmal mehr „resetten“. Diese Vorfälle nerven mich extrem, und ich wollte wissen, ob dies bei Euch auch der Fall ist. Könnte es daran liegen, daß das Modul ständig in der Konsole steckt?

2. Welches Basketball-Spiel favorisiert ihr, NBA Courtside oder NBA Live 99?

Ben Winkler (16), Berlin

TOTAL!:

1. Das hört sich alles so an, als wäre Deine Konsole nicht ganz in Ordnung. Eine Überhitzung des Gerätes könnte der Grund für solche Ausfälle sein, aber das läßt sich so natürlich nicht feststellen. Bei technischen Problemen mit Nintendo-Produkten kannst und solltest Du Dich an die Konsumentenberatung unter der gebührenfreien (!) Telefonnummer 01 30 / 58 06 wenden. (Diese Nummer gilt nicht für Tips & Tricks!) Das Modul kannst Du übrigens in der Konsole lassen, solange Du sie nicht tagelang angeschaltet läßt.

2. Beide wurden mit einer 1- bewertet. *Courtside* ist etwas langsamer, dafür aber auch viel strategischer, und die Gegner sind überaus spielstark. *Live* ist ein wenig actionorientierter und sieht besser aus. *Courtside* wird aber teilweise für ca. 50 DM verramscht. Wenn Du das Spiel zu dem Preis findest, kannst Du bedenkenlos zuschlagen. Der Nachfolger wird wohl nicht in Deutschland angeboten werden.

BRIEFFREUNDSCHAFTEN & FANCLUBS

(Schickt Eure Brieffreundschafts-Gesuche einfach an die Leserpost)

Thomas Hellermann
Sonnenhügel 8
49170 Hagen

Ich (14) suche Brieffreunde/innen. Meine Hobbys sind Anime & Manga (*Neon Genesis Evangelion*), N64, PlayStation und Science-fiction-Filme. Ich spiele am liebsten Rollenspiele und lese gerne Science-fiction-Romane. Bitte schreibt mir, wenn Ihr meine Interessen teilt.

Jennifer Seifert
Feldstr. 22
47574 Goch

Will jemand eine Brieffreundschaft mit mir anfangen? Ich bin weiblich, 17 Jahre alt, *Sailor Moon*-, *Gargoyles*-, *The Quantum Leap*- und Nintendo-Fan, lese gerne (natürlich auch die TOTAL!) und sammle *Zelda*-Soundtracks (Haha! Schön wär's!).

Ulrike Filensky
Weilertsweg 30
64739 Höchst

Normalerweise lese ich (15) ja keine Computerzeitschriften, aber als absoluter *Star Wars*-Fan konnte ich mich von der Juni-Ausgabe der TOTAL! nicht fernhalten. Beim Blättern bin ich auf das geniale *Rogue Squadron*-Bild von Torben Kuhlmann gestoßen. Nun würde es mich sehr freuen, wenn er und andere Liebhaber vom *Krieg der Sterne* sich mit einem Brief bei mir melden würden. Also: Möge die Macht mit Euch sein!

Diego Böckmann
Binnings 4
87648 Aitrang

Ich (12) suche Brieffreunde/innen im Alter von 12 bis 14 Jahren, die sich für *Star Trek* interessieren. Ich besitze außerdem ein N64, einen Game Boy und ein NES. Schreibt mir bitte mit Foto.

Richtigstellung

Als erstes möchte ich meinen vielleicht etwas mißverständlich formulierten Brief korrigieren (vgl. T! 6/99). Ich weiß, daß es nicht einfach ist, einen Emulator zu programmieren (habe selbst ein wenig Programmierkenntnisse). Eure Meinung zu Emus beziehungsweise deren Entwicklern kann ich jedoch nicht verstehen. Auch wenn Emulatoren „grandiose programmiertechnische Leistungen“ sind, bedeutet das noch lange nicht, daß man sie gutheißen kann. Auch die Atombombe war eine Errungenschaft ...

Wenn die Konsolen nicht mehr im öffentlichen Handel erhältlich sind, kann man sie ja akzeptieren, aber sonst ... (Mein „liebes“ N64 wollte ich nicht gegen die „bösen“ PCs verteidigen, schließlich habe ich neben anderen Konsolen auch einen PC zu Hause.)

Ach, was hat Ulrich Onischke eigentlich dagegen, daß man bei *Zelda 64* des öfteren irgendwelche Lieder flöten muß? Für den spielerischen Verlauf hat das Ganze doch nur Vorteile (Abkürzungen). Außerdem finde ich es für die zukünftige Entwicklung von Videospielen wichtig und notwendig, wenn es auch dazu kommt, daß der Spieler selbst etwas lernt. Stellt euch doch mal vor, daß ihr bei *Zelda XYZ* auf ein kleines Völkchen trifft, dessen von den Entwicklern frei erfundene Sprache ihr nicht versteht, und im weiteren Verlauf des Spiels werdet ihr diese Sprache erlernen. Auch wenn dies utopisch klingt, ich wette, daß es zukünftig mehr von dieser Art „Rätseln“ geben wird. PS: Kein N64-Game-Cover (T! 6/99)? Es freut mich wirklich, daß es so was noch gibt!

Kai Essers

TOTAL!:

Wie schon geschrieben war nicht ganz klar, worauf Du hinauswolltest. So gesehen hast Du natürlich uneingeschränkt recht. (Interessanter Vergleich mit der Atombombe!) Emulatoren von aktuellen Konsolen wie N64 und PSX wollen wir auch keinesfalls gutheißen. Wir dachten mehr an den Automaten-Emu *MAME*, der verhindert, daß Arcade-Klassiker in der Versenkung verschwinden. Positiv zu bewerten sind auch Dinge wie die englische Variante von *Final Fantasy V* (SNES), die Fans erstellt haben. Zugegeben, auch dies bewegt sich am Rande der Legalität (bislang gibt es noch keine definitiven, gerichtlichen Entscheidungen). Aber wenn Firmen Software vom Markt nehmen oder im Westen gar nicht anbieten, sollten sich die Unternehmen auch nicht beschweren.

PS: Eine hervorragende Idee mit dem Erlernen fremder Sprachen in Spielen. Hoffentlich liest Miyamoto die, der soll ja gerne deutsche Nintendo-Mags lesen ... Nein, im Ernst. Das ist wirklich eine verlockende Perspektive. In Verbindung mit Musik gab es etwas Ähnliches ja in Steven Spielbergs *Unheimliche Begegnung der dritten Art*.

Klassisch

Genau wie Markus Götz in T! 6/99 möchte auch ich einmal wieder einen Classic-Test lesen. Aber nicht einen, der schon einmal als Test in TOTAL! zu lesen war, sondern einen



Da können wir Simon Werner (13) aus der Schweiz beruhigen: Wenn wir uns das überraschend gewalttätige Feedback zum Neon Genesis Evangelion-Bericht anschauen, hat Shinji sogar eine Menge Fans ...

„frischen“. Es gibt doch noch so viele Titel, die es wert wären, erwähnt zu werden, z. B. *The Battle of Olympus*, *Maniac Mansion*, *Tetris 2*, *Sword and Serpents* usw. Genauso verhält es sich mit diversen SNES-Spielen. In diesem Sinne wäre es auch nicht schlecht, für das NES, den GB oder das SNES eine neue Chart-Liste zu erstellen, zum Beispiel die besten Jump & Runs, Adventures, Rennspiele usw. für die jeweilige Konsole. Zumindest würden so nicht (fast) immer die gleichen Spiele in den Charts-Listen aufgeführt. Eine (einmalige?) Top 5 des Virtual Boy von Nintendo wäre sicherlich auch eine erfrischende Abwechslung.

Roland Pohl, Ingolstadt

TOTAL!:

Der Wunsch unserer Leser ist uns Befehl. Selbst wenn es in diesem Fall anscheinend nicht mehr sehr viele Fans gibt, haben wir den Oldies mal wieder eine kleine Ecke freigeräumt. Was die Charts betrifft: Wir empfehlen eine rege Beteiligung bei der Charts-Umfrage dieser Ausgabe und sind gespannt auf das Ergebnis.

Hilfsbereit

Eines stört mich an der Helpline: Jemand stellt eine Frage zu einem Spiel, das ihr schon durchgespielt habt, und ihr übergebt die Beantwortung den Lesern, obwohl ihr die Antwort sicher wißt. Zum Beispiel *Zelda III*. Zu diesem Spiel erscheinen immer wieder Fragen, die ihr nicht beantworten könnt/wollt. Ich weiß, ihr seid auch nur Menschen (Stimmt doch, oder?), aber eine Situation, die man zum Durchspielen lösen muß, müßt ihr doch eigentlich wissen.

Thomas Dörflinger (14), A-St. Veit

TOTAL!:

Wir halten die Helpline (man beachte die Unterzeile „Leser helfen Lesern“) für eine feine Sache. Andere offenbar auch, weshalb es die Rubrik ja mittlerweile auch in anderen Magazinen gibt ...

Es sollte doch eigentlich klar sein, daß Eure TOTAL!listen wirklich nicht nach dem Motto verfahren: „Hauptsache, der Leser kauft das Heft, ansonsten ist uns alles egal!“ Aber um es am Beispiel *Zelda III* zu erläutern: Das Spiel kam in den USA im April '92 raus. Es ist wohl verständlich, daß sich nach sechs oder sieben Jahren niemand mehr an die Lösung irgendwelcher detaillierter Problemstellungen erinnern kann, oder?



Wie versprochen: Teil 2 der Geschichte von Anna „Ryu“ Tluczykont. Wir wissen zwar immer noch nicht, wie die beiden Streithähne, äh, -hennen heißen, aber wir empfehlen ihnen, in eine zweite TOTAL! zu investieren ...

Make love, not war

Ich finde es seltsam, daß viele denken, sie würden sich dadurch „erwachsen“ verhalten, in dem sie virtuelle Menschen und Tiere erlegen. Einfach draufloszballern ist doch nicht erwachsen, oder? Ich glaube, viele Jugendliche spielen solche Spiele, um sich stark und überlegen zu fühlen, weil das für sie „erwachsen“ bedeutet. Das ist eigentlich recht verwunderlich, denn ich habe noch nie einen geistig völlig gesunden Menschen gesehen, der einfach so um sich prügelt und schießt. Alle Erwachsenen in meinem Bekanntenkreis sind schlicht und einfach gegen die Verherrlichung von Gewalt. Die, die sich für Video-/Computerspiele interessieren, spielen solche Spiele eigentlich nur wegen guter Atmosphäre, gelungener Rätsel und Aufgaben, vielleicht noch wegen der guten Grafik/Sound, oder aber sie wollen einfach nur zum Spaß die Sau rauslassen, was ich eher für kindisch als für erwachsen halte. Viele Jugendliche, die ich kenne, nehmen jedoch Brutalität völlig ernst, sehen das Vernichten und Verletzen von Lebewesen als ernsthafte Aufgabe.

Martin Kleemann (15), Dalheim

TOTAL!:

Da hast Du eine Thematik, die wir vor einigen Monaten diskutiert haben, noch einmal gut auf den Punkt gebracht. Wir befürchten allerdings, daß die „Betroffenen“ das weiterhin



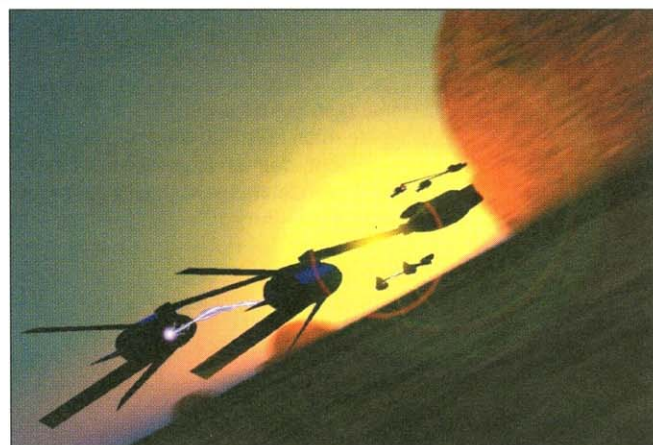
nicht so sehen. Wie Du ganz richtig feststellst, ist es ja gerade so, daß ältere Videospieler häufig Games nutzen, um abzuschalten, um sich zu entspannen. Und zu diesem Zweck sind eben nette, lustige oder auch niedliche Spiele im Stil von Mario, Banjo, Secret of Mana oder ähnliches gefragt. Die sogenannten erwachsenen Spiele (was im Klartext meist brutale Spiele bedeutet) zielen eher auf Jugendliche und jung(geblieben)e Erwachsene ab.

Meilensteine

Bezüglich der Äußerungen von Ulrich Onischke und Marcus Götz in der Ausgabe 6/99 möchte ich folgendes sagen: *Zelda V* hat den Status als momentan „bestes Videospiel aller Zeiten“ meiner Ansicht nach vollkommen verdient. Mit welchem Aufwand und welcher Liebe zum Detail, mit welcher Kreativität das Team um Miyamoto-san an die schwere Hürde eines *Zelda*-Nachfolgers herangegangen ist, das verlangt großen Respekt. Natürlich gibt es viele Zocker, die ein anderes Spiel zu ihrem persönlichen Favoriten erkoren haben, und das ist ja auch gut so, denn was wäre das für eine (Spiele-)Welt, in der jeder dasselbe mag? Beim Film ist es doch genau das gleiche: Orson Welles' *Citizen Kane* wird mit schöner Regelmäßigkeit zum „besten Film aller Zeiten“ gekürt. Der Streifen verdient auf jeden Fall Hochachtung, doch mir persönlich gefallen andere Filme noch besser.

Und was das Packungsdesign der PAL-Version angeht: Ich stimme euch zu, der goldene Schriftzug auf schwarzem Hintergrund ist genial! Ein Epos wie *Zelda* braucht kein kunterbuntes Cover, der Name steht für sich.

Eine kleine Frage habe ich noch: In eurem Bericht/Test zu *Star Wars: Episode I – Racer* habt ihr erwähnt, daß in den USA eine Single namens *Dual of the Faith* aus dem Film-Soundtrack von John Williams ausgekoppelt wurde. Ist das ein richtiger Song mit Text?



Kai Essers hat einen ganzen Berg von Episode I-Motiven gerendert (zur Info für Interessierte: mit Highlight gerendert und mit Corel 8 nachbearbeitet)

Kurz beantwortet!

?: Kann man den *Zelda 64*-Soundtrack auch im normalen Handel kaufen?
T!: Leider nein. Er ist nur über Club Nintendo zu beziehen.

?: Kann man das TOTAL!-T-Shirt (vergleiche Ausgabe 6/99) auch bestellen?
T!: Das ist momentan nicht vorgesehen. Wir haben es auf der YOU '98 verteilt, die „Restposten“ wurden seitdem verlost. Es hängt vom Interesse der Leser ab, ob es eine Neuauflage geben wird.

?: Was, schätzt ihr, wird *Project Dolphin* kosten?
T!: NoA spekuliert über einen Launch-Preis von 199 Dollar, was etwa 400 DM entsprechen würde. Aber bis Ende 2000 kann noch eine Menge passieren.

?: Ist euch beim *Kluster-Test* (T! 6/99) ein Fehler unterlaufen oder findet ihr es wirklich positiv, wenn die Musik nervt (oder was das ein Gag)?
T!: Das war keineswegs ein mißglückter Scherz, sondern tatsächlich ein Fehler. Die Texte der Positiv-/Negativkästen sind vertauscht, und keiner hat's rechtzeitig bemerkt.

?: Wann wird voraussichtlich der fünfte Band der Mangas von *Neon Genesis Evangelion* herausgebracht?

T!: Der Carlsen Verlag erwartet Teil fünf in Japan zum Jahresende und verspricht eine prompte Übersetzung. Wie uns unsere „Japan-Korrespondenten“ (räusper) mitteilen, ist die Manga-Serie zwar nicht offiziell eingestellt, aber der Zeichner soll inzwischen mit einem anderen Projekt beschäftigt sein. Es sieht also nicht gut aus. Sobald es Neuigkeiten gibt, werden wir diese vermelden.

?: Wird die *Evangelion*-TV-Serie irgendwann im deutschen Fernsehen gesendet werden?

T!: Das ist leider sehr unwahrscheinlich.

?: Wofür steht die Abkürzung NERV in *Evangelion*?

T!: Das ist keine Abkürzung, sondern das deutsche Wort „Nerv“ (ja, im japanischen Original). Es gibt auch noch die Organisationen „Gehirn“ und „Seele“.

?: In der T! 5/99 waren in einer Skizze ein Game Boy, ein Handy und ein N64 miteinander verknüpft. Welches Ergebnis wird uns da überraschen?

T!: Da haben wir wohl Nintendo ein wenig vorgegriffen (grins). Die entsprechende Meldung findest Du in den News dieser Ausgabe. Vorerst ist die Sache natürlich nur für Japan ein Thema.

?: Der Theo-Kranz-Versand bietet eine *Zelda 64 – Special Edition* an. Was ist darunter zu verstehen?

T!: Das *Zelda 64 – Special Edition*-Pak besteht aus dem N64-Spiel, einem *Zelda*-T-Shirt und einem Link-Pin, alles verpackt in einer schmucken Box. Abbildungen der Objekte findest Du bei der Cybergames-Verlosung in T! 2/99 (S. 65) und auf dem Back-Cover derselben Ausgabe.

?: Was hat Angel Studios eigentlich mit *Resident Evil 2* zu tun? Ist das Spiel nicht von Capcom?

T!: Angel Studios hat etwas, das Capcom nicht hat: Know-how bei der Programmierung des N64. Sie programmieren die Umsetzung im Auftrag von Capcom, die mit dem *Magical Tetris Challenge* feat. Micky Maus nicht genügend N64-Erfahrung für eine solche Umsetzung hat.

?: Was ist mit den verschiedenen *Sim City*-Varianten passiert?

T!: *Sim City 2000* ist in Japan seit langem erhältlich. Da die Umsetzung von Imagineer ziemlich übel war, wird sie hierzulande nicht veröffentlicht. *Sim City 64* könnte zumindest in Japan als 64DD-Titel noch erscheinen.

?: Was ist eine DVD?

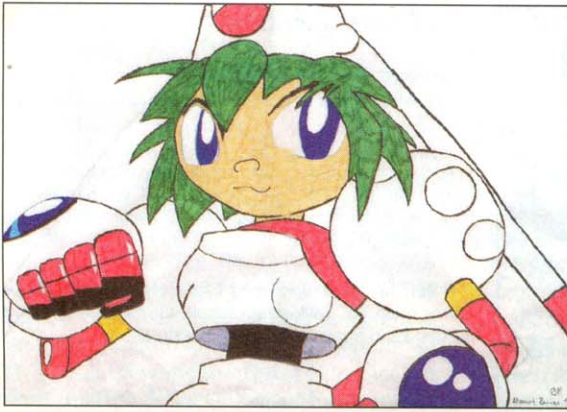
T!: DVD ist die Abkürzung für Digital Versatile Disk (Versatile bezeichnet die Vielseitigkeit der Anwendungsmöglichkeiten). Die DVD ist, simpel ausgedrückt, eine CD mit sehr großer Datendichte und somit hoher Speicherkapazität. DVDs werden sich früher oder später (eher früher) zum Standard als Datenträger für PCs und für Videofilme etablieren. DVD-Player können zum Beispiel auch handelsübliche Audio-CDs abspielen.

?: Woher und wie bekommt man die coolen *Zelda*-Actionfiguren (vergleiche T! 4/99, Seite 3)?

T!: Offiziell sind sie in Deutschland nicht zu haben, aber einige Händler haben sie sicherlich vorrätig. In Hamburg sind dies beispielsweise „2nd Reality“ und „nRG“ (Tel. 0 40/69 64 04 50 beziehungsweise 0 40/25 56 63).

?: Was ist aus *Jeff Gordon Racing* geworden?

T!: Das ist massiv verschoben worden. Bislang ist keine Version fertig. Es soll aber noch in Arbeit sein.



Es gibt also tatsächlich Menschen, die sich an das kultige Mischief Makers erinnern können! Unser Dank gebührt Henrik Zenser (13)

Das wäre ja ein Novum in der Star Wars-Musikgeschichte.

Florian Reichart, Marktoberdorf

TOTAL!:

(Ocarina of Time und Citizen Kane: ein gelungener Vergleich!)

Erst mal sorry, das Lied heißt natürlich *Duel of the Faith* (immer diese Rechtschreibfehler!) und nein, es handelt sich um ein normales klassisches John-Williams-Stück.

Dies und das

1. Gibt es ein Gerät, mit dem man Game-Boy-Spiele auf dem N64 spielen kann?
2. Lohnt es sich, alte Game-Boy-Spiele zu kaufen, wenn man einen Game Boy Color besitzt?
3. Ich finde eure Brieffreundschaftsecke echt gut, wer kam auf diese Idee?
4. Welches Spiel findet ihr besser, *Jet Force Gemini* oder *Rayman II*?

Pamela Kahder (13), Berlin

TOTAL!:

1. Nintendo hat offiziell noch nichts angekündigt. Es gibt einen nicht lizenzierten Adapter, der aber seine Macken hat. So laufen alle Spiele ohne Ton, es wird lediglich eine

Standardmusik vom Adapter abgespielt.

2. Klar, es gibt doch noch eine Menge guter Spiele! Du solltest nur schauen, ob nicht vielleicht eine DX-Variante mit Color-Unterstützung angekündigt ist, die dann natürlich vorzuziehen wäre (wie zum Beispiel bei *Zelda*, *Wario Land II*).

3. Wenn wir uns richtig entsinnen, ein Leser. Im Endeffekt kommen alle unsere guten Ideen von Lesern. Na gut, fast alle. Manchmal haben wir selbst auch welche ...

4. Das läßt sich nicht vergleichen. *Rayman* ist ein Jump & Run in der Art von *Banjo-Kazooie* (und die aktuelle Version sieht sehr vielversprechend aus). Bei *Jet Force Gemini* wird in erster Linie geballert (und es sieht auch sehr vielversprechend aus). Wie gut beide im Endeffekt sein werden, können wir Dir erst in ein paar Monaten sagen.

Zelda forever

Was ist das für ein *Zelda*-Poster auf Bild 20 der Foto-Story in Ausgabe 6/99? Wo krieg' ich das her? Wie teuer? Könnt ihr es mal als Poster bringen? Ist das Motiv das der japanischen Verpackung?

Maike

TOTAL!:

Willkommen, Neuleserin! Das DIN-A2-Poster hast Du offensichtlich knapp verpaßt, es stammt nämlich aus der **TOTAL!**, und zwar aus der Ausgabe 2/99. Und die kannst Du über den Heftshop (vgl. Seite 73) bestellen. Wir hatten das Werbemotiv in einem japanischen Magazin erspäht, und ein freundlicher Mitarbeiter von Nintendo of Europe hat uns eine posterfähige Vorlage organisiert. Auf der japanischen Verpackung ist ein ähnliches Bild.

Bildungsauftrag

Jawoll, endlich wird echte Bildung vermittelt: Die Geschichte der Videospiele. Darauf habe

ich schon lange gewartet. Die Idee finde ich gut, zumal, als Mehrteiler geplant, die Informationen nicht als Fastfood serviert werden. Und ich will doch hoffen, daß auch das legendäre Vectrex und weniger erfolgreiche Systeme à la Atari Lynx oder Amstrad GX4000 berücksichtigt werden.

Wie gesagt, mich als Konsolen- und Homecomputer-Sammler freut dieser Artikel ungemein, obwohl er beim ersten Lesen ein wenig „unaufgeräumt“ (zeitliches Hin- und Herspringen) auf mich wirkte. Trotzdem stimmt die Mischung aus Informationen, Anekdoten und Hintergründen, und besonders die Bildauswahl finde ich exzellent. Es wurde lediglich nicht ganz deutlich, was es mit den Pachinko-Automaten (auf Seite 36 der Reportage in T! 6/99) auf sich hat. Was ist das?

Sven Boecker

TOTAL!:

Das Unaufgeräumte ist durchaus Absicht. Die Alternative zum zeitlichen Hin- und Herspringen wäre ein thematisches Hin- und Herspringen. Wir halten unsere Lösung für die bessere, weil lesefreundlichere.

Pachinko ist ein typisch japanisches Phänomen. Die Geräte sind eine Mischung aus Einarmiger Bandit, Flipper und den hierzulande allgegenwärtigen dämlichen Geldspielautomaten. Im Prinzip handelt es sich um einen senkrecht stehenden Kasten, in dessen Rückwand ganz viele Nägel gehämmert wurden. Der geneigte Japaner wirft oben kleine Stahlkugeln hinein (die zuvor an der Kasse gekauft werden), die dann, beeinflusst von den Gesetzen der Schwerkraft und Kollege Zufall, nach unten kullern/fallen. Dort landen sie in „Zielfeldern“, die unterschiedliche Werte haben. Als Ergebnis spuckt der Automat dann mehr oder weniger viele Stahlkugeln aus, die oben erneut hineingeworfen oder an der Kasse gegen kleine Sachpreise (offiziell ist kein Geld dabei zu gewinnen) eingetauscht werden können. Natürlich bieten die Geräte noch allerhand optische Gimmicks und Schnickschnack. Wichtig ist jedoch: Der Spieler kann den Lauf der Kugeln nicht beeinflussen. Das Ganze nennt sich dann Pachinko und ist in Japan abartig populär (allerdings nicht bei Kids und Jugendlichen). Pachinko-Spielhallen gibt es praktisch überall, sie sind zum Teil riesengroß und produzieren einen Höllenlärm, wenn in Hunderten von Geräten Tausende Stahlkugeln durch Felder aus Stahlnägeln prasseln.

Danke, Danke, Danke!

Ich wollte mich kurz mal für den besten E3-Messebericht, den ich je gelesen habe, bedanken. In den letzten Jahren war euer Messebericht auch immer der beste, aber dieses Jahr war er der Hammer. Über 6 Jahre **TOTAL!** zahlt sich eben aus.

Mario Aumüller, Weil

TOTAL!:

Herzlichen Dank für das Lob! Ein schönes Schlußwort.

PS: Schließlich lautet unser Prinzip: Das beste Magazin ist für die besten Leser (also Euch dort draußen) gerade gut genug!

FOTO-TOTAL!-STORY: Die ganze Wahrheit

Angehts der schätzungsweise 200.000 Fragen zur Foto-Story (also hat nur knapp jeder zweite Leser geschrieben ... D'OH!) wollen wir an dieser Stelle alle mehr oder weniger weltbewegenden Unklarheiten beseitigen.

Bild 2 und 9: handelsübliche Postkarten

Bild 4: Lagerhalle in Spanien

Bild 7: T-Shirt der legendären Punkrock-Combo Combat Shock: unverkäuflich

Bild 9: **TOTAL!**-T-Shirt: siehe „Kurz beantwortet“

(Leider können wir uns nicht daran erinnern, wer schrieb, in der Videospielbranche würden von Juni bis Mai einfach keine interessanten Dinge passieren ... Hihi!)

Bild 11: Neon Genesis Evangelion-Shirt aus der limitierten Sonderedition der deutschen Kaufvideos Cammy-Figur: Merchandising-Artikel des Versandhändlers MARO

Der Sensenmann: Promo-Geschenk zu *Discworld 2* von Psygnosis (unverkäuflich)

Bild 12: Das Evangelion-Poster ist genau genommen ein sogenanntes „Wall Scroll“ aus Stoff und ist über spezialisierte Anime-Händler erhältlich.

Bild 17: *Dragon Ball*-Shirt aus Thailand (die Hose: unverkäufliches Einzelstück – obwohl: Das Fred hat sie auch noch in Grün!!!)

Bild 18: Ja, das ist der Kalender aus der „AnimaniA“!

Bild 19: Foto von der Tokyo Game Show 1998

Bild 20: Ja, schröder ist in Wirklichkeit Bruce Willis (Turol-Shirt: Acclaim).

Bild 26: Nein, das ist kein Witz. Links im Bild ist tatsächlich DER Effe, und er spielte tatsächlich mit Das Fred zusammen in der F-Jugend von S.C. Victoria Hamburg. Der eine hat Karriere gemacht, der andere spielt immer noch Fußball ...

27 + 29: Ja, auch das ist wahr. Es ist tatsächlich unser abgöttisch verehrter Chefredakteur im Video von Eins Zwei: *Hand aufs Herz*.

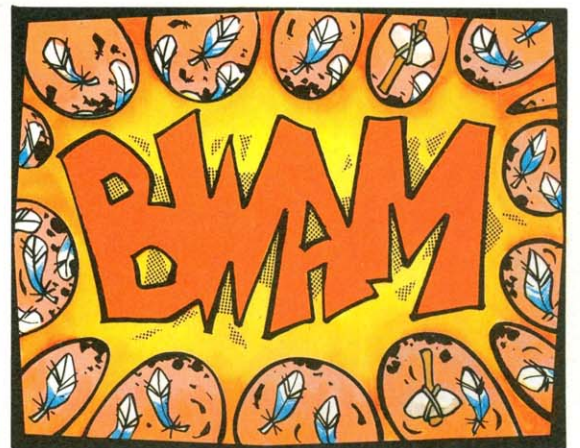
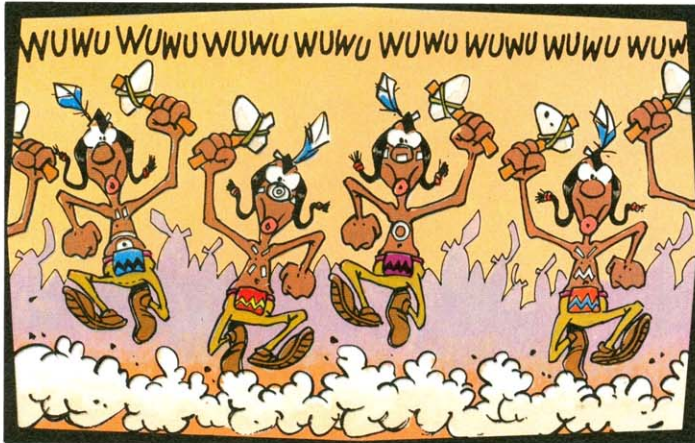
Bild 31: Das ist keine *Sonic*-LP, sondern eine Plattenteller-Unterlage.

Bild 32: Wir verraten es ja nur ungern, aber: Nein, *Der Böse Holgr™* renoviert nicht wirklich über Eure Zeichnungen. Das Bild ist das Ergebnis aufwendigster Fotomontage (Special Thanks to George Lucas' Industrial Light and Magic). Okay okay, genau genommen hatte er einige Mühe, ein Blatt Papier mit dem Pinsel und der Rolle gegen die Bilder zu drücken ...

Ende: Nein, Der Tobi hat keinen Robot-Arm, den er Dhal-sim-mäßig ausfahren kann. Poster hinten links: Promo-Kalender von Konami Japan.

Und last but not least we proudly present: Die legendäre „Laubtapete“ (Bild 7) ist nichts weiter als ein handelsübliches Fenster ... mit 'nem Baum dahinter!

KID PADDLE



ACCLAIM – SPIELE OHNE GRENZEN

Es ist gar nicht lange her, da klingelte tatsächlich jemand an unserer Tür. Herein spazierte Acclaims PR-Manager Stefan, „Lulu“ Luludes, der drei überaus interessante Module im Gepäck hatte. Eigentlich warteten wir ja auf ein viertes, doch Armorines: Project S.W. A.R.M. war leider noch nicht präsentationsfähig. Wir hoffen, daß es bis zur kommenden Ausgabe klappt, aber Shadow Man, WWF Attitude und Re-Volt sollten Euch bis dahin entschädigen. Viel Spaß beim Fingerschlecken!

SHADOW MAN

Wenigen Nintendo⁶⁴-Titeln wird in diesem Quartal so entgegengefeiert wie Acclaims finsterem Voodoo-Abenteuer *Shadow Man*. Angesichts der Vorversion, die uns zur Verfügung stand, könnt Ihr davon ausgehen, daß sich das lange Warten auch auszahlen wird. Mittlerweile ist das Spiel so gut wie fertiggestellt und hinter-



Mit Hilfe Eurer Shadow Gun gelingt es Euch, die Kreaturen aus der Deadside zu entseelen



Durch diese Portale kommt Ihr erst, wenn Ihr genügend dunkle Seelen einfangen konntet



Shadow Man bietet neben zahlreichen Denkaufgaben und einer Portion Action auch viele Jump&Run-Elemente und Adventure-Anteile

ließ bereits in vielen Punkten einen ausgezeichneten Eindruck. Acclaim Studios Teeside, ehemals unter dem Namen Iguana UK bekannt, hat speziell für dieses Projekt eine neue Grafik-Engine namens Vista entwickelt, die es wirklich in sich hat. Egal, wie weit wir blicken konnten, Nebel gab es nur als stilistisches Mittel zur Untermalung der gruseligen Optik. Unglaublich weiträumige Areale, gigantische Bauwerke und klaffende Schluchten sind immer in ihrer vollen Pracht zu sehen.

Obendrein sind sämtliche Kulissen mit extrem detaillierten Texturen und bezaubernden Lichteffekten versehen – optisch ein wahres Wunderwerk. Doch als wäre das nicht genug, werdet Ihr die Grafik sogar in hoher Auflösung bestaunen dürfen, sofern Ihr ein Expansion Pak Euer eigen nennt.



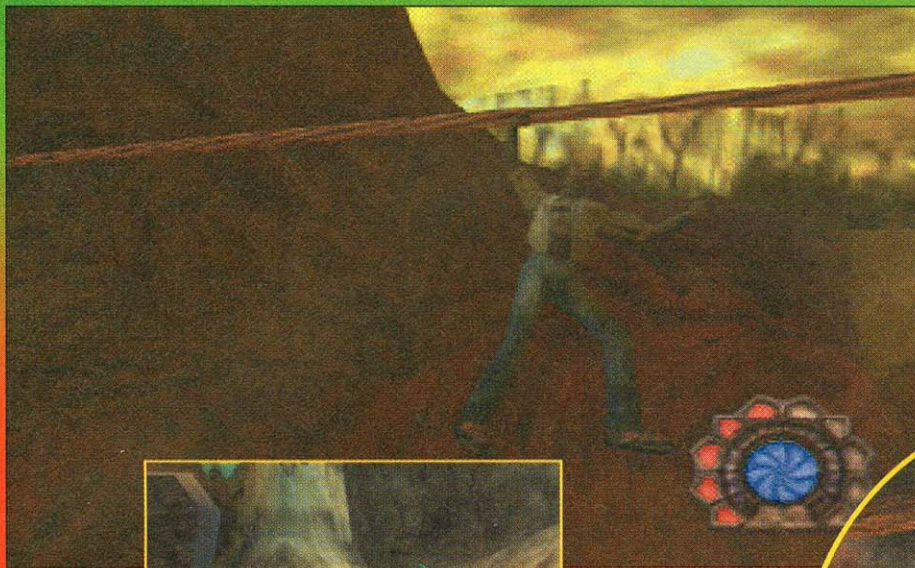
Aber auch von der akustischen Seite wird *Shadow Man* einiges bieten. Obwohl das Modul noch nicht alle Klänge

der fertigen Version enthielt, trug der Sound einen erheblichen Teil zur beklemmenden Atmosphäre bei und erzeugte fast schon Angstzustände. Außerdem werden sämtliche Dialoge im Vorspann und in den zahlreichen Zwischensequenzen von talentierten Synchronsprechern übernommen.

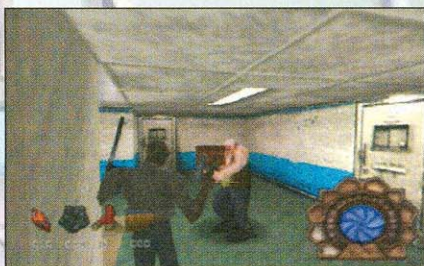
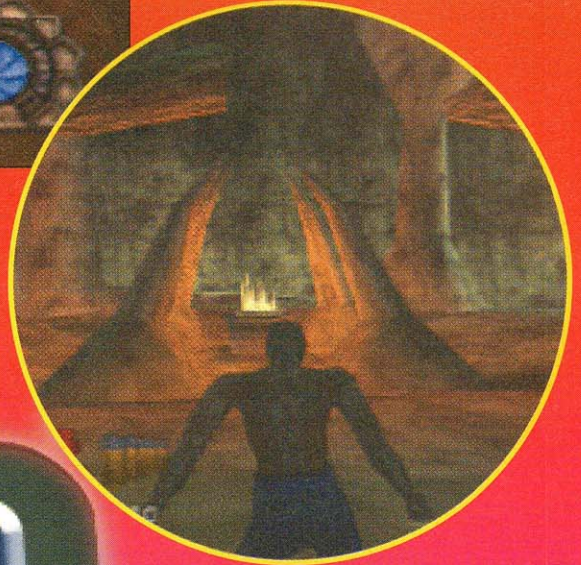
Für die deutsche Übersetzung konnte Acclaim wahre Branchengrößen verpflichten. Shadow Man selbst wird von Samuel L. Jacksons deutscher Stimme gesprochen, die Voodoo-Priesterin Nettie von



Eine knifflige Aufgabe steht Euch bevor: Wie gelangt Ihr durch die Feuerwand?



Über diesen Weg gelangt Ihr von der Deadside in die reale Welt zurück. Doch Vorsicht: Auch die Massenmörder können dieses Portal benutzen!

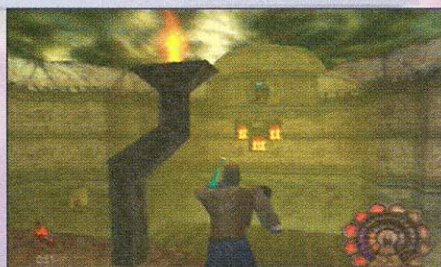


Bereits der erste der fünf Massenmörder bringt das Gehirnschmalz mächtig zum Brodeln

Whoopi Goldbergs Synchronisatorin. Weiterhin kommen die Sprecher von Nicolas Cage, Jack Nicholson, Kevin Spacey (spielte den wahnsinnigen Serienmörder im Horrorstreifen *Sieben*) und Alf zum Einsatz. Ihr dürft also eine wahrhaft filmreife Vertonung erwarten. Insgesamt wird ungefähr eine Stunde Sprachausgabe in das 256 MBit dicke Modul gestopft.

Eines können wir schon jetzt mit Sicherheit sagen: *Shadow Man* vermittelt eine ungeheuer dichte und beklemmende Atmosphäre, wie sie bei keinem N64-Spiel zuvor zu bewundern war. Das liegt aber nicht allein an der Optik oder dem Sound. Eine umfangreiche und haarklein ausgearbeitete Hintergrundgeschichte stimmt Euch vortrefflich auf das bevorstehende Abenteuer ein. Für jeden der fünf Massenmörder, die im

Spiel auftauchen, wurde eine äußerst interessante Kriminalakte entworfen, mit deren Hilfe Ihr sogar Rückschlüsse über ihre Aufenthaltsorte ziehen könnt. Überhaupt sollten alle Schriftstücke, die man erhält, sorgfältig



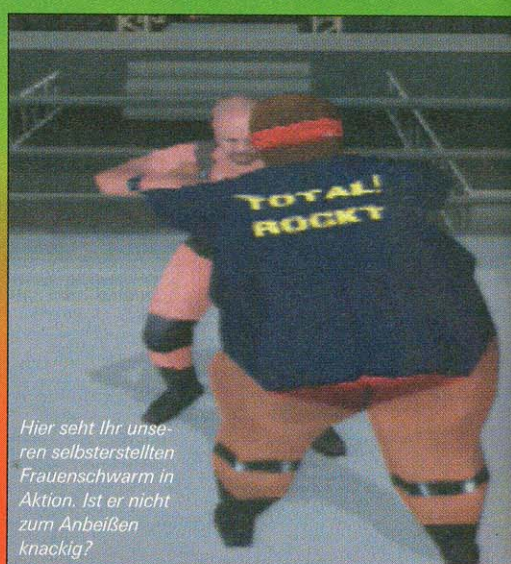
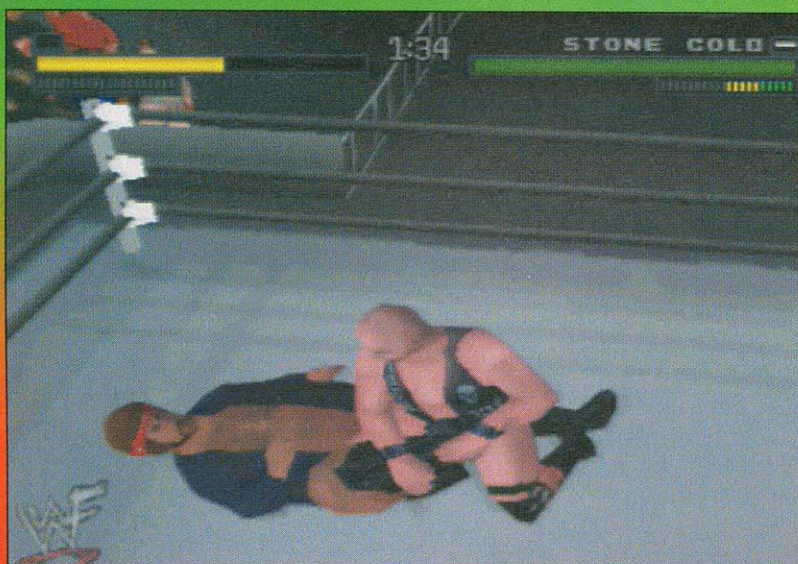
durchgelesen werden. Oftmals verstecken sich Hinweise in den Zeilen, die Ihr jedoch zu deuten wissen müßt. Tarot-Karten beispielsweise zeigen ab und zu gewisse Objekte oder Orte, die in ähnlicher Form in den Leveln wieder-



zufinden sind. Hilfestellungen bekommt Ihr eigentlich in Hülle und Fülle, die Schwierigkeit liegt nur darin, sie zu erkennen. Die Priesterin Nettie steht Euch zwar immer mit ihrer Unterstützung zur Verfügung, redet aber fast nur in zweideutigen Floskeln. Auch in den Leveln, die übrigens nicht linear aufgebaut sind, wird Euch subtil unter die Arme gegriffen. So bewegt Shadow Man seinen Kopf immer in die Richtung, in der etwas Wichtiges zu finden oder zu erledigen ist. Eine Karte gibt es jedoch nicht, dafür sind die Welten relativ übersichtlich aufgebaut.

Momentan arbeitet Acclaim fleißig an der deutschen Übersetzung und liegt nach eigenen Aussagen genau im Zeitplan. Im September dieses Jahres soll *Shadow Man* über die Ladentische wandern. Übrigens wurde der Termin nicht ohne Grund gewählt: Stellt doch mal das Erscheinungsdatum 9/99 auf den Kopf ...

Tobias Partetzke



Hier seht Ihr unseren selbsterstellten Frauenschwarm in Aktion. Ist er nicht zum Anbeißen knackig?



Der Create-a-Player-Modus wurde im Vergleich zu WWF War Zone immens erweitert. Ihr dürft sogar die Klamotten beschriften

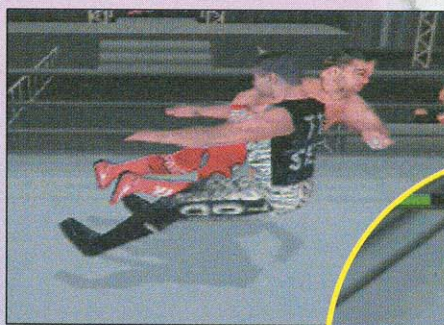
WWF ATTITUDE

Für ihr letztes WWF-Spiel legt sich Acclaim Studios Salt Lake City (Iguana West) noch einmal richtig ins Zeug. Mit *WWF Attitude* wird versucht, dem Wrestling-Freund möglichst alles zu bieten, was er verlangen könnte. Deshalb werdet Ihr die Wahl zwischen mehr als 40 Original-Superstars haben. Von Steve Austin, dem Undertaker, Ken Shamrock, Big Bossman, HHH (weiß eigentlich noch jemand, daß das für „Hunter Hearst Helmsley“ steht?), Goldust und dem kürzlich auf tragische Weise verstorbenen Owen Hart über kleinere Größen



Hier könnt Ihr Euch ein ungefähres Bild davon machen, wie umfangreich der Pay-per-View-Editor ist

wie Brian Christopher und X-Pac bis hin zu heutzutage nicht mehr aktiven Kämpfern wie Sgt. Slaughter, Jerry „The King“ Lawler und

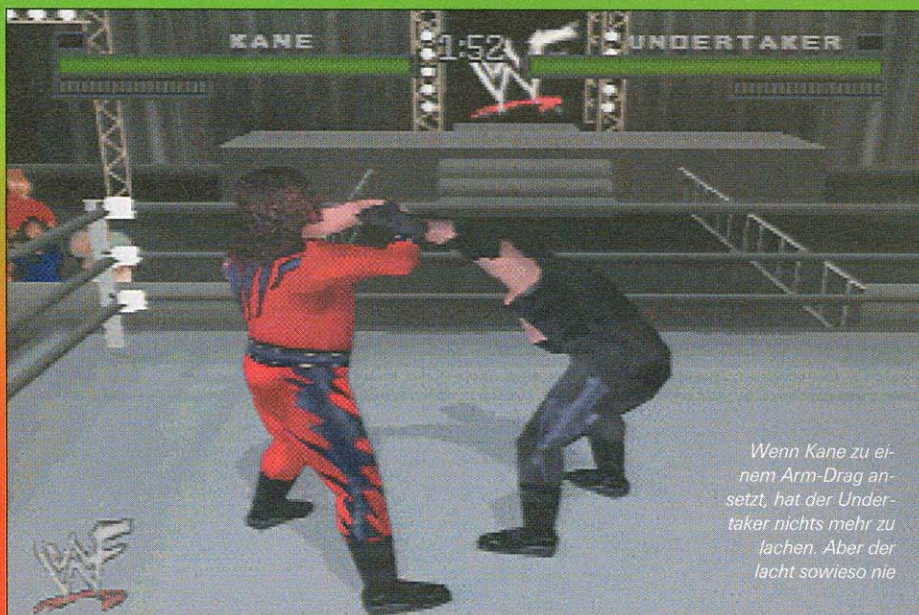


Kracks! Der Big Bossman weiß noch immer, wie man „Hard Times“ beschert – zumindest im Spiel

sogar Paul Bearer reicht die Palette. Mit Chyna, Sable und Jacqueline sind sogar drei weibliche Akteure vertreten. Und weil das nicht reicht, werdet Ihr darüber hinaus einige Wrestler freispielen dürfen. Sollte das immer noch nicht genug sein, dann könnt Ihr auch einen eigenen Charakter erstellen. Das Create-a-Player-Menü erlaubt Euch ungeahnt viele Variationsmöglichkeiten.

Durftet Ihr im Vorgänger nur eine Handvoll vorgegebener Gesichter wählen, so könnt Ihr diesmal aus zig verschiedenen Augen, Nasen und Mündern ein Antlitz nach Eurem Geschmack zusammenbasteln. Alle bekannten Bekleidungsarten wie Hosen, Jacken oder

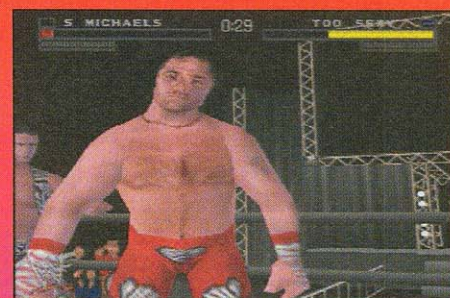
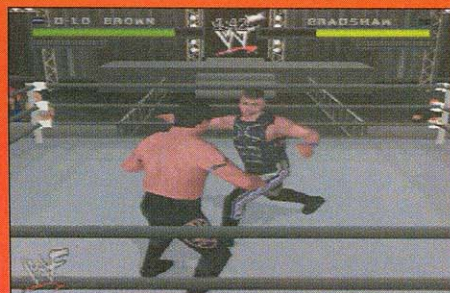
Shirts sind nach wie vor vorhanden und wurden gehörig aufgestockt. Zudem lassen sich die Klamotten sogar beschriften. Außerdem wird Euch die Möglichkeit geboten, die Move-Paletten nach eigenem



Wenn Kane zu einem Arm-Drag ansetzt, hat der Undertaker nichts mehr zu lachen. Aber der lacht sowieso nie

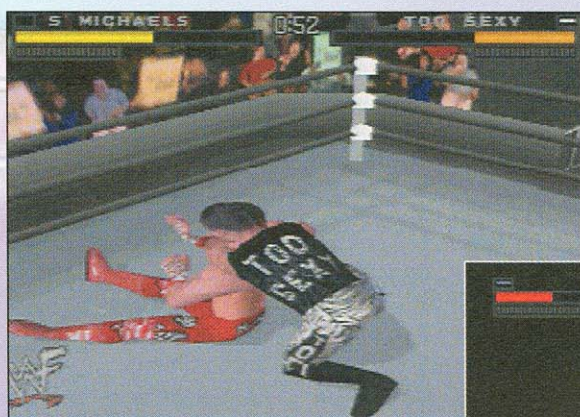


Dieses Bild zeigt die Kämpferauswahl. Denkt aber nicht, daß sie komplett abgebildet wäre



Stellt Ihr die Kamera auf „Rotate“, dürft Ihr das Kampfgeschehen aus beliebigen Winkeln verfolgen

WWE Attitude



Erdenken zu erstellen. Insgesamt soll es um die 400 Aktionen geben. Ein zweiter Editor befindet sich im Pay-Per-View-Modus. Dort bastelt Ihr eine Großveranstaltung ganz nach Eurem Belieben zusammen. Ihr entscheidet, welche Kämpfe stattfinden, welche Titel verteidigt werden und natürlich, wessen Rollen Ihr übernehmen wollt. Das Besondere liegt jedoch darin, daß Ihr auch das Stadion verändern dürft. Ob Ihr nun rote Scheinwerfer den gelben vorzieht, die Ringbemalung ändern wollt oder Euch eine kleine Arena besser gefällt

als eine große – es liegt alles in Eurer Hand. Wollt Ihr einen noch wäßrigeren Mund? Dann haltet Euch fest: *WWF Attitude* enthält an die 20 Spielmodi. Alles, was Ihr bisher in Wrestling-Titeln gesehen habt, findet Ihr auch hier



– und mehr. Die Survivor Series zum Beispiel gab es zuletzt bei *WWF Raw* für das Super Nintendo, ebenso wie den Royal Rumble. Ansonsten stehen Euch unter anderem Lumberjack-, Gauntlet- und Tornado-Matches zur Auswahl. Im Career-Modus könnt Ihr einen

beliebigen Wrestler auf der Karriereleiter emporsteigen lassen. Angefangen bei kleinen, spärlich besuchten Events kämpft Ihr Euch nach vorn, bis Ihr schließlich bei den Großveranstaltungen angelangt seid.

Damit die Atmosphäre stimmt, werden wieder zahlreiche Sprach-Samples integriert – neun für jeden Wrestler. Kommentiert wird das Geschehen von Shane McMahon und Jerry Lawler, die wie ein Wasserfall reden. Wuchtige Soundeffekte untermalen treffend das actionreiche Geschehen. Die Grafik ist natürlich auch wichtig für die Stimmung, und die kann man als umwerfend bezeichnen. Derart lebensechte Texturen und Animationen habt Ihr gewiß noch nie in einem Wrestling-Spiel gesehen. Auf den ersten Blick erinnert *WWF Attitude* an eine Fernsehübertragung, mit der Ausnahme, daß die Kämpfe auch spannend werden.

So lange ist es gar nicht mehr hin, bis *WWF Attitude* erscheint. Einen Monat noch, und Ihr kommt in den Genuß des wahrscheinlich umfangreichsten Wrestling-Titels der Welt. Bis dahin werden wir Euch auch mit einem Test versorgen können. Tobias Partetzke

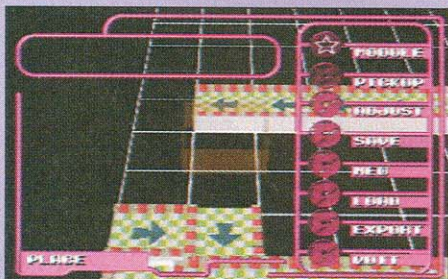


Bereits in der Preview-Version zeigte sich die Steuerung überraschend authentisch

AKKIO

RE-VOLT

Eine ungewöhnliche Geschichte umgibt den Fun-Racer *Re-Volt*. Die kleinen, ferngelenkten Autos, die Ihr über die Pisten steuert, haben sich nämlich selbständig gemacht und genießen ihre Freiheit, indem sie um die Wette fahren, wo immer sie wollen. Das bedeutet für das Spiel, daß Ihr authentische Schauplätze zu Gesicht bekommen werdet, die aufgrund der relativ kleinen Vehikel natürlich riesig erscheinen. So düst Ihr über Hausdächer, rast durch Kanalisationsrohre,



Re-Volt wird Euch die Möglichkeit bieten, beliebig viele eigene Strecken im Editor zu erstellen



Supermärkte und Museen oder bringt ein Spielzeuggeschäft durcheinander. Das Erstaunliche ist, daß sich die Wagen, von denen es übrigens mehr als 40-verschiedene gibt, tatsächlich wie funkgesteuerte Modelle fahren lassen. Wer schon einmal dieses Hobby betrieben hat, weiß, wie schwierig die Gefährte unter Kontrolle zu bekommen sind. Allerdings könnt Ihr mit den echten Vehikeln keine Raketen abschießen. *Re-Volt* macht es möglich. Sammelt Ihr ein Blitzsymbol ein, verfügt Ihr über ein Extra, das Ihr den Gegnern hinterherfeuern sollt. Homing-Geschosse werden genauso vertreten sein wie Wasserbomben oder Fangnetze. Passive Waffen sind ebenfalls enthal-

ten. Ihr könnt zum Beispiel eine Murmel abwerfen, die bis zum Ende des Rennens auf der Strecke bleibt und beliebig weit gerollt werden darf.

In der Preview-Version waren noch wenige Kurse fertiggestellt. Allerdings zeigten sie sich überaus abwechslungsreich und boten viele grafische Spielereien und ansehnliche Effekte. Zahllose Details am Streckenrand wie Bagger, Lokomotiven oder gigantische T-Rex-Skelette machen Lust auf mehr. Wie bei Acclaim-Spielen mittlerweile Standard, kommt Ihr mittels eines Expansion Paks in den Genuß von High-Res-Grafik.

Im fertigen Spiel sollen 14 Strecken enthalten sein, aber dank des Editors könnt Ihr Eurer Kreativität auch freien Lauf lassen. Wie umfangreich dieser ausfallen wird, war noch nicht zu erkennen, gegen Nintendos *Mini Racers* sollte er jedoch einen Pluspunkt darstellen. Wenn nichts dazwischenkommt, ist *Re-Volt* ab September erhältlich. Haltet Ausschau nach dem Test in einer der kommenden Ausgaben, dieses Spiel ist auf jeden Fall interessant!

Tobias Partetzke

Genre: Action/Adventure
Hersteller: Konami
Erhältlich: 1. Quartal 2000

Castlevania 2

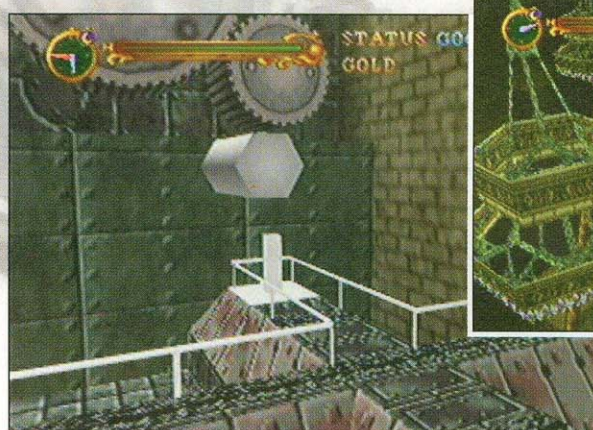
REPORTAGE

Konami werkelt derzeit an einem neuen Teil ihrer legendären Castlevania-Reihe. Freut Euch aber noch nicht zu früh, der Titel wird erst im Frühjahr 2000 fertig. Ein wenig ließen sich die Entwickler allerdings schon in die Karten schauen, so daß wir Euch im Work-in-Progress-Bericht einen ungefähren Vorgeschmack geben können auf das, was Euch erwartet.

Die freudige Nachricht kommt zuerst: Anstatt wie vorher angekündigt die gleichen Level des Vorgängers in abgewandelter Form zu präsentieren, entschloß sich Konami glücklicherweise doch dazu, ein komplett neues Spiel zu designen. Zeitlich ist die Handlung acht Jahre vor dem ersten Teil angesiedelt, und das Schloß Castlevania befindet sich noch im Aufbau. Die Hauptrolle spielt diesmal ungewöhnlicherweise kein Verwandter der Belmont-Familie, sondern ein sogenanntes Man-Beast namens Cornell. Durch die Magie der Weisen besitzt es einen nahezu unverwundbaren Körper und unbändige Kraft. Um mit den Menschen in Harmonie zu leben, haben die Man-Beasts ihre magischen Kräfte versiegelt, damit keines in die Versuchung kommen kann, sie zu mißbrauchen. Doch Cornell konnte es durch jahrelanges Training erreichen, dieses Siegel zu durch-



brechen und seine Fähigkeiten zu einem gewissen Grade wiederzuerlangen. Als er nach einem Jahr des Wanderns und Trainierens in seinen Heimatort zurückkehrt, findet er das Dorf in Flammen stehend vor. Seine einzige Blutsverwandte, seine Schwester Ada, ist verschwunden. Statt dessen trifft er auf einen alten Jugendfreund namens Ortega, der allem Anschein nach dieses Unheil angerichtet hat. Viel mehr wollte Konami von der Story noch nicht preisgeben, schließlich soll ja nichts vorweggenommen werden. Cornell wird übrigens, passend zur Geschichte, nicht mit



Zahnräder dürfen bei einem echten Castlevania natürlich nicht fehlen. Ob diese Konstruktion so ins fertige Spiel kommt, ist jedoch fraglich



einer Peitsche ausgestattet sein. Im Laufe des Abenteuers kann sich der Held nämlich mächtigere Fähigkeiten aneignen und sich durch bloße Willenskraft in einen Werwolf verwandeln.

Anhand dieser ersten

Screenshots, die aus einem sehr frühen Entwicklungsstadium stammen, dürft Ihr wieder auf stimmungsvoll gestaltete Level und Schauplätze hoffen. Aber wie gesagt, *Castlevania 2* erscheint erst im ersten Quartal des kommenden Jahres, also macht Euch noch nicht zu verrückt! Sobald wir neue Infos oder Bilder erhalten, bekommt Ihr sie auch zu sehen.

Tobias Partetzke



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Midway

Erhältlich:
ab September

WORLD DRIVER: CHAMPIONSHIP

Übung macht den Meister. Daß an diesem Sprichwort etwas dran ist, merkt Ihr bei World Driver: Championship bereits in der ersten Runde. Der kleinste Fahrfehler wirkt sich negativ auf die Kontrolle Eures Autos aus. Haltet durch, lernt die Wagen zu beherrschen und werdet der Champion!



Im Einzelspieler-Modus tretet Ihr gegen sieben Computer-Kontrahenten an. Die Strecken sind sehr abwechslungsreich und unterschiedlich anspruchsvoll ausgefallen. Ohne viel Übung werdet Ihr keine Chance haben



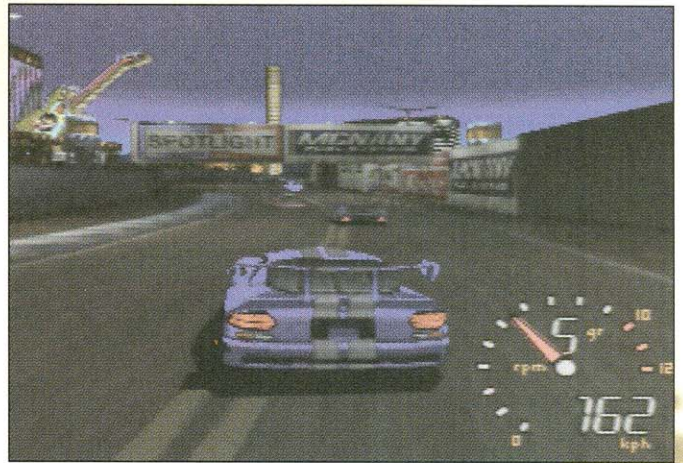
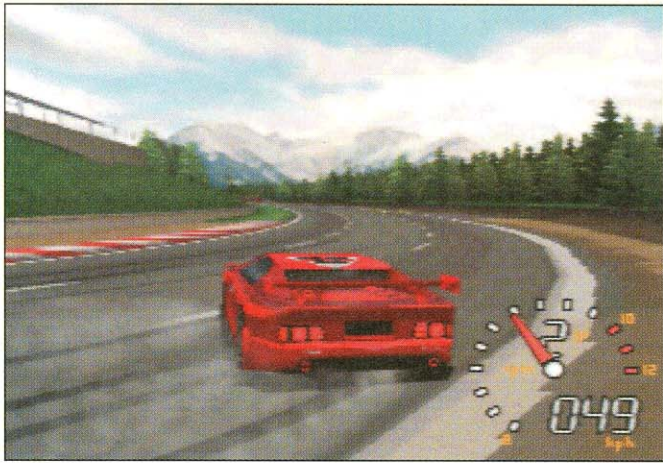
Holt die Sonnenbrille raus! Wenn Ihr gegen das Licht fahrt, werdet Ihr teilweise stark geblendet

Seit Monaten prangt ein hoffnungsvoller Stern am Himmel der N64-Rennspiele. Bereits auf der E3 konnten wir uns beim kurzen Probespielen davon überzeugen, daß *World Driver: Championship* offenbar nicht enttäuschen wird. Inzwischen ist das Spiel in Ame-

rika erschienen. Wir haben den Titel unter die Lupe genommen, um Euch nach intensiven Testfahrten einen vernünftigen Eindruck vermitteln zu können.

World Driver: Championship ist nichts für ungeduldige Spieler. Wenn Ihr das Game das erste Mal ausprobiert, werdet Ihr mit Sicherheit aus der ersten schärferen Kurve herausfliegen. Das Fahrverhalten der Wagen ist unglaublich realistisch und erfordert viel Feingefühl und Training. Habt Ihr Euer Auto nach zehn Minuten einigermaßen unter Kontrolle, dürft Ihr Euch nicht von der scheinbar niedrigen Geschwindigkeit und der zäh bis schwammig wirkenden Steuerung täuschen lassen. *World Driver: Championship* ist schnell und bietet Wagen, die sich ausgezeichnet steuern lassen – aber eben nicht von Anfang an. Wie im echten Rennfahrerleben müßt Ihr erst beweisen, was Ihr auf dem Kasten habt. Anfangs könnt Ihr einem von zwei Rennteams beitreten. Jedes der Teams stellt Euch einen Wagen zur Verfügung. Habt Ihr gezeigt, daß Ihr Euer Handwerk versteht und erste Siege eingefahren, melden sich andere Interessenten. So könnt Ihr Euch schon bald für deutlich leistungsfähigere Fahrzeuge entscheiden. Aus Angst, Euch als Fahrer zu verlieren, bieten Euch die alten Teams ihre nächsthöhere Wagenklasse an. Es liegt an Euch, für welches Team Ihr



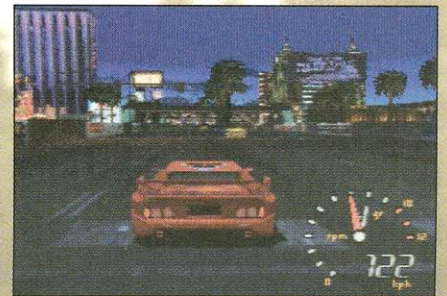


startet wollt. Es ist erstaunlich, wie unterschiedlich sich die insgesamt 30 Autos auf der Straße lenken lassen. Sitzt Ihr zum Beispiel in einem Wagen mit starker Beschleunigung, könnt Ihr gut aus den Kurven herausstarten. Trotzdem müßt Ihr achtsam mit dem Gas umgehen. Tretet Ihr zu früh oder zu stark auf das Pedal, bricht Euer Wagen gnadenlos aus. Ist Eure Geschwindigkeit insgesamt zu hoch, driftet Ihr bei jeder Kurve langsam nach außen. Sobald auch nur ein Reifen von der Straße abkommt, wird die Karre unruhig und gerät unter Umständen völlig außer Kontrolle. Fahrt Ihr auf Rasen, Sand oder Kopfsteinpflaster, verhält sich der Wagen ebenfalls absolut anders als auf normalem Asphalt. Doch wer das Auto bloß zaghaft über die Piste schickt, um nicht in einen Unfall verwickelt zu werden, der kann nicht siegen. Ihr müßt Euer Fahrzeug am Limit fahren und geschickt um Kurven driften lassen, damit die sieben Computer-Gegner nur noch Euren Auspuff sehen.

Grafisch ist das Game eine Klasse für sich. Derart aufwendige und zugleich abwechslungsreiche Strecken kann kein anderes N64-Rennspiel bieten. Dabei könnt Ihr wählen zwischen mittlerer Bildschirmauflösung im Vollbild oder High-Res-Darstellung im Breitbildformat. Das beste daran: Ihr braucht nicht einmal ein Expansion Pak. Die Programmierer von Boss Game Studios haben eine enorm leistungsstarke Engine entwickelt, die ohne die Speichererweiterung arbeitet und dabei nur sehr selten ins Stocken gerät.

In den nächsten Wochen werden wir auf jeden Fall noch viele Runden auf den traumhaften Strecken dieses Rennspiels drehen und uns in der Redaktion darum streiten, wer gerade fahren darf. In der kommenden TOTAL! könnt Ihr dann unseren ausführlichen Test lesen, rechtzeitig bevor das Spiel im September auch in Europa erscheint. Aber eins steht schon jetzt fest: *Midways World Driver: Championship* ist ein Hammer!

Frederic Berg



Las Vegas ist ein buntes Lichtermeer. Ihr seht am Rande aller zehn Strecken authentische Gebäude

Das Training

Die Entwickler haben sich einen tollen Trainings-Modus einfallen lassen, damit Ihr ein besseres Gefühl für das realistische Fahrverhalten bekommt. Ihr dreht auf der einfachsten Strecke, die Euch durch Rom führt, Eure Runden. An allen kritischen Kurven wird für Euch die ideale Geschwindigkeit eingeblendet, mit der Ihr den entsprechenden Streckenabschnitt passieren könnt. Seid Ihr deutlich zu schnell, verfärbt sich die Anzeige zur Warnung rot. Für die anderen Strecken müßt Ihr selbst die optimalen Werte herausfinden, dort könnt Ihr keine Trainingsrunden mit Einblendungen absolvieren.



Auch der Zweispieler-Modus läuft überwiegend flüssig, ohne daß es große Detailinbußen gibt. Ihr könnt übrigens wählen, ob Ihr nur zu zweit oder mit zwei weiteren Computer-Fahrern über die Piste düsen wollt

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Lego Media

Erhältlich:
ab Oktober

LEGO RACERS

Bald werdet Ihr Bauklötzer staunen! In Lego Racers dürft Ihr spannende Rennen in selbstgebauten Lego-Autos auf typischen Lego-Strecken fahren.



Wer kennt sie nicht, die kleinen bunten Steine, mit denen sich alles mögliche bauen lässt? Und weil ein Lego-Spiel kein Lego-Spiel wäre, wenn es darin nichts zu bauen gäbe, dürft Ihr Euch in *Lego Racers* die Vehikel selbst zusammenstecken. Bevor es also auf eine der insgesamt zwölf Rennstrecken geht, wird erst einmal in der virtuellen Bauklotzkiste gewühlt, um die passenden Einzelteile für den eigenen Flitzer zu finden. Wie die Rennstrecken lassen sich auch die Steine vier typischen Lego-Szenarien zuordnen. Pirateninsel, Abenteuerwelt, Mittelalter und Weltraum haben jeweils einen eigenen Bauklotz-Pool, einer Kombination steht allerdings auch nichts im Wege. Mindestens



Mit dem Enterhaken könnt Ihr mächtig Boden gutmachen: Wird er ausgelöst, zieht sich Euer Fahrzeug an das getroffene Vehikel und überholt es auch noch

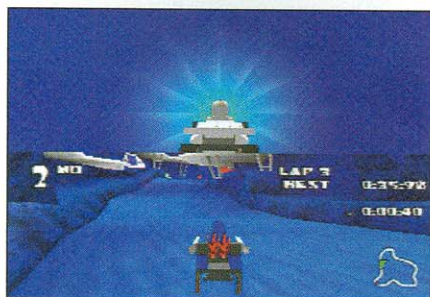


stens genauso wichtig wie das Auto ist natürlich der Fahrer, den Ihr ebenfalls selbst erstellen könnt, wobei eine Vielzahl an Hüten, Köpfen und Verkleidungen zur Verfügung steht.

Ist der letzte Stein gesetzt, können die Rennen beginnen. Tretet Ihr im Time-Trial noch alleine gegen die Uhr an, müßt Ihr im Championship-Modus, in dem Ihr gegen fünf computergesteuerte Kontrahenten fahrt, nicht nur schnell, sondern auch geschickt im Umgang mit den vielen Extras sein. Wer



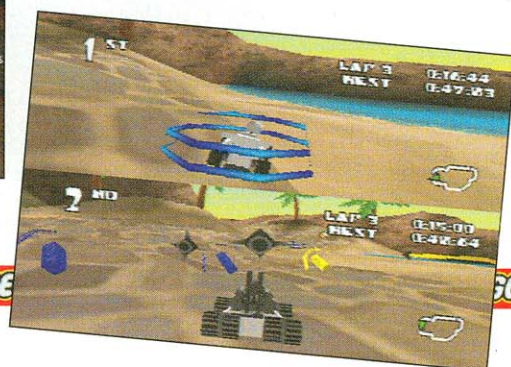
Die Krater auf einer der Weltraumstrecken spucken ab und zu Lava aus. Da heißt es: Aufgepaßt!



Eines der besten Extras ist das Warp-Loch, das Ihr nach vollem Upgraden des Turbos bekommt



Im Zweispieler-Modus gibt es zwar keine anderen Gegner, dafür läuft er ungemein flüssig





Durch Beschuß der Gegner kann es schon einmal passieren, daß man weitab der Strecke landet

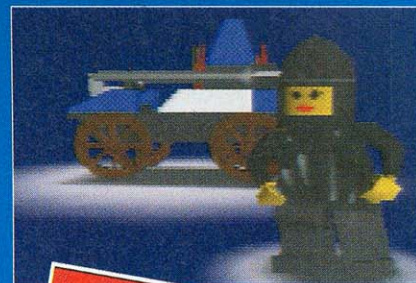
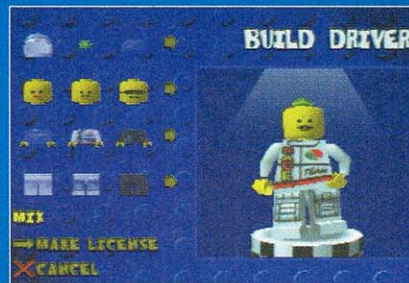


Mario Kart oder Diddy Kong Racing gespielt hat, wird sich jedoch sehr schnell zurechtfinden. Jedes Extra läßt sich noch dreimal upgraden, wodurch beispielsweise aus einem einfachen und kurzen Turbo-Boost eine äußerst effektive Zeitreise durch ein Warp-Loch wird, die Euch, ohne daß Ihr lenken müßt, um einiges weiter nach vorne setzt. Des weiteren gibt es noch Ölpfützen, Enterhaken, Raketen und einiges mehr. Die Wettrennen führen Euch im Abenteuerland vorbei an Pyramiden und bissigen Krokodilen, auf der Pirateninsel durch dunkle Höhlen und im Mittelalter durch einen verwunschenen Wald. Für Abwechslung und Spannung sorgen neben den Extras die fast auf jeder Strecke vorhandenen Abzwegun-



Schaffe, schaffe, Auto baue:

Die Auswahl und Platzierung der Steine hat nicht nur optische, sondern auch aerodynamische Auswirkungen auf Euer Gefährt. Auf einer Teststrecke könnt Ihr deshalb jederzeit ausprobieren, ob Euer Vehikel zu träge reagiert oder für die kurvigen Strecken einfach zu schnell ist. Die Gestaltung des Fahrers beeinflusst die Eigenschaften des Flitzers hingegen nicht, trägt aber viel zum coolen Aussehen bei.



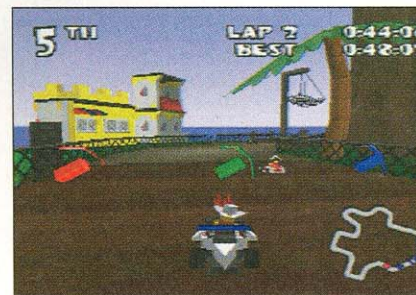
Die verschiedenen Lichter auf einer der Weltraumstrecken haben bestimmt auch eine Funktion ...

gen und Abkürzungen. Einige davon sind jederzeit frei zugänglich, während andere, zum Beispiel durch das Zerschießen von Fässern, erst freigelegt werden müssen. Ein echtes Manko ist der bisher noch fehlende Vierspieler-Modus. Lediglich zu zweit dürft Ihr antreten, wobei vom Computer gelenkte Fahrzeuge gänzlich fehlen. Auch ein Battle-Modus, der in Mario Kart oder Diddy Kong Racing überaus spannende Duelle



erlaubte, ist noch nicht vertreten und würde wohl von vielen vermisst werden. Dafür läuft Lego Racers mit Expansion Pak in High-Res überaus flüssig und mit vielen, teilweise animierten Details auf den Strecken. Was bis zur fertigen Version noch alles verändert oder sogar verbessert wurde, erfährt Ihr bereits in einer der nächsten Ausgaben in Form eines ausführlichen Tests.

Holger Reher



Genre:
Rollenspiel/Strategie

Hersteller:
Quest

Erhältlich:
als Import (jp)

Ogre Battle 3 オウガバトル Person of Lordly Caliber

Rollenspieler, Ihr könnt aufatmen. Das Licht am Ende des Tunnels rückt unaufhaltsam näher und nimmt mittlerweile gigantische

Ausmaße an. Könnte Ogre Battle 3 die lange herbeigesehnte Erfüllung sein?



Für den Nachfolger von Ogre Battle und Tactics Ogre hat sich der japanische Entwickler Quest ein völlig neues Kampfsystem ausgedacht



Mehr als ein Jahr ist vergangen, seitdem Quest den dritten Teil ihrer famosen *Ogre Battle*-Reihe ankündigte. Fast genauso lange hielten sich die Entwickler mit Informationen zurück. Endlich, kurz vor dem Japan-Release, wurde das Schweigen gebrochen. Wie es sich für eine Fortsetzung gehört, wurde am Grundprinzip nichts Großartiges geändert. In einer Mischung aus Rollenspiel und Strategie führt Ihr im Fantasy-Ambiente eine Truppe von Kämpfern durch unterschiedliche Königreiche. Von Rittern über Magier, Hexen und Monster bis hin zu Drachen reicht die Vielfalt der Charakter-

klassen. Euer Ziel besteht darin, Frieden zu stiften, indem Ihr Länder verteidigt, zurückerobert oder einnehmt. Das funktioniert natürlich nur, wenn Ihr erfolgreich kämpft. Feinde könnt Ihr auf der Karte erst dann erkennen, wenn sie für Eure Party in Sichtweite sind. Treffen sie aufeinander, wird in den Kampfbildschirm umgeblendet, wo Ihr entscheidet,



wer aus Eurer Truppe was tun soll – neuerdings sogar in Echtzeit. Dabei ist es unter anderem wichtig, ob die Helden vorn oder hinten stehen. Ein Drache beispielsweise benutzt aus der hinteren Reihe seinen Feueratem, während er nah am Gegner seine Klauen einsetzt. Unzählige Waffen und Magien, die vor allem optisch einiges hermachen, werden Euch im Laufe des Abenteuers zur Verfügung stehen. Je nachdem, wie Ihr Euch geschlagen habt, verbessern sich die Werte und Fähigkeiten Eurer Helden. Darüber hinaus verwandeln sich manche Mitglieder in noch mächtigere Kreaturen, wenn sie einen bestimmten Level erreicht haben. Allerdings ist Vorsicht geboten: Sollte ein Charakter im Kampf sein Leben verlieren, geht er auch wirklich hops – es sei denn, Ihr habt rechtzeitig einen Wiederbelebungsspruch parat.

Auf der Reise durch die Königreiche stoßt Ihr nicht nur auf Widersacher, sondern auch auf viele gesprächsfreudige Personen. Abhängig von den Entscheidungen, die Ihr bei Unterhaltungen fällt, verändert sich der



Im Gegensatz zu den Vorgängern laufen die Kämpfe fast automatisch ab. Je nachdem, wie die Charaktere ausgebaut sind, ändern sich die Attacken





Noch sind die zahlreichen Menüs in japanischer Sprache gehalten, doch das wird sich ändern



Freut Euch!

Wenn Ihr diese Zeilen lest, dürften einige Japaner *Ogre Battle 3* bereits durchgespielt haben. In Fernost erschien der Titel am 14. Juli. Für die deutsche Version gibt es bisher zwar noch keinen Termin, aber sie kommt auf jeden Fall und wird von Nintendo vertrieben. Ein halbes Jahr könnten die Damen und Herren Übersetzer wohl noch benötigen. Die beiden SNES-Vorgänger waren übrigens nie offiziell in Deutschland erhältlich.



Die Spielgrafik wurde auf 64-Bit-Niveau gehoben, so daß Ihr spektakuläre Effekte erwarten könnt

Keinen Plan?

Quest beachtet bei *Ogre Battle 3* auch diejenigen, die noch nie im Leben ein Rollen- oder Strategiespiel angerührt haben. Im Tutorial-Modus erhält Ihr zu allen wichtigen Begriffen und Spielelementen eine praktische Erklärung. Endlich denkt mal jemand mit!

Spielverlauf. Einige Charaktere schließen sich Eurer Party an, während Euch andere den Tod wünschen. Selbst Gegner können unter Umständen zu Euch überlaufen, wenn Ihr es richtig anstellt. Trefft Ihr zum Beispiel auf eine feindliche Truppe aus Eurem Reich, ist es möglich, sie zu beschwichtigen und von Euren Zielen zu überzeugen. Es gibt also unglaublich viele Möglichkeiten, eine Gruppe zusammenzustellen.

Über den Handlungsablauf wollte Quest noch keine Details verraten, aber angesichts der Mühen, die in den beiden Vorgängern



stecken, solltet Ihr eine komplex ausgearbeitete Story mit vielen Wendungen und Intrigen erwarten können. Grafisch zeichnet sich bereits ab, daß die Entwickler viel Wert auf eine stimmungsvolle und dichte Fantasy-Atmosphäre legen. Detailliert gezeichnete Charaktere, eindrucksvolle Magien und stilvolle Kulissen lassen erahnen, wieviel Liebe in das Projekt gesteckt wird. Ihr könnt sicher sein, daß Quest jede Terminverschiebung genutzt hat, und das merkt man dem Endprodukt in der Regel an. Anders ausgedrückt: *Ogre Battle 3* könnte die Offenbarung für N64-Rollenspieler werden.

Tobias Partetzke

Genre:
Sport

Hersteller:
Nintendo/Camelot

Erhältlich:
3. Quartal

MARIO GOLF 64

Mario ist wirklich ein vielbeschäftigter Klempner. Mußte er eben noch in Mario Party in Mini-Games gegen seine Freunde antreten, dreht sich diesmal alles um den kleinen weißen Ball.



Je weiter Ihr den kleinen Anzeiger auf der gelben Leiste nach links wandern laßt, desto härter wird der jeweilige Schlag. Der rote Punkt auf dem Golfball zeigt an, ob Ihr ihn mit Topspin oder Slice treffen wollt



Jeder Schlag läßt sich hinterher per Knopfdruck in einem Replay aus verschiedenen Perspektiven betrachten. So könnt Ihr besonders gelungene Aktionen, wie lange Putts, so oft Ihr wollt noch einmal bewundern

Nichts ist schöner, als sich in freier Natur sportlich zu betätigen. Das denken sich auch Mario, Luigi, Peach und Yoshi und machen sich zu einer Partie Golf auf. Neben diesen vier bekannten Nintendo-Stars, warten noch neun andere, teils bekannte, teils unbekannte, Charaktere darauf, auf den insgesamt sechs Kursen gegeneinander anzutreten. Dabei besitzt jeder unterschiedliche Fähigkeiten in den Bereichen Schlagkraft und Genauigkeit, die es bestmöglich einzusetzen gilt. Zu Beginn könnt Ihr erst einen Platz bespielen, und es stehen auch nur vier Golfer zur Verfügung. Erst durch gutes Abschneiden in den verschiedenen Modi erspielt Ihr Euch weitere Charaktere und Plätze. Im Turnier tretet Ihr gegen 24 computergesteuerte und bis zu drei menschliche Teilnehmer an, deren Resultate zusammen mit Eurem nach jedem Loch auf dem Leaderboard angezeigt werden. Die Steuerung ist schlicht und ergreifend genial und ermöglicht Anfängern einen schnellen Einstieg und Profis genügend Freiraum

für kompliziertere Schlagtechniken. So würden Anfänger ein Grün, das von vorne durch einen Bunker verteidigt wird, wahrscheinlich mit zwei Schlägen anspielen. Profis bieten sich da schon ganz andere Mittel. Entweder greifen sie die Fahne von einer Seite aus mit einem starken Gegendrall an, oder sie schlagen den Ball absichtlich länger, jedoch mit einem extremen Rückwärtsdrall versetzt, so daß er zurück zur Fahne rollt. Natürlich kann dies alles vorher trainiert werden, und sogar das Putten läßt sich im Mini-golf-Modus ausgiebig üben.

Weitere Modi sorgen darüber hinaus für Langzeitmotivation, wenn entweder so



Zu Beginn eines jeden Lochs bekommt Ihr durch eine ausgiebige Kamerafahrt einen genauen Überblick von der jeweiligen Bahn. Selbst der Standort der Fahne wird angezeigt, so daß keine Unklarheiten auftreten

schnell wie möglich ein Kurs absolviert werden muß, oder der Ball zuerst durch einen Ring geschlagen werden soll, bevor er eingelocht werden darf.

Egal, in welchem Modus Ihr Euch befindet, Ihr könnt Euch jederzeit mit der frei bewegbaren Kamera einen genauen Überblick von dem jeweiligen Kurs ver-

gativ auswirken, sondern zusammen mit der tollen Steuerung, den sechs abwechslungsreichen Kursen, den Zusatzmodi und der Möglichkeit, weitere Golfer zu erspielen, für lange Zeit fesselt.

Mit *Mario Golf 64* steht endlich ein richtig gutes Golfspiel für das N64 in den Startlöchern, mit dem sich bis zu vier Freunde



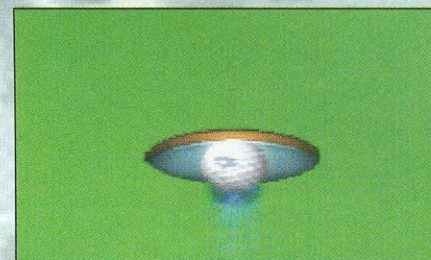
schaffen. Auf dem Grün läßt sich außerdem ein Höhengitter einblenden, mit dem jede Unebenheit sichtbar gemacht und somit in die Richtungs- und Geschwindigkeitsüberlegungen mit einbezogen werden kann. Grafisch gesehen ist *Mario Golf 64* weit von einer realistischen Darstellung entfernt. Alles ist äußerst bunt und in einem kindlichen Stil gehalten, was sich jedoch keineswegs ne-

lange Zeit wunderbar amüsieren können. Witzig: Während ein Spieler an der Reihe ist, können die anderen per Tastendruck lustige Zwischenrufe einwerfen, von denen jeder Charakter andere zur Verfügung hat. Auf einen Test in einer der nächsten Ausgaben dürft Ihr Euch also schon jetzt freuen.

Holger Reher



Im Duell mit einem Computer-Gegner gibt es für jedes gewonnene Loch eine Münze hinzu



Die typischen schwarzen Filmstreifen zeigen Euch an, daß Ihr Euch im Kamera-Modus befindet

Golf einmal anders:

In einem der Zusatzspiele müßt Ihr nicht nur jedes Loch höchstens mit Par abschließen, sondern außerdem noch den Ball durch einen, mehr oder weniger großen, goldenen Ring schlagen. Das ist manchmal gar nicht so einfach!





DIE INVASION AUS DEM ALL

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

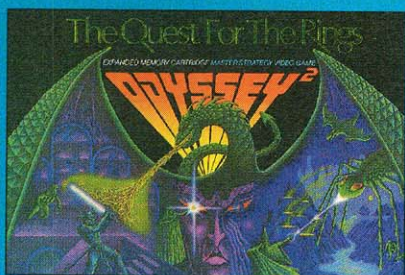
TEIL 2

Odyssey

Das erste Odyssey von 1972 enthielt noch keine Microchips, sondern beherbergte im Inneren 40 Transistoren. Um Farbe ins Spiel zu bringen, wurden transparente Überlegscheiben mitgeliefert. Odyssey 2 war dann schon eine vollwertige Heimkonsole, die besonders durch die eingebaute Folientastatur auffiel. Das Gerät war dem VCS hoffnungslos unterlegen, und Software kam nur von Philips selbst.



Links: Das Odyssey 2
Unten: Das Modul The Quest for the Rings wurde mit einem Brettspiel ausgeliefert



Fairchild Channel F (1976)



Bally Astrocade (1978)

Pong lebt!



Atari existierte nach dem Verkauf durch Warner weiter (Atari ST, Lynx, Jaguar), doch in den 90ern blieb der kommerzielle Erfolg völlig aus. Der Festplattenhersteller JTS kaufte Mitte '96 die Überreste und löste die Firma auf. Hasbro sicherte sich für lächerliche sechs Millionen Dollar die Rechte an allen Atari-Spielen und lizenziert seitdem fleißig die Klassiker.

Der neueste und wohl seltsamste Coup ist eine Neuauflage von Pong für die PlayStation (Screenshot oben). Abgesehen von bunten, aufwendigen Hintergründen handelt es sich dabei im Prinzip um das fossile „Tischtennis“ von 1972.



Fachliteratur

Im Herbst 1981 kam in den USA die erste Fachzeitschrift für Videospiele, die „Electronic Games“ auf den Markt. Ende 1982 brachte ein Hamburger Verlag das erste Fachmagazin Deutschlands heraus, die „Tele Match“. (Damals wurden Videospiele in Deutschland noch als Telespiele bezeichnet.) Wenn Ihr Exemplare dieses Kultblattes auf dem Flohmarkt findet: unbedingt zugreifen!)



Franz Beckenbauer war 1983 für das VCS-Spiel Soccer aus der Real-Sports-Serie mit dem Slogan „Die machen mit noch zum Tor des Monats!“

Saba und wie sie alle hießen, variierten in verschiedenen Versionen das Pong-Prinzip. Das nannte sich dann Tennis, Eishockey, Fußball, Basketball usw. Im Grunde ging es immer darum, mit einem Schläger den quadratischen Ball in das Tor (oder den Korb, oder das Seitenaus) des Gegners zu manövrieren. Leichte Variationen waren Motocross (man mußte

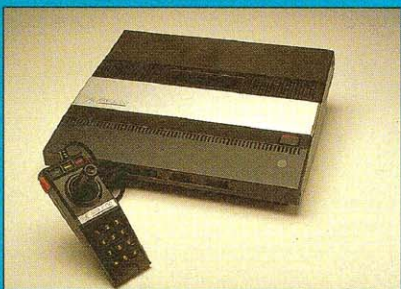
Atari 5200

Ataris „Fünf-Zwo“ war im Prinzip eine Konsolen-Variante des 800er Heimcomputers. Es wurde entwickelt, um bei der sogenannten dritten Generation der Heimkonsolen (ColecoVision) mitzumischen. Da zu Beginn grafisch aufwendigere Varianten von alten Hüten wie Galaxian und Space Invaders auf dem Programm standen und der Launch kurz vor dem großen Crash kam, blieb der Erfolg natürlich aus.

Legendär sind die unglaublich unpräzisen Analogsticks des Gerätes.



Galaxian (Atari 5200)



schnell am Stick rütteln, um das Gefährt auf Touren zu bringen) und Tontaubenschießen (auch damals schon mit Lichtpistolen).

Eine weitere Eigenschaft hatten alle Geräte gemeinsam: Es gab eine bestimmte Anzahl eingebauter Spielvarianten, aber keine Module. Optionen wie kleiner/großer Schläger, schneller/langsamer Ball hin oder her: Die Sache wurde ziemlich schnell langweilig. Doch der Fortschritt war nicht aufzuhalten. 1976 kam das Fairchild Channel F heraus, die erste Heimkonsole mit auswechselbaren Modulen. Der Markt war aber noch nicht bereit und das Gerät flopte. Bushnell sah darin jedoch den Heimmarkt der Zukunft, aber für einen Launch des VCS im ganz großen Stil fehlte das Kapital, ein Investor mußte her. Den fand er 1978 in Warner Communications, die ihm seine Firma Atari für satte 28 Millionen Dollar abkaufte. Kein schlechter Deal, wenn man bedenkt, daß er nur wenige Jahre zuvor mit einem Startkapital von 250 Dollar begonnen hatte. Zwei weitere Heimkonsolen kamen im gleichen Jahr wie das Atari VCS 2600 auf den Markt: Das Magnavox Odyssey 2 (in Deutschland Philips G7000) und das Bally Professional Arcade, kurz Bally Astrocade. Bally Wulff war übrigens ein erfolgreicher Flipperhersteller und firmiert heute zusammen mit Williams unter dem gemeinsamen Dach von Midway. Im Gegensatz zur Konkurrenz hatte Atari jedoch namhafte Spiele zu bieten, nämlich Automatenumsetzungen. Sowohl aus eigener Produktion (Combat, Space War, Canyon Bomber usw.) als auch namhafte Lizenzen japanischer Hersteller, zum Beispiel Space Invaders von Taito.

Alarm im Weltall

Mit Space Invaders (Abb. oben rechts) begann 1978 die Ära der Shoot 'em Ups. Das Spielprinzip dürfte weitestgehend bekannt sein. Eine Kanone kann am unteren Bildschirmrand nach links und rechts gesteuert werden. Darüber bewegt sich eine Formation von Aliens hin und her. Trifft die Armada auf den seitlichen Rand, rückt sie eine Reihe nach unten vor. Erreicht einer der außerirdischen Invasoren den Boden, ist das Spiel vorüber. Erstaunlich ist, daß Taito nie wieder an den Erfolg von einst anknüpfen konnte. Weder mit der Fortsetzung von 1979 noch mit irgendeinem anderen Spiel. Die Impulse kamen von anderen Firmen, zum Beispiel von Namco. Der Name ist die Abkürzung von Nakamura Manufacturing Corporation, benannt nach dem Firmengründer. Im Jahr '79 brachte Namco den ersten legitimen Space Invaders-Erben heraus: Galaxian. Neu war, daß sich die Invaders nicht stur auf festgelegten Bahnen bewegten, sondern sich aus der Formation auf das Raumschiff des Spielers herabstürzten. Noch bekannter ist jedoch die Fortsetzung aus dem Jahre 1981. Galaga ist

spannender, spielbarer und war außerdem eines der ersten Spiele mit einer Extrawaffe. Wer sein Schiff von einem bestimmten Alien ansaugen ließ



und es später geschickt wieder freischloß, erhielt ein Doppelschiff und damit einen effektiven Doppelschuß. Besonders trickreich: Das zweite Schiff wurde aus den verfügbaren Extraleben rekrutiert. Dieses Prinzip wurde im dritten Teil der Serie noch verfeinert. Bei Gaplus konnten auch Gegner zu Waffen umfunktioniert werden.

In Amerika entstanden zur selben Zeit Baller-Klassiker, die auch heute noch von ihrem Reiz nichts verloren haben. Ed Logg (Super Breakout) programmierte für Atari Asteroids und Centipede, Eugene Jarvis für Williams Defender und Robotron. Dave Theurer entwickelte für Atari Missile Command und Tempest. Doch auf die Automaten wollen wir später näher eingehen.

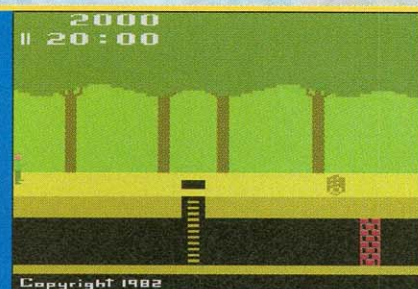


Die dritte Macht

Bis 1979 entwickelte jeweils nur der Konsolenhersteller Spiele für sein Gerät. Besonders legendär ist in diesem Zusammenhang das Philips G7000, dessen Spiele fast ausnahmslos von einer einzigen Person programmiert wurden. Doch Namen tauchten weder in den Spielen noch auf der Packung auf: die kreativen Köpfe hinter den Spieleerfolgen blieben anonym. Einige Entwickler versuchten damals mit Erfolg, wenigstens ihre Initialen in die Spiele zu schmuggeln, die durch Cheats auf dem Bildschirm erschienen. Unzufrieden mit der Situation machten sich vier Mitarbeiter (David Crane, Larry Kaplan, Allan Miller und



Carol Shaw (River Raid, Happy Trails) war neben Carla Meninsky eine der wenigen weiblichen Spieleentwickler. Letztere programmierte für Atari Dodge 'em, den Vierspieler-Hit Warlords und den Weltraum-Shooter Star Raiders



David Crane schuf, inspiriert durch Donkey Kong, mit Pitfall! das erste „echte“ Jump&Run

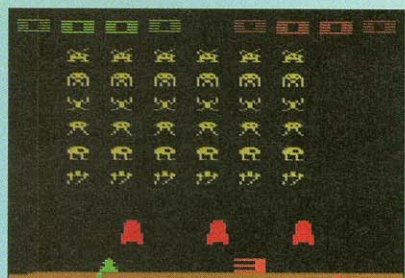
Bob Whitehead) von Atari selbständig und gründeten Activision, den ersten Third-Party-Hersteller der Welt. Activision entwickelte VCS-Klassiker wie Pitfall! und Decathlon (David Crane) oder River Raid (Carol Shaw). 1983 machte Activision 150 Millionen Dollar Umsatz, 1987 wurde der traditionsreiche Adventure-Hersteller Infocom gekauft. Ende der 80er kam auch Activision ins Trudeln und wurde von Mediagenic geschluckt. Nach einigen weiteren Firmenübernahmen wird 1992 schließlich der Name Activision wiedergeboren. Pitfall für SNES und Mega Drive ist einer der ersten Titel, heute ist Activision durch den Vertrieb von Ego-Shootern, LucasArts-Produkten (in Europa außerhalb Deutschlands) und die Mechwarrior-Reihe wieder eine der ganz großen. Ironischerweise schöpft man auch aus Hasbros Atari-Fundus. Zwei Beispiele sind Asteroids (PSX) und Battlezone (PC).

Der Mega-Star: Atari VCS 2600

Ein mit 1,19 MHz getakteter Motorola 6507er 8-Bit-Chip, 256 Byte Grafik-RAM und ein Modul-speicher-Limit von 4 K: Die technischen Daten des „Video Computer Systems“ sind ein Witz, die Spiele deshalb oft kleine Wunderwerke. Daß Millionen von Spielern bei dem Flackern auf dem Bildschirm (Pac-Man war die

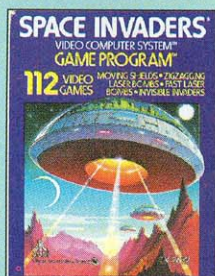


Hölle!) nicht ihr Augenlicht eingebüßt haben, grenzt an ein Wunder. Dennoch wurden die meisten Spiele aus den Arcades (die Platinen waren echte Chip-Monster) mehr oder weniger akkurat umgesetzt. Vor allem Activision produzierte wahre Wunderwerke,



zum Beispiel Pitfall II: Lost Caverns (per Bank-Switching fette 8 K Speicher) und die Space Shuttle-Simulation. Der legendäre Konstrukteur des Chips, Jay Minor, hätte solche Spiele eigenen Aussagen nach niemals für möglich gehalten. Später entwickelte er übrigens auch Chips für den Commodore Amiga und das Atari Lynx. Die Joystick-Ports wurden zum Standard für Heimcomputer (Atari, C64, Amiga) und fanden sich später auch im Mega Drive wieder, was Sega eine fette Klage und dem Gewinner Atari eine späte Finanzspritze von angeblich 40 Millionen Dollar einbrachte.

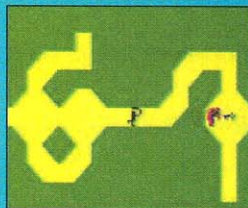
PS: Das VCS 2600 kam im Oktober 1977 für 199,95 Dollar auf den US-Markt. 1983 kostete das Gerät in Deutschland im Bundle mit Pac-Man immer noch stolze 350 DM.



Intellivision

Das Gerät von 1980 bot im Vergleich zum VCS eine wahre Grafikpracht, doch der Spielablauf war durch den langsamen Prozessor meist eine Qual. Die „Joypads“ waren per Spiralkabel fest mit dem Gerät verbunden, im Gegensatz zu den damals gängigen Joysticks gab es eine Steuerscheibe, die 16 statt acht Richtungen erkennen konnte (was aber nicht weiter auffiel). Das Pad hatte eine eingebaute Zahlentastatur und völlig unhandliche Buttons am Rand, die nach wenigen Sekunden für schmerzende Finger sorgten. Ohne namhafte Automatenumsetzungen blieb der Erfolg aus. Eines der Highlights war das erste Konsolen-Rollenspiel (falls man es mit viel gutem Willen so nennen mag) Dungeons & Dragons.

Im ersten D&D-Spiel für Konsolen mußte man Höhlen erkunden, Schätze sammeln und Dämonen besiegen

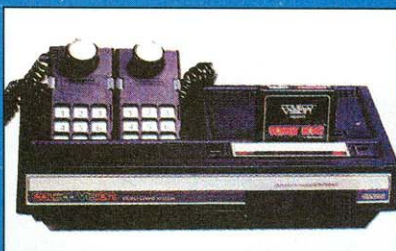


ColecoVision

Das Coleco war 1982 der Rolls Royce unter den Heimkonsolen. Eine Z-80A 8-Bit-CPU (3,58 MHz) und monströse 48 K RAM schlummerten in der sogenannten „Konsole der dritten Generation“. Doch das Gerät kam zu spät, war zu teuer (199 Dollar) und wurde von dem großen Crash in den Untergang gerissen. Highlights waren Segas Zaxxon und Nintendos Donkey Kong (zu letzterem gibt es kommenden Monat noch ein paar interessante Anekdoten). 1983 kostete das Gerät im Bundle mit Donkey Kong stolze 550 DM!



Links: Die Automatenumsetzung Mr. Do!, das Vorbild von Holy Magic Century (GB; vgl. S. 58)



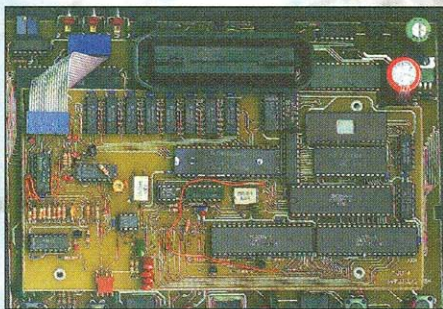
Zum Erfolg von Atari trug neben dem Instinkt von Nolan Bushnell und den Top-Lizenzen auch eine gute Portion Glück bei. Richard Maurer, der Programmierer von Space Invaders für VCS, erinnert sich: „Damals konnten Programmierer sich ihre Projekte noch völlig frei aussuchen. Ich durchstreifte die Arcades auf der Suche nach Inspirationen und war völlig begeistert von Space Invaders. Ich beschloß, eine VCS-Version zu programmieren. Aber ich kam nicht so recht voran, und niemand außer mir schien das Spiel zu mögen.“ Doch als die Firmenleitung plötzlich registrierte, wie viele Münzen der Taito-Automat in den Arcades schluckte, wurde ein Lizenzvertrag geschlossen und händeringend ein Programmierer gesucht. Maurer hatte zwischenzeitlich Maze Craze beendet und konnte stolz sein fast fertiges Spiel vorweisen, was auf einmal jedem gefiel. Es gab nur ein Problem: Das Programm war sieben Kilobyte groß, auf ein VCS-Modul paßten nur 4 KB. Das entspricht etwa vier Schreibmaschinenseiten Text. Trotzdem kosteten die Spiele damals in Deutschland bereits stolze 140 DM, was angesichts der Inflation seitdem noch viel „mehr Geld“ war als heute. Später gelang es, die Hardware durch einen Trick dazu zu bringen, 8 KB Speicher zu adressieren. Doch Maurer reduzierte seinen Programm-Code um fast 50 Prozent, und Atari hatte innerhalb kürzester Zeit ihren Megaerfolg.

Weitere Hits aus den Spielhallen wie Asteroids, Missile Command und Defender sowie Pac-Man und Pole Position (letztere dank eines Lizenzdeals mit Namco) brachten Atari fast die Monopolstellung auf dem Heimkonsolen-Markt. 20 Millionen Geräte wurden bis 1981 verkauft – Stückzahlen, von denen der Spielzeuggigant Mattel mit dem Intellivision, Coleco mit dem ColecoVision und Milton Bradley mit dem Vectrex nur träumen konnten.

Doch während die Dollarmillionen flossen, begann der Gigant zu wanken. Der Markt wurde unkontrolliert überschwemmt mit gigantischen Software-Mengen. 1982 gab es bereits 2.000 verschiedene Spiele. Praktisch jeder Fehler, der möglich war, wurde damals bereits gemacht – viele davon scheinen sich in Ansätzen heute zu wiederholen. Zwei besondere sind geradezu legendär. Atari hatte die Lizenz für ein Videospiel zu Steven Spielbergs Blockbuster E.T. – The Extra-Terrestrial erworben. Das Problem: In nur drei Monaten sollte das Spiel in den Regalen liegen – eine absurd kurze Zeit. Ein Programmierer namens Howard Scott Warshaw (Yars Revenge, Raiders of the Lost



Ataris VCS 2600 glänzte durch ein schickes Holzimitat-Furnier an der Vorderseite der Heimkonsole



Ein Blick unter die Haube des VCS: Die Platine gleicht einer Mischung aus Konsole und Radio ...

Ark/Jäger des verlorenen Schatzes) erklärte sich bereit, für die gewaltige „Aufwandsentschädigung“ von angeblich 500.000 Dollar ein Spiel fertigzustellen. Er bekam sein Geld, das Spiel wurde fertig, war eines der schlechtesten aller Zeiten, wurde von Atari in gigantischer Stückzahl produziert und flopte grausam. Der Legende nach wurden zwei Millionen unverkaufter E.T.-Module in der Wüste nahe Silicon Valley vergraben.

Der Konsument hatte langsam die Nase voll, horrenden Preise für immer die gleichen Spiele zu bezahlen, doch das störte Atari nicht. Viel hilft viel, dachte man sich, und zimmerte sich den zweiten großen Sargnagel. Von Pac-Man wurden mehr Module gefertigt, als Konsolen verkauft waren, da man sich von der Umsetzung gigantische Verkaufsimpulse erwartete. Die Rechnung ging nicht auf, und innerhalb weniger Monate implodierte praktisch der gesamte Heimkonsolenmarkt.

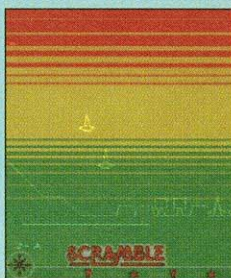
In den ersten neun Monaten des Jahres 1983 fuhr Warner Communications den Rekordverlust von 536 Millionen Dollar ein. Der gesamte Konzern inklusive der Filmstudios Warner Bros. stand bereits mit eineinhalb Beinen im Grab, und so wurde schließlich die Notbremse gezogen und Atari in zwei Teile zerschlagen. Die Automatenabteilung Atari Games wurde an Namco verkauft (heute ist Atari Games Teil von Midway), der Rest (Videospiele und Heimcomputer) an die Familie Tramiel, die gerade ihre Firma Commodore verlassen hatte. Atari versuchte es halbherzig weiter mit VCS-Nachfolgern, dem 5200 und dem 7800. Doch die Branche wollte nichts mehr von Videospielen wissen, denn niemand kam ohne Verluste aus der ganzen Sache heraus. Selbst die amerikanischen Spielhallenentwickler kamen nur mit einem blauen Auge davon, und von da ab dominierten die japanischen Unternehmen den Markt.

Kurz vor dem Aus stand Atari/Warner in Verhandlungen mit einem kleinen japanischen Unternehmen, einem ehemaligen Spielkartenhersteller. Es ging um die Lizenzierung einer Konsole für den amerikanischen Markt. Der Deal scheiterte, da einerseits keine Finanzmittel mehr da waren, und andererseits sowieso niemand an den Erfolg einer weiteren Heimkonsole glaubte. Also nahm die kleine Firma die Sache selbst in die Hand. Die Firma: Nintendo. Das Gerät: Nintendo Entertainment System oder kurz NES. Fortsetzung folgt.

Klaus-Dieter Hartwig

Vectrex

Ebenfalls 1982 brachte MB das Vectrex (199 Dollar) auf den Markt. Die Konsole war fest in das Gehäuse eines Vektormonitors eingebaut, ein



Spiel namens Minestorm war Teil der Hardware. Witzigerweise war dieser dreiste Asteroids-Verschnitt praktisch das beste Spiel der Konsole. Unter den

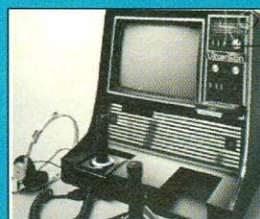


rund 30 Games gab es aber auch Arcade-Umsetzungen wie Scramble (Konami) oder Berzerk (Stern). Da die Vektorgrafik nur in Schwarzweiß war, lagen den Spielen farbige Monitor-Überlegscheiben aus Plastik bei.

Rest der Welt

1968 wurde die Firma Interton von den Gebrüdern Türk in Köln gegründet. Der Hersteller für Hörgeräte stieg 1970 auch in den „Consumer Electronics“-Bereich ein und brachte nach den üblichen Pong-Geräten schließlich 1978 das VC 4000 auf den europäischen Markt. Anfangs technisch noch konkurrenzfähig, wirkten die Spiele (insgesamt zirka 40) sehr schnell veraltet. Und der geballten Marketing-Power von Atari, Philips und Mattel hatte das kleine Unternehmen wenig entgegenzusetzen.

Neben dem deutschen gab es auch noch andere Exoten wie das Hanimex HMG 2650 (auch Emerson) oder das Ultravision, das 1983 auf der CES-Messe präsentiert wurde: Konsole, Computer und Fernseher in einem Gerät. Der geplante Preis sollte bei um-



gerechnet 1.400 DM liegen.

Links: Das Ultravision
Unten: Das Interton VC 4000

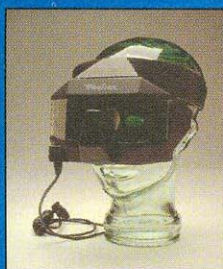


Skurritäten

Besonders beeindruckend aus heutiger Sicht sind die Unmengen an Zubehör, die zu den damaligen Konsolen angeboten wurden oder die Entwicklungslabors gar nicht mehr verließen. Neben



den üblichen Zusatz-Controllern wie Drehreglern (Paddles), numerischen Keypads oder Trackball versuchten in der

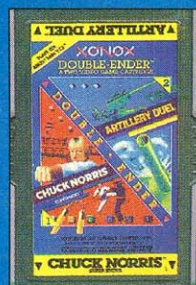


Endphase die meisten Konsolenhersteller zum scheinbar rettenden Ufer „Computermarkt“ überzusetzen.

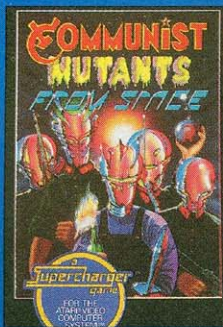
Keyboards wurden auf den Markt gebracht, Coleco bot sogar

eine komplette Heimcomputer-Erweiterung namens Adam an. Originell war auch der spezielle Box-Controller für die Filmumsetzung Rocky, ein Lenkrad samt Gaspedal

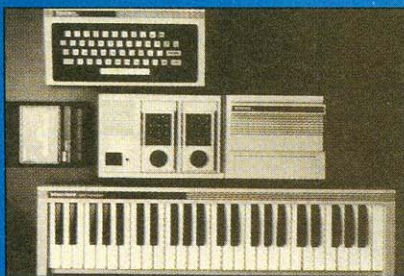
und einen Adapter, mit dem man VCS-Spiele abspielen konnte. Für Intellivision gab es eine Klaviatur und einen Voice Synthesizer. MB brachte in ganz geringer Stückzahl noch eine 3D-Brille



für das Vectrex heraus, auch ein Malprogramm mit Light-Pen war geplant. Für VCS gab es die Xonox Doubleender (Zwei schlechte Spiele auf einem „Umdrehmodul“) und den Supercharger, mit dem man angeblich überlegene Software von einem Kassettenlaufwerk



laden mußte. Einer der Titel trägt bis heute den grandiosesten Namen aller Zeiten: Communist Mutants from Space – eine simple Kopie von Galaxian.



Das Zubehör für das Mattel Intellivision

Genre:
Third Person Shooter

Hersteller:
GT Interactive

Entwickler:
Eurocom

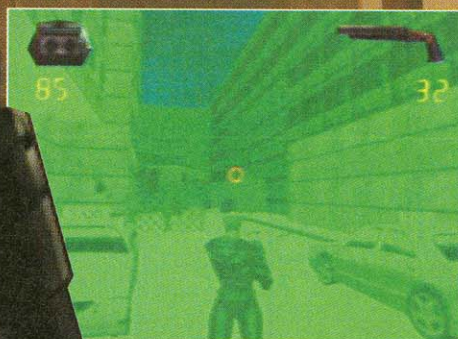
Preis:
ca. DM 130



Vorsicht vor der Giftbrühe! Um diesen Abschnitt unbeschadet zu passieren, müßt Ihr geschickt von Auto zu Auto springen



DUKE NUKEM ZERO HOUR



Mit eingeschaltetem Nachtsichtgerät habt Ihr auch im Dunkeln den Durchblick



Er sieht ein bißchen aus wie Heino nach einem Bodybuilding-Kurs. Wenn er loslegt, haben seine Gegenüber nichts zu lachen – wie bei Heino. Dennoch hat er viele Fans – wie auch Heino. Aber Duke hat noch mehr drauf als sein musikalischer Doppelgänger. Der Superheld quält – im Gegensatz zu Heino – in seinem neuesten N64-Abenteuer nämlich keine Unschuldigen. Nein, er rettet die Menschheit vor dem Untergang!



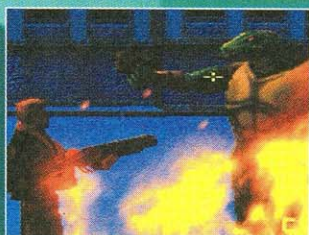
Her mit den Abenteuern! Duke Nukem hat sich bereits auf vielen Systemen gegen übelgelaunte Widersacher behauptet. Seinen neuesten Auftrag könnt Ihr ausschließlich auf dem N64 erleben, und um es gleich vorwegzunehmen: *Duke Nukem: Zero Hour* gehört zu den besten Action-Spielen für Nintendos 64-Bitter. Weicheier haben jedoch keine Chance, denn das Spiel gehört auch zu den schwierigsten Games und stellt Eure Geduld und Fähigkeiten auf eine harte Probe. Aber es muß ja auch Spiele für Fort-

währte Pfade zu verlassen. Doch alle Fans des kühlen Blondens können beruhigt sein, der Retter der Welt tritt gewohnt souverän auf und hat nichts von seinem freundlichen Chauvi-charme eingebüßt. Noch immer ist sein Mundwerk ebenso locker wie der Zeigefinger am Abzug seiner Waffen. Kleine Helden, kleine Sorgen; große Helden, große Sorgen! Daß Außerirdische über den Planeten Erde herfallen, um die Menschheit auszurotten, ist nichts Neues für Duke Nukem. Daß er damit beauftragt wird,

Rechnung ohne Euch gemacht! Ihr schlüpft in die Haut von Duke und reist ihnen, ebenfalls per Zeitmaschine, hinterher. Ob im Wilden Westen, der Innenstadt New Yorks vor und nach der Apokalypse oder dem viktorianischen England, die Aliens machen es Euch nicht leicht. Aber Held sein ist bekanntlich kein Zuckerschlecken. Mit den nötigen Waffen ist Duke ausgestattet oder nimmt sie dahingeschiedenen Gegnern ab. Fürs Denken seid Ihr hingegen zuständig. Einfach durch die Level rennen und wild herumballern



Mit dem Sniper-Gewehr könnt Ihr mehrere Stufen heranzoomen



Im viktorianischen England ist es teilweise sehr neblig, aber nur aus atmosphärischen Gründen



bringt Euch nicht weit. Es warten viele Rätsel auf Euch. Code-Karten müssen gefunden, Schalter in der richtigen Reihenfolge benutzt und Geheimgänge entdeckt werden. Für ungeduldige Spieler stellt das kompromißlose Leveldesign ein

großes Problem dar. Die Level sind teilweise so konstruiert, daß Ihr Euch unter Aufopferung Eures Videospielebens vortasten müßt. Im Klartext heißt dies, daß sich hinter manch einer Ecke eine fiese Bazille von Gegner versteckt hält, die Euch erledigt, bevor Ihr etwas dagegen tun könnt. Beim nächsten Mal wißt Ihr ob der Gefahr und hoffentlich auch, wie Ihr dieser am besten



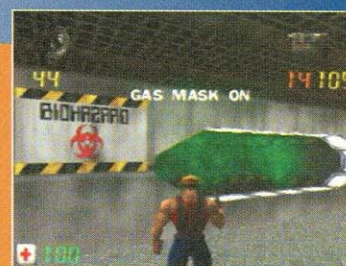
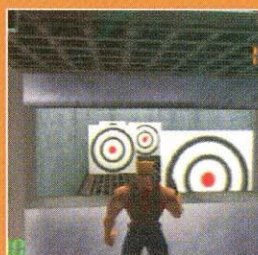
Wasser aus Kloschüsseln und Hydranten bringt Eure Energie zurück

geschrittene, Profis und Freaks geben oder präziser ausgedrückt: für TOTAL!-Leser. *Duke Nukem: Zero Hour* gehört definitiv zu dieser Gattung. Anfangs befürchteten wir, daß Duke in einem Third Person Shooter keine gute Figur machen würde. Seinen Namen hat er sich schließlich als First-Person-Held verdient und bekanntlich ist es immer riskant, altebe-

die Welt zu retten, auch nicht. In seinem neuesten Abenteuer haben sich die Aliens jedoch etwas besonders Heimtückisches einfallen lassen. Sie benutzen eine Zeitmaschine, um die Geschichte der Welt zu beeinflussen. Sie wollen unter anderem die Vorfahren von Duke Nukem auslöschen, damit dieser nicht existieren und gegen sie antreten kann. Aber da haben die Außerirdischen die

TRAININGSSTUNDE ...

Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, dürft Ihr einige Trainingsräume besuchen. Dort könnt Ihr Schießübungen veranstalten, den Umgang mit der Gasmaskse erlernen und Eure Sprung-, Schwimm- und Kletterfähigkeiten ausloten. Ergiebig sind die Übungen nicht, aber der Gedanke zählt ja bekanntlich ...



Ob Schießübung oder Gasmaskenbenutzung, Ihr bekommt einen kleinen Einblick



Für eine Partie Roulette im Kasino der Westernstadt hat Duke keine Zeit, auch wenn es im Augenblick ruhig aussieht



Das Mündungsfeuer verursacht in Echtzeit berechnete Lichteffekte



seinen letzten Atemzug ausgehaucht hat, beginnt Ihr den aktuellen Level ganz von vorne! Abspeichern könnt Ihr immer nur dann, wenn Ihr den Levelausgang erreicht habt.

Wer sich der Herausforderung stellt, der bekommt es mit einem Action-Spiel der Extraklasse zu tun. Ihr steuert Euren Helden wie bei *Turok*, also mit den C-Tasten. Der Analogstick dient dazu, daß Ihr die Kamera in jede beliebige Richtung schwenken



entgegentreten. Habt Ihr eine solche Situation nach mehreren Anläufen erfolgreich gemeistert, dürft Ihr den Level weiter erforschen ... bis zur nächsten Ecke! Nun, es ist natürlich nicht so, daß Ihr ständig solchen Herausforderungen ausgesetzt seid, aber es gibt sie häufig. Wer sich also auf ein solches Trial-and-Error-Verfahren nicht einlassen will, soll hiermit gewarnt sein. Denn eins dürft Ihr nicht vergessen: Jedesmal wenn Duke

könnt. Es ist zum Beispiel möglich, einen Blickwinkel zu wählen, der Duke fast senkrecht von oben zeigt. Bei dieser Einstellung ist es deutlich leichter, Sprungpassagen auszuführen, weil Ihr nun Abgründe und Kanten problemlos erkennen könnt. Die Lenkung ist sehr präzise und erlaubt es Euch, daß Ihr bereits nach einer kurzen Eingewöhnungszeit auch durch verwinkelte Gänge laufen könnt. Die halbautomatische Zielerfassung hilft Euch dabei, Eure Gegner aufs Korn zunehmen, sobald Ihr in deren Nähe zielt. Ein roter Punkt läßt dann erkennen, wo der Schuß einschlagen wird. Grafisch ist *Duke Nukem: Zero Hour* an einigen Stellen etwas eckig und kantig, insgesamt aber sehr stimmungsvoll gelungen. Mit Expansion Pak dürft Ihr das Spiel auf Wunsch auch höchauflösend genießen. Die Framerate sinkt dann zwar geringfügig, störend ist dies jedoch nicht. Die Programmierer der Firma Eurocom



können ohne Einschränkung als sehr detailverliebt bezeichnet werden. Laßt Ihr beispielsweise an einer Neonröhrenreklame vorbei, hört Ihr sie knistern. Hydranten und Toilettenschüsseln können zerschossen werden, damit sich Duke an dem Wasserstrahl laben und Energie auftanken kann. Im eisigen New York seht Ihr den Atemhauch Eures Helden und wie er knietief im Schnee versinkt. Die Liste ist lang, von interaktiver Rock-

musik mit Stromgitarren in erstklassiger Tonqualität über lustige Kommentare bis hin zu grafischen Spielereien, wie zum Beispiel Betäubungsgeschosse der Außerirdischen, die Euch für einige Sekunden das Bild vor den Augen verschwimmen lassen. Beim Leveldesign haben sich die Entwickler ebenfalls Mühe gegeben. Egal, ob Ihr durch eine verlassene U-Bahn streunt oder im Wilden Westen für Recht und Ordnung sorgt, die Atmosphäre



NEGATIV
Keine deutschen Bildschirmtexte, es gibt ein paar unfaire Stellen



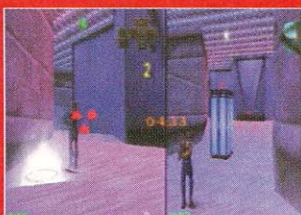
Wenn Euch das Wasser bereits bis zum Knie steht, solltet Ihr schnell den Abzug betätigen. Ansonsten kann es passieren, daß Euch das Wasser bis zum Hals steht



UNTER FREUNDEN ...

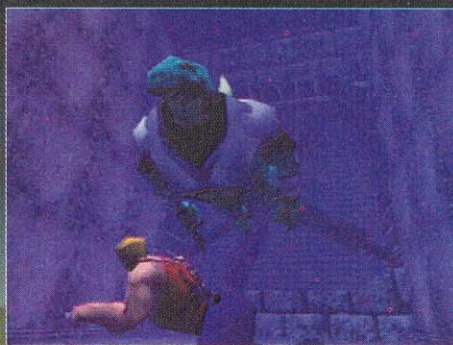
Eurocom hat einen gelungenen Mehspieler-Modus integriert. Bis zu vier Spieler können in insgesamt 14 Multiplayer-Leveln ihre Waffen sprechen lassen. Technisch gibt es nichts zu

Auswahl. Es bleibt zum Beispiel Euch überlassen, ob Ihr Teams bilden wollt oder jeder für sich alleine antreten möchte. Außerdem obliegt es Eurer Entscheidung, ob jemand ausscheidet,

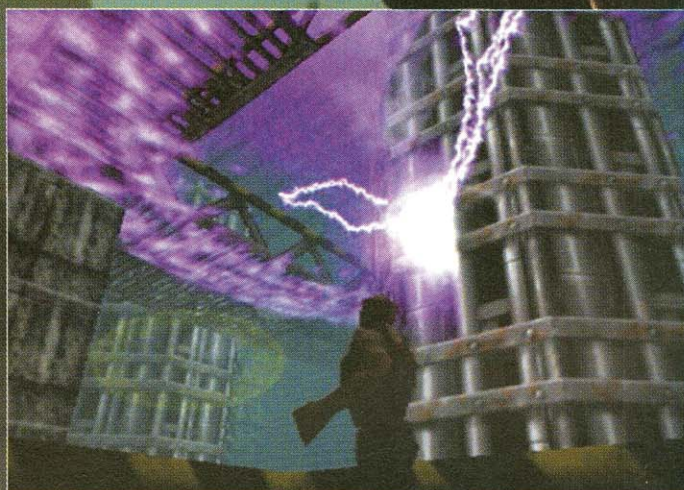


meckern. Das Spiel läuft auch zu viert absolut flüssig und mit Expansion Pak sogar hochauflösend. Im Gegensatz zum Einzelspieler-Modus spielt Ihr jedoch aus der First-Person-Perspektive, um genügend Übersicht bei den kleinen Bildausschnitten zu gewährleisten. Natürlich stehen verschiedene Modi zur

sobald er ein Leben verliert oder sämtliche Ableben gezählt werden und nach einer bestimmten Zeit eine Abrechnung erfolgt. Der Mehrspieler-Modus kann zwar nicht ganz mit der Genreferenz aus dem Hause Rare mithalten, kommt allerdings verdammt nah ran und ist daher absolut empfehlenswert.



Auch unter Wasser werdet Ihr gefährlichen Feinden begegnen. Seid also immer auf der Hut!



Einige Waffen sind extrem durchschlagstärkig. Die gewaltige Wirkung solcher Waffen haben die Entwickler von Eurocom optisch sehr eindrucksvoll in Szene gesetzt



stimmt immer. Im Inneren der Freiheitsstatue müßt Ihr Euch den Weg nach oben bahnen, um in der Krone der feinen Dame gegen einen Endgegner anzutreten. Besonders reizvoll ist auch ein Level, der durch seine futuristische Endzeitstimmung und diverse Wasserbecken zunächst an *Water World* erinnert. Später müßt Ihr sogar in ein Schiffswrack abtauchen und Schlüssel sowie andere nützliche Objekte einsammeln. Merkt Euch aber den Weg, denn Ihr könnt nicht in jedem Raum des Schiffes auftauchen. Während Ihr gut mit dem Sauerstoff haushaltet und darauf achtet, was in dem Wrack herumliegt und ob Ihr rechtzeitig wieder auftauchen könnt, werdet Ihr natürlich mitunter angegriffen.

Mit *Duke Nukem: Zero Hour* ist Eurocom ein ausgezeichnetes Action-Spiel gelungen, das nichts für zarte Gemüter ist.

Denn zum einen ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch, zum anderen geht es ziemlich brutal zur Sache. Gezielte Schüsse zeigen in der Regel, was in den Gegnern steckt – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Wer mit dieser Art von Videospiel keine Probleme hat, sollte sich *Duke Nukem: Zero Hour* jedoch auf keinen Fall entgehen lassen. Es lohnt sich!

Frederic Berg

Gameplay

1-

Bis auf einige unfaire Stellen sind die Level optimal designet. Die Steuerung ist gut gelungen.

Dauerspaß

1-

Wer geduldig ist, hat Spaß beim Erforschen der Level. Auch die Multi-Modi begeistern.

Grafik

1-

Viele Details, abwechslungsreiche Texturen, hochauflösend, kein störender Nebel ...

Sound

1

Super-Effekte, erstklassige Gitarrenmusik und viel Sprache sorgen für die Höchstwertung.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 17 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 22 + 14 Multi-Level
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
1-

Charts

von Euch,
für Euch

Charts-Erklärung für Einsteiger, Hobby-Mathematiker, Statistiker und all jene, die sich immer fragen, was auf diesen Seiten eigentlich abgeht und wie sie zustande kommen:

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluß über die Platzierung im Vormonat, Neueinsteiger werden mit „NEU!“ gekennzeichnet, und die Marke „re-entry“ bedeutet, daß ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Wir haben das Berechnungssystem verfeinert. Ab dieser Ausgabe entscheidet nicht mehr nur der Index eines Spiels, sondern auch und vor allem ein Punktesystem über die Platzierung. Jede Eurer Zuschriften wird nach diesem System ausgewertet. Setzt Ihr einen Titel auf Platz eins, bekommt er am meisten Punkte, ein Spiel auf Platz zehn dementsprechend am wenigsten. Der Index: Zu Beginn der Auswertung zählen wir die Punkte für jedes Spiel zusammen. 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-summe des Spiels. 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. So, und nun viel Spaß mit den Charts! Akido

N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTALI-Leserschaft sind dank Eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach Eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT		6	SUPER MARIO 64	Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 4,5	VORMONAT	9
	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 22,7							
2	INDIZIERT	VORMONAT		7	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1 • Test 6/97 Index: 4,4	VORMONAT	8
	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 7,3							
3	F-ZERO X	VORMONAT		8	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 3,5	VORMONAT	10
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/98 Index: 6,4							
4	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT		9	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 3,3	VORMONAT	6
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 5,3							
5	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT		10	1080° SNOWBOARDING	Action/Sport Note 1 • Test 4/98 Index: 3	VORMONAT	7
	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 4,7							
				11	DIDDY KONG RACING	Rennspiel Note 1 • Test 12/97 Index: 2,6	VORMONAT	15
				12	LYLATWARS	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 2,6	VORMONAT	
				13	CASTLEVANIA	Action/Adventure Note 1 • Test 3/99 Index: 2		
				14	INT. SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 2		
				15	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 1,8	VORMONAT	11

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	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST	VORMONAT		5	LUFIA	Rollenspiel • Note 1 • Test 2/97 Index: 3,5	VORMONAT	7
	Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94 Index: 9,2							
2	SECRET OF MANA	VORMONAT		6	F-ZERO	Rennspiel Note 2+ • Test 10/94 Index: 2,6	VORMONAT	10
	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/93 Index: 7,5							
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT		7	SUPER METROID	Action/Adventure Note 1 • Test 8/98 Index: 2,3		
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93 Index: 5,8							
4	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT		8	SECRET OF EVERMORE	Action/Adventure Note 1 • Test 2/97 Index: 2,3		
	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95 Index: 4							
				9	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run Note 1 • Test 1/96 Index: 2,3	VORMONAT	8
				10	TERRANIGMA	Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 2,0		

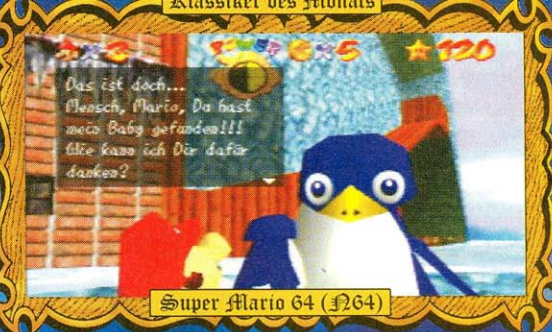
TOTAL! Aufruf

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! 10/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welches Genre würdet Ihr am liebsten von diesem Erdball verstoßen?** Schreibt uns bitte Eure Top Five (z. B. Brettspiele, Flipper, Rennspiele, Strategie, Sport) auf, die Ihr absolut nicht mögt! Vielen Dank im voraus und viel Spaß mit den Special-Charts!

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 10/99 würden wir gerne wissen, **welche Nintendo-Konsole bei Euch am höchsten im Kurs steht oder welche Konsole Ihr auf eine einsame Insel mitnehmen würdet.** Numeriert Eure Rangliste bitte von eins bis fünf durch! Die Kandidaten: GB, GBC, NES, SNES, N64, Project Dolphin, Virtual Boy.



Special: Die schönsten Spielabschnitte aus Zelda 64

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

1 GEISTERTEMPEL

Index: 4,48



2 SCHLOSS IN HYRULE

Index: 3,27



3 WALDTEMPEL

Index: 3,2



4 GERUDO-FESTUNG

Index: 2,08



5 WASSERTEMPEL

Index: 2,28



6 GANONS SCHLOSS

Index: 1,63

7 KOKIRI-WALD

Index: 2,28

8 MARKTPLATZ/ZITADELLE

Index: 1,6

9 FRIEDHOF VON KAKARIKO

Index: 1,23

10 HYLIA-SEE

Index: 1,28

GB(C)

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 für GB und GBC mitzuwirken.

1 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93 Index: 12,5

VORMONAT



2 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 5,9

VORMONAT



3 WARIO LAND II

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

VORMONAT



4 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99 Index: 4,6

VORMONAT



5 MYSTIC QUEST

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

VORMONAT



6 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1 • Test 9/94
Index: 3,4

VORMONAT

7 SUPER MARIO LAND

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

VORMONAT

8 WARIO LAND – S. MARIO LAND 3

Jump&Run
Note 1 • Test 6/94
Index: 2,3

VORMONAT

9 DONKEY KONG LAND 2

Jump&Run
Note 1 • Test 12/96
Index: 1,9

VORMONAT

10 DONKEY KONG LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 9/95
Index: 1,6

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul **NASCAR 99!**

Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). Auf Wunsch auch von uns signiert – bitte gebt dazu Euren Autogrammwunsch an! Um zu gewinnen, braucht Ihr nichts weiter zu tun, als uns Eure persönlichen System-Charts zu schicken. Wer einen Spieletip (bitte mit Foto) abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nichts, es unterstützt lediglich die Bundespost.

Einsendeschluß für die T! 10/99 ist der 12.08.99 (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 und einen schönen Sommer!

X-plain Verlag
TOTAL!-Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

DER GEWINNER AUS TOTAL! 6/99:

Hallo, Wischiro Keo aus CH-Brugg! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein **NHL Breakaway 98**-Modul ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Wir wünschen Dir eine Menge Spaß mit diesem feinen Sportspiel!

LESER-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spiele tip von Oliver Biba aus Hamminkeln

NBA Jam 99 (N64)

Die letzten 24 Sekunden auf dem Court, es steht 80:80 – Seattle hat den Ball, Hookshot von Vin Baker, knapp verfehlt, Rebound von Dennis Rodman, Fast break der Bulls, Harper zu Pippen, und der läßt es krachen, daß die Fetzen nur so fliegen. Döööööt! Schluß, aus, vorbei, die Menge grölt, die Bulls sind zum vierten Mal Champion geworden.

Alle Teams, Dreier-Kontest, Rookie-Auswahl und, und, und ... Das ist NBA Jam 99!!!

RED-N64

In den redaktionsinternen N64-Charts findet Ihr die Spiele aufgelistet, die am häufigsten in unseren privaten Modulschächten landen und unsere absoluten Hits sind.

1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	Rennspiel • Midway • Preview 8/99	Index: 2	NEU!
2	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport • Konami • Test 9/98	Index: 1,8	VORMONAT 3
3	WAVE RACE 64	Rennspiel • Nintendo • Test 4/97	Index: 1	VORMONAT 5
4	MARIO GOLF 64	Sport Nintendo • Preview 8/99	Index: 1,33	NEU!
5	LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure Nintendo • Test 12/98	Index: 0,66	re-entry

RED-Most Wanted

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

1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 2,7	VORMONAT
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Special 7/99	Index: 1,5	VORMONAT
3	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 0,5	VORMONAT
4	WINBACK	Action/Adventure Koei • Special 7/99	Index: 1	NEU!
5	ARMY MEN: SARGE'S HEROES	Third Person Shooter Ubi Soft • Special 7/99	Index: 1	NEU!

N64-FLOPS

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

1	FIFA 64	Electronic Arts • Test 2/97	Index: 12,6	VORMONAT 3
2	DUAL HEROES	Hudson • Test 2/98	Index: 10,2	VORMONAT 1
3	CLAYFIGHTER 63 1/3	Interplay • Test 11/97	Index: 8,5	VORMONAT 4
4	CRUIS'N USA	Nintendo Test 5/97	Index: 4,9	VORMONAT 2
5	BIO F.R.E.A.K.S.	GT Interactive Test 7/98	Index: 4,7	VORMONAT

MOST WANTED

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

1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 13,7	VORMONAT
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Special 7/99	Index: 8,6	VORMONAT
3	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 4,1	VORMONAT 5
4	RESIDENT EVIL 2	Action/Adventure Angel Studios Special 7/99 • Index: 4,3		NEU!
5	SHADOW MAN	Action/Adventure Acclaim • Special 7/99	Index: 4,0	VORMONAT 3

NES

Das ehrwürdige NES hat dank Eurer stetigen Charts-Einsendungen hier seinen festen Platz.

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	Index: 10,8	VORMONAT
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95	Index: 7,8	VORMONAT

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

Liebe Erdbewohner, und hallo Ilse aus Sparmarkt!

Ist das Leben nicht eine bunte Wundertüte mit schokoladigem Knusperrand und leckerem Sahnehäubchen?! Nein, zum Glück nicht. Denn dann wären wir alle furchtbar dick, und bei den sommerlichen Temperaturen würde die Schokolade eh bald dahinschmelzen. Das Leben ist eher wie ein Blatt im Wind – unberechenbar und ganz schön flach. Doch das ist gerade das Tolle daran. Wenn wir wüßten, was auf uns zukommt, wären wir wie ein Bügeleisen, das aus dem 20. Stock schnurgerade auf die Straße knallt. Wie langweilig! Sollten wir uns nicht jeden Morgen erneut freuen, daß auf nichts Verlaß ist? Wir glauben: nö und erwarten mit Spannung die Überraschungen der Zukunft! Holerö!

Duke Nukem – ZH
→ N64
→ Seite 38–41

Shadowgate 64
→ N64
→ Seite 46/47

Frogger
→ SNES, GBC
→ Seite 50

Lego Racers
→ N64
→ Seite 28

Spy Hunter & Moon Patrol
→ GBC → Seite 53



Bevorzugte Getränke:
Milch – TNG, Marathon
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario Bros. DX (GBC)

Ein Duke kommt selten allein, höh! Nicht nur aufgrund der Tatsache, daß DNein Third Person Shooter ist, stehe ich voll hinter dem Revolverhelden, sondern auch, weil's einfach eine Menge Fun bringt.

Einmal ganz ab von den spielerischen Qualitäten dieses Adventures fühle ich mich durch die düstere und bedrückende Atmosphäre, die unfreundlichen Charaktere und das Grauen an sich unwohl.

Immer schön nach links und rechts gucken, Schulhöfe meiden, Froschwanderungen über Autobahnen boykottieren, Freundschaften mit Katzen und Hunden gar nicht erst aufbauen und überhaupt ...

Finde ich das Spiel doof, findet es kdh gut. Gefällt mir LR, wird kdh das Gegenteil empfinden. Bin ich der Meinung, ich bräuhete weniger Gehalt, ist kdh davon überzeugt ... Nee, ich glaub, das wird nichts!

Ich hab' Moon Patrol viermal am Stück durchgespielt und hätte fast nicht mehr aufhören können. Dann war ich so durstig, daß ich vor lauter Hunger gar nicht wußte, wo ich schlafen sollte, so kalt war mir!



Bevorzugte Genres:
Akido widersprechen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario Bros. DX (GBC)

Der Duke ist fast noch cooler als der Dude, pardon, El Duderino aus The Big Lebowski, obwohl er nicht so gut bowlen kann. Deshalb stehe ich auch lieber vor dem Revolverhelden und ballere ihn weg ...

Du bist ja auch nicht zum Wohlfühlen hier, sondern zum Arbeiten, Thomas! Die Story ist gut, die Rätsel sind genial, und daß es endlich etwas Neues im Adventure-Genre gibt, ist einfach nur grandios.

So so, Herr Hellwig, Sie stehen also auf diese Simpelspielen, was? Na gut, dann verpasse ich dem fossilen Frogger eben zwei Punkte, dann gleicht sich das zusammen mit Shadowgate wieder aus.

Und was hat das Ganze jetzt mit Lego Racers zu tun, Akido? Ich sage nur: quadratisch, praktisch, pädagogisch wertvoll – äh, nicht ganz. Aber über das „Weniger Gehalt“ können wir noch mal reden.

Ist das Recycling von Spiele-Oldies mittels Game Boy Color eine Maßnahme von „Der Grüne Punkt“? Na ja, immerhin werden hier zwei Oldies auf ein Modul gebannt.



Bevorzugte Genres:
Renn- und Prügelspiele
Derzeitiges Arbeitsmotto:
Tür zu und Licht aus (Büro)

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Tobit. Solange sich Akido und kdh nämlich anzoffen, kann ich ungestört Duke daddeln ... Was? Nein, steckt die Pistole weg! Ich sag' das dem Verlagsleiter!

Wenn ich jetzt schreibe, daß ich Shadowgate gut finde, glaubt das kdh sowieso nicht. Also riskiere ich mal die Kündigung und sage Euch offen meine ehrliche Meinung: Shadow... Ups, letzte Zeile!

Mit drei Punkten sollte ich aus dem Schneider sein – bißchen mehr als kdh, et was weniger als Akido. Dummerweise hat kdh mehr zu sagen, deshalb gebe ich auch keine vier, dann bin ich näher dran.

Hey, keine Wertung! Da kann ich ja nix falsch machen. Mit Lego habe ich vor allem wegen der lustigen Zahnrad- und Pneumatik-Technik gespielt, da konnte man die Lego-Männchen drin zermusen.

Banausen-Tobi schlägt wieder zu: Als diese Titel neu waren, war ich noch keinen Meter groß. Ich kenne sie also nicht von damals und finde deshalb keinen Grund, sie zu spielen. Bin halt verwöhnt ...



Bevorzugte Genres:
Koputmachen und liegenlassen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Beatmania GB (GB)

Duke ist viel mehr als die gefönte Kreuzung aus Sledge Hammer und Arnold Schwarzenegger. Wo er aufkreuzt, wächst kein Gras mehr, und zerplatze Aliens pflastern seinen Weg. So soll's sein.

Ein klassisches Adventure für das N64 – wer hätte das gedacht? Daß dieses auch noch eine interessante Story und stimmungsvolle 3D-Grafiken bietet, ist doch eine sehr erfreuliche Angelegenheit.

Kaum zu glauben, aber Frogger ist auch heute noch verdammt spannend und zudem ein tolles Training für den Großstadtverkehr, in dem man leider mit nur einem einzigen Leben auskommen muß.

Wird auch endlich Zeit, daß die bunten Klötzchen Einzug ins digitale Zeitalter halten. Lego Racers verspricht ein wirklich originelles Spiel und keine billige Lizenz-Abzockerei zu werden.

Was gibt es daran auszusetzen, wenn nun jedermann die Spiele, die vor Dekaden die Menschen fesselten, auf seinem Game Boy Color zocken kann. Klassiker sind schließlich zeitlos.



Bevorzugte Genres:
Jump & Runs und Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
World Driver: Champ. (N64)

Mmmhhhhh, lecker! Mit Duke Nukem: ZH hat sich Eurocom in mein Herz programmiert. Ich bin schon gespannt auf deren nächsten Titel Ruff & Tumble, der ja ein ganz klein wenig niedlicher wird.

Ja, ich bekenne. Mir persönlich haben Adventures noch nie besonders gefallen (obwohl ich auf dem Atari 800 XL mal Dallas durchgespielt habe). Trotzdem muß ich sagen, das Spiel hat wirklich Format.

Auch wenn es absolut simpel ist, es weckt so viele Erinnerungen in mir, daß ich es gut finden muß. Es gibt übrigens ein goaanz altes Foto von mir, nachdem ich eine lange Nacht Frogger gespielt hatte ...

Meine aktive Lego-Zeit liegt zwar länger zurück als die Nackenhaare von Hartmut Engler, aber ich denke oft an die Schmerzen, wenn ich barfuß in einen Stein getreten war. Deshalb mag ich das Spiel.

Ich weiß, als Nostalgieker müßte mir dieses Doppelpack eigentlich gefallen. Tut es aber nicht. Spy Hunter läßt sich auf dem kleinen Bildschirm nicht gut spielen und Moon Patrol wird zu schnell öde.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Welkes Gemüse! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

In und Out Verhaltensforschung 1999

Es ist mal wieder an der Zeit, Euch zu verraten, was bei unserer aktuellen und natürlich sehr repräsentativen Umfrage unter den 438.000 besten Videospielern aus Deutschland herausgekommen ist. Ach ja, die Ilse aus Sparmarkt haben wir auch gefragt. IN ist ...
... was Spaß macht und gesund ist – doch, das gibt's! Kleiner Tip: Man macht es mit den Lippen!

... deutscher Hip-Hop, aber das ist natürlich Geschmackssache
... Humorlosigkeit durch ein seichtes Lächeln zu vertuschen
... bunte Pads, transparente Controller Paks, Rumble Paks mit 'ohne Batterien' und natürlich Konsolen mit Airbrush-Motiv
... klotzen, nicht sparen
... das fiebrige Warten auf die begehrtesten Titel der vergangenen E3-Messe
... die Schuld aufs abgenudelte Joypad zu schieben

OUT ist ...
... sich auch den allerletzten Klassiker-Aufguß zu besorgen, nur weil's angeblich cool ist, das Spiel zu besitzen
... Lara Croft – Biene Maja ist doch viel süßer
... Hosen, die man an der Seite aufknöpfen kann und die keinen Reißverschluß, sondern nur Knöpfe haben
... Frühlingsquark mit Biokulturen
... zu behaupten, Nintendo hätte nur Kinderkram anzubieten

Genre:	Adventure
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Kemco
Preis:	ca. DM 120

SHADOWGATE 64

TRIALS OF THE FOUR TOWERS



König Jair, Held aus Shadowgate

Eine weitere Lücke schließt sich im Software-Lineup des N64. Mit Shadowgate 64 kommt ein klassisches Adventure auf den Markt, das durch innovative Ideen frischen Wind in das angestaubte Genre bringt.

Zur falschen Zeit am falschen Ort sein – wer kennt es nicht, das alte Problem von Bruce Willis aus *Stirb langsam*. Der Halb-ling Del könnte ein Lied davon singen, denn



als Mitreisender einer Karawane wird er von Dieben gefangen genommen und in den Kerker der legendären Festung Shadowgate geworfen. Ein paar aufmunternde Worte des Zellennachbarn („Sammele Deine Kräfte, bevor sie mit dem Verhör beginnen!“) machen ihm schnell klar, daß er diesen ungastlichen Ort schleunigst verlassen sollte. Doch der Weg durch die Abwasserkanäle führt unweigerlich auf einen Pfad, der schließlich in der Konfrontation mit dem finsternen Warlock Lord endet. Der Geist des Magiers Lakmir erscheint in unregelmäßigen Abständen und bereitet Del auf die Prüfungen vor, die in den Türmen auf ihn warten. In klassischer Adventure-Manier müßt Ihr Euch mit den Bewohnern der Stadt unterhalten, nützliche Gegenstände finden und zahlreiche Rätsel lösen. Sprecht Ihr die Personen durch Button-Druck an, geben

Del, der Held wider Willen



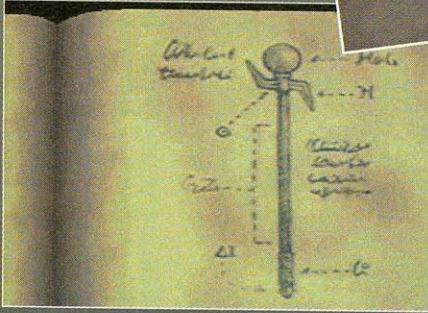
Der Barde ist einer von rund 30 Charakteren, die in Castle Shadowgate leben. Letzteres ist allerdings sehr relativ, denn viele der Bewohner sind Geister, mit denen Ihr nur durch den Ring der Toten kommunizieren könnt

sie ihren Text von sich, doch eine Auswahl zwischen verschiedenen Dialogen (wie zum Beispiel bei LucasArts-Adventures) ist nicht vorhanden. Lediglich die Benutzung von Gegenständen kann die Auskunftsfreudigkeit der Personen beeinflussen. Solche Items findet Ihr reichlich, doch darunter sind auch zahlreiche Red Herrings. So nennt man bei Adventures Objekte, die zwar unglaublich nützlich erscheinen, aber bis zum Ende des Spiels nicht einen praktischen Nutzen vorzuweisen haben. Zudem könnt Ihr rund 40 Bücher einsammeln, die Euch Informationen über die Vergangenheit von Shadowgate geben, über die Bewohner und die Geheimnisse der vier Türme. Außerdem sind in den Schriften unauffällige Tips für die zahlrei-

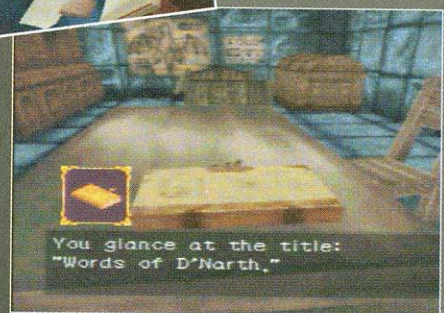
chen Rätsel des Spiels versteckt. Praktisch alle Rätsel verlangen, daß Ihr Gegenstände an den richtigen Orten einsetzt. Dies ist verwickelter, als es klingt, denn die Kombinationsmöglichkeiten sind praktisch endlos. Nur wer alles sehr aufmerksam liest und die subtilen Hinweise erkennt, verzweifelt nicht an den Prüfungen. Ein besonderes Lob verdient Kemco dafür, daß *Shadowgate 64* eines der ganz wenigen Adventures ist, in dem es keine haarsträubend unlogischen Rätsel gibt. Die Aufgabenstellungen sind allesamt fair, dennoch werden die kleinen grauen Zellen oft extrem gefordert. Leider flacht das Abenteuer gegen Ende ab.

POSITIV

Fesselnde Story,
faire Rätsel,
stimmungsvolle
Musiken



Spieler von Shadowgate Classic werden zahlreiche Anspielungen auf den ersten Teil wiedererkennen



Wie bei Turok bewegt Ihr Euch mit den C-Buttons, der Analogstick verändert die Blickrichtung

Die Texte in *Shadowgate 64* (Sprachausgabe gibt es nicht) sind sehr umfangreich, deshalb ist die Qualität der deutschen Übersetzung ein entscheidender Faktor für den Spielspaß. Leider gab es bis zum Redaktionsschluß dieser TOTAL! noch immer keine deutsche Fassung. Mitsui konnte uns aber einen Ausdruck der Bildschirmtexte liefern, die einen ordentlichen Eindruck machen. Ein wenig seltsam mutet anfangs das Siezen des Spielers an. Doch da sich *Shadowgate* als klassisches Text-Adventure nicht unbedingt an die allerjüngste Zielgruppe wendet, geht das in Ordnung. Ein Beispiel: „Der Rand der Grube gibt nach, und Sie stürzen kopfüber in die Tiefe. Ein erschreckter Schrei entflieht Ihren Lippen, während Sie verzweifelt ins Leere greifen. Ihre letzten Gedanken entladen sich in Wut darüber, daß niemand hier Warnschilder oder Zäune aufgestellt hat!“ (US-Fassung: siehe Screenshot unten)

Wie sich das für ein ordentliches Adventure gehört, quittiert das Programm Fehlritte des Spielers mit ironischen Bemerkungen.

The edge of the hole gives way, sending you head over heels into the deep pit. A startled scream escapes you as you fall, feebly grasping the thin air. Your last thought is anger at the lack of any warning signs or fences in this place!



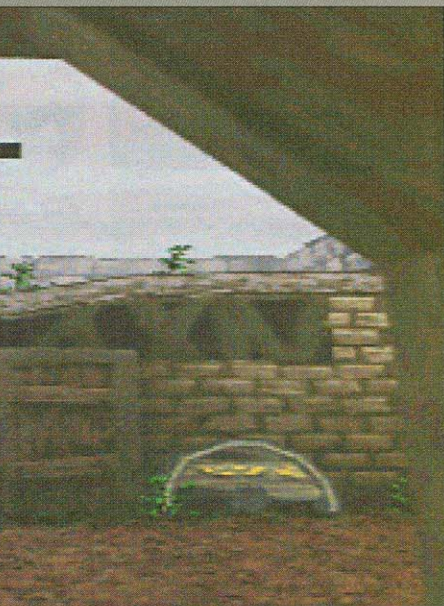
Benutzerfreundlichkeit. Um ein Objekt aufzuheben, müßt Ihr

es nur in der Bildschirmmitte anvisieren und den A-Knopf drücken. Der B-Knopf führt in das Inventory, in dem Ihr einen Gegenstand einfach anwählen müßt, um ihn durch Druck des A-Buttons zu benutzen. Praktischer geht es eigentlich nicht.

Grafisch gibt sich *Shadowgate 64* zwar bescheiden, doch sehr stimmungsvoll. Die Optik überzeugt weniger durch Technik oder Effekte, als durch einen düsteren, bedrückenden Stil, der von A bis Z stimmig ist und bestens zur Story paßt. Oft tragen auch die Soundeffekte einen guten Teil zum Spannungsaufbau bei, manchmal wirken sie aber wie aus einem 8-Bit-Spiel. Dafür können die Musiken voll auf begeistern: Die mittelalterlichen Klänge sorgen stets für die passende



Der Zauberer Laknir ist Euer Mentor



Nicht spektakulär, aber wirkungsvoll: Die in dunklen Farben gehaltene Grafik erzeugt eine bedrückende Atmosphäre



Der sinistre Magier Belzar will den dämonischen Warlock Lord (ja, der heißt wirklich so) erwecken

Stimmung. Wer also auf der Suche nach dem etwas anderen Spiel ist und eine geistige Herausforderung sucht, für den ist *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* genau richtig. Wer hätte gedacht, daß japanische Entwickler mit der Fortsetzung eines Macintosh-Adventures von 1985 das seit Jahren stagnierende Genre wiederbeleben können – ein denkwürdiges Ereignis.

Klaus-Dieter Hartwig

Der Turm der Prüfungen (Nummer drei) strapaziert wider Erwarten weniger das Hirnschmalz als die Geduld des Spielers. Turm vier ist sogar nur noch ein kleiner Nebenschauplatz. Doch bis dahin wird reichlich Spannung, Abwechslung und Atmosphäre geboten, und das Ende stimmt dann wieder versöhnlich. Danach gibt es aber keinen Grund mehr, das Spiel noch einmal zu starten, da nur ein genau festgelegter Lösungsweg vorhanden ist. Laßt Euch also nicht den Spaß durch Komplettlösungen verderben, die vor dem Release des Spiels veröffentlicht werden!

Insgesamt ist der Ansatz von Kemco, ein klassisches (Text-)Adventure in eine 3D-Umgebung zu versetzen, genauso erstaunlich wie gut gelungen – verbunden mit einer vorbildlichen

NEGATIV
Nichts motiviert zum erneuten Durchspielen, technisch schwach



Gameplay 1-

Die Idee, ein klassisches Adventure in eine 3D-Umgebung zu verlegen, ist absolut gelungen.

Dauerspaß 2-

Story und faire Rätsel können begeistern, doch nichts motiviert zum erneuten Durchspielen.

Grafik 3+

Die düstere Grafik ist sehr atmosphärisch, doch die N64-Hardware wird nicht gefordert.

Sound 2

Zahlreiche stimmungsvolle Musikstücke untermalen das mittelalterliche Ambiente.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 30 Seiten pro Spielstand

Spieler 1
Level
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Take 2

Entwickler:
Edge of Reality

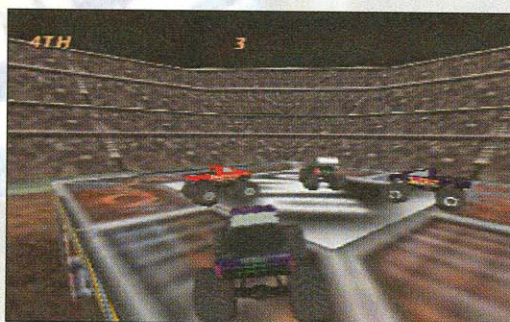
Preis:
ca. DM 110

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Für Monster Trucks gibt es keine Hindernisse. Mit Hunderten von Pferdestärken auf mannshohen Reifen walzen sie alles nieder, was ihnen in die Quere kommt, und machen auch nicht vor schwierigstem Gelände halt.



Während Ihr versucht, den schweren Truck auf der Piste zu halten, attackieren Euch die Gegner mit Remplern und Raketen. Schade, daß die unterhaltsame Spielidee technisch so schwach umgesetzt wurde



Für den PC gibt es bereits zwei *Monster Truck Madness*-Spiele, die beide von Microsoft entwickelt wurden. Bei der N64-Version handelt es sich allerdings nicht um die Umsetzung eines dieser Titel, sondern um ein relativ eigenständiges Produkt. Euch stehen 20 verschiedene Trucks zur Auswahl, die sich weniger durch ihre Schnelligkeit, als vielmehr

selbst überlassen. Somit kämpfen die vier Teilnehmer jedes Rennens mit allen Mitteln um die Spitzen-

aufhin wie schwerelos mehrfach überschlägt. Wer nicht im Graben landen will, muß äußerst vorsichtig mit dem Gas umgehen. Im Schneckentempo gefahren büßen die Rennen allerdings ihren Reiz größtenteils ein. Dazu trägt auch die schwache Präsentation bei. Die Grafik ist grobschlächtig und arm an Attraktionen. Lediglich die schicken Lichteffekte von den Scheinwerfern der Trucks können als zeitgemäß bezeichnet werden. Doch *MTM 64* hat durchaus Positives aufzuweisen: In den fünf

verschiedenen Battle-Games könnt Ihr mit bis zu vier Spielern die Pferdestärken der Trucks auf recht originelle Weise einsetzen.

So erwarten Euch beispielsweise ein Fußball- und ein Eishockey-Spiel sowie ein Arenakampf. Wer über die technischen Mängel hinwegsehen kann und nicht unbedingt auf ein rasantes oder realistisches Rennspiel aus ist, könnte vielleicht Gefallen an den Monster Trucks finden.

Marco Häntsch

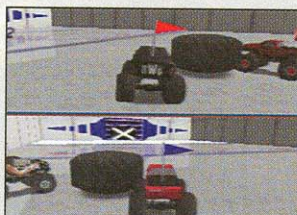


POSITIV

Originelle
Mehrspieler-Modi,
20 verschiedene
Trucks

durch ihre enorme Power auszeichnen. Die Rennpisten sind demzufolge auch keine asphaltierten Straßen, sondern abgesteckte Off-Road-Kurse, die quer durch Mutter Natur führen. Ihr müßt steile Abhänge überwinden, Flüsse durchqueren und bisweilen sogar Absperrungen durchbrechen, um die beste Route nutzen zu können. Denn einen vorgeschriebenen Weg gibt es nur insofern, als Ihr die Check Points unbedingt passieren müßt. Wie Ihr aber dorthin kommt, ist Euch

positionen, drängeln sich gegenseitig von schmalen Brücken runter und machen wilde Ausflüge in die Botanik. Zur Auflockerung des Ganzen könnt Ihr verschiedene Extras wie Sprungfedern, Raketen und Turbos einsammeln und Euren Gegnern das Fürchten lehren. Diese Boni gab es in den PC-Versionen nicht, und sie machen aus *MTM 64* weniger ein Renn-, als vielmehr ein actionorientiertes Spiel. Echter Spielspaß will aber leider nicht aufkommen, dafür ist die technische Umsetzung zu schwach ausgefallen. Viel zu häufig verliert man im unwegsamen Gelände die Kontrolle über seinen massigen Wagen, der sich dar-



Gameplay

4+

Bevor Ihr die Trucks in den Griff bekommt, müßt Ihr unzählige Überschläge überstehen.

Dauerspaß

3-

Nach der Eingewöhnungsphase entwickeln die Mehrspieler-Modi einen gewissen Reiz.

Grafik

3-

Die Optik leidet unter den detailarmen Texturen, nur die Lichteffekte wissen zu überzeugen.

Sound

4

Schrammige Musik, unpassende Sound-Effekte und ein einfallsloser Kommentator sind zu hören.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja

Spieler 1-4 (simultan)
Level 10 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich ab August

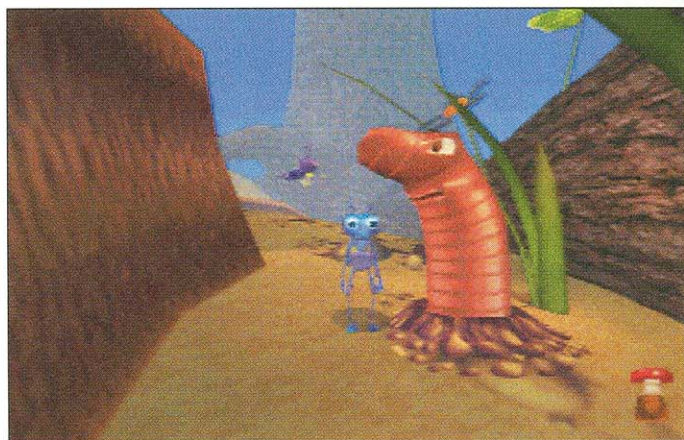
FAZIT

3-

A BUG'S LIFE

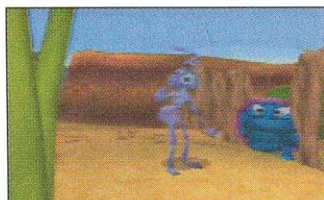


Der kleine Ameiserich Flik braucht dringend Eure Hilfe: Um sein Volk gegen die bösen Heuschrecken verteidigen zu können, macht er sich nämlich auf die abenteuerliche Suche nach kampfbereiten Käfern, die den Invasoren die Leviten lesen sollen.

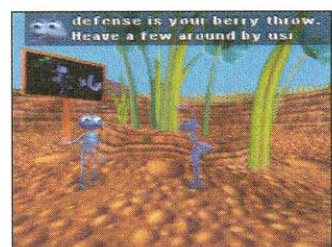


Flik kann seine zahlreich vertretenen Feinde mit verschiedenfarbigen Beeren bekämpfen. Bei solch einem großen Wurm helfen nur die durchschlagskräftigsten

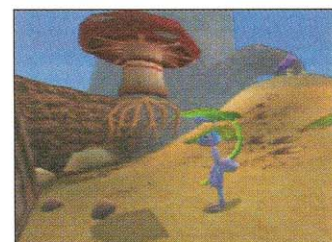
Das Spiel hält sich dicht an die Filmvorlage, in der, genau wie in Toy Story, alle Hauptdarsteller von den Pixar Animation Studios zum Leben erweckt wurden. Zu Beginn erlernt Ihr von einem Ameisen-Trainer alle notwendigen Moves, die für eine erfolgreiche Reise unabdingbar sind. Flik kann nicht nur springen und



mit Beeren werfen, sondern auch verschiedene Pflanzen durch das Aussäen von Samen zum Wachsen bringen. Ein Pilz dient dann zum Beispiel als Trampolin für höhere Sprünge und eine Blatt-pflanze als eine Art Treppe. Als Gegner stellen sich Flik so ziemlich alle natürlichen Feinde einer Ameise in den Weg. Von Käfern über Spinnen bis hin zu Regenwürmern und Vögeln ist alles



POSITIV
Für Anfänger empfehlenswert, nah an der Filmvorlage



Aus manchen Samen wachsen Fliegenpilze, die Flik als Trampolin dienen



Riesige Ohrenkneifer erwarten Euch in den dunklen Gängen eines Levels



Mit den richtigen Samen kann Flik die praktischen Leiterpflanzen aussäen

vertreten, und nicht alle lassen sich durch einfachen Beschuss mit roten Beeren besiegen. Bei manchen ist es nötig, die Geschosse durch Einsammeln von Power Ups umzufärben und dadurch in ihrer Wirkung stärker zu machen. Wirklich nervend ist dabei die Tatsache, daß die Gegner nach einiger Zeit erneut erscheinen und ein

NEGATIV
Viel zu einfach, keine wirklich neuen Ideen, technisch veraltet

Abschnitt nie komplett gesäubert werden kann. Die Level sind sehr farbenfroh gestaltet, lassen aber eine zum Herumstöbern einladene Weitläufigkeit vermissen. So ist der einzuschlagende Weg meistens schon sehr schnell herausgefunden, und auch die Zwischenaufgaben, wie der Flug mit einem Pustebumen-Schirm, können erfahrene Spieler nicht genug herausfordern. Im Challenge-Modus, den Ihr vom Hauptmenü aus erreicht, müßt Ihr in einem bestimmten Zeitlimit verschiedene Aufgaben, wie das Einsammeln einer angegebenen Anzahl an Samen, erfüllen.

Insgesamt ist A Bug's Life ein eher mittelmäßiges Jump&Run, das

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Activision/Disney
Entwickler:	Traveller's Tales
Preis:	ca. DM 160

Test N64



Bei so großen Käfern solltet Ihr Euch schnell aus dem Staub machen



sich in erster Linie an Anfänger richtet. Technisch hinkt es anderen Genrevertretern auf dem N64 weit hinterher und läßt neue Ideen gänzlich vermissen. Im Vergleich mit der PlayStation-Version fehlen zwar die original Filmausschnitte, die nach und nach erspielt werden konnten, dafür gibt es aber mit dem Challenge-Modus ein Bonusspiel für die Nintendo-Umsetzung. Im Januar 2000 erscheint übrigens die PAL-Version, die deutlich preiswerter sein wird.

Holger Reher

Gameplay	3-
Springen, schießen und Samen pflanzen, das ist alles, was man in A Bug's Life zu tun hat.	
Dauerspaß	3
Das Spiel ist mit seinen 15, sehr einfach gestalteten Leveln leider viel zu kurz geraten.	
Grafik	2-
Die Wald-und-Wiesen-Stimmung wurde gut, aber detailarm aus dem Film übertragen.	
Sound	2-
Sanfte Panflötenstücke und der starke Percussion-Einsatz passen gut zum Spiel.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	12 Seiten
Spieler	1
Level	15
Schwierigkeit	leicht
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	96 MBit
Erhältlich	als Import (us)
FAZIT	3-

Genre: Prügelspiel

Hersteller: Virgin Interactive

Entwickler: Culture Brain

Preis: ca. DM 130

FLYING DRAGON

1998 kam in Japan Virtual Hiryo No Ken heraus, das nun in einer überarbeiteten Version in Europa und den USA als Flying Dragon erscheint.



Nicht alle Hintergrundlandschaften sehen so übersichtlich wie diese aus



Noch ein bißchen schick machen und die neue Kung-Fu-Jacke überstreifen



Das Besondere an diesem Prügler sind die beiden verschiedenen Kämpferdesigns der zweimal acht Charaktere. Vor Beginn einer Auseinandersetzung wählt Ihr entweder „SD Hiryo“ mit den gedrunghenen Haudegen oder den Modus „Virtual Hiryo“, in dem sich ‚normale‘ Fighter beharken.



Die überarbeitete PAL-Umsetzung des japanischen *Virtual Hiryo No Ken* (T! 2/98, Note 3-) bietet etliche Spielmodi, die Euch zum Beispiel im Tournament das Teilnehmerfeld frei zusammenstellen lassen. Wie in einer Kampfschule erlernen die zunächst noch recht unbedarften Charaktere im Laufe des Spiels weitere Moves und können sogar

Gegenstände benutzen. Items wie eine Kung-Fu-Jacke ergänzen das aufwendige Drumherum. Die vielfältigen Möglichkeiten begeistern zwar, doch wird die Freude durch eine zähe Spielbarkeit gedämpft. Grafisch wie technisch kann *Flying Dragon* ebenfalls nur wenig überzeugen. Wer ein Prügelspiel mit vielen Extras und Aufsteigsmöglichkeiten sucht, dabei aber nicht so sehr auf exzellente Steuerung und flüssige Animationen Wert legt, ist mit *Flying Dragon* recht gut bedient.

Thomas Hellwig

Gameplay 3- Die Steuerung ist nicht das Gelbe vom Ei. Allerdings sind die Ideen im Spiel recht gut.

Dauerspaß 3 Die erspielbaren Moves und Extras motivieren, doch der Dauerspaß hält nicht lange vor.

Grafik 3- *Flying Dragon* ist kein Highlight unter den N64-Prüglern. Die Animationen sind mäßig.

Sound 4- Weder im SD- noch im Virtual-Modus klingen die Musik und die Soundeffekte angemessen.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 47 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 2 x 8 Kämpfer + 2
Schwierigkeit 3 Stufen/niedrig
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 3-

Genre: Jump&Run

Hersteller: Hasbro/Take 2

Entwickler: Morning Star Multimedia

Preis: ca. \$ 15 (SNES), DM 60 (GBC)

FROGGER

Hü-hüpf! Im Jahre 1981 hüpfte sich Frogger in die Herzen vieler Automatenspieler. Heute, 18 Jahre später, erscheinen die Originalversionen für SNES und Game Boy Color.

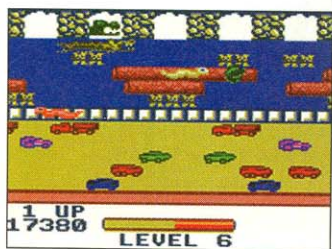


Schwierigkeitsgrad verstanden hat. Die Autos rasen wie verrückt, einige Schildkröten tauchen dauernd unter, giftige Schlangen drehen ihre Runden und im Bau des Frosches lauern immer wieder offene Krokodilmäuler auf Euch.

den drei Original-Jingles des Automaten aufwarten. Doch worum geht es eigentlich in *Frogger*? Ihr steuert einen Frosch, der nach Hause hüpfen möchte. Dazu muß er eine Straße und einen Fluß überqueren. Auf der Straße nimmt der Verkehr mit der Zeit zu, und auf dem Fluß findet er nur auf Baumstämmen, Schildkröten und dem Rücken von Krokodilen halt. Bereits ab dem vierten, fünften Level zeigt *Frogger*, was man früher unter einem ansteigenden

Timing ist also alles! Aber wartet nicht zu lange, denn zusätzlich läuft ein Zeitlimit ab. Nicht verbrauchte Zeit bekommt Ihr als Bonuspunkte gutgeschrieben. Das gleiche gilt, wenn Ihr unterwegs Eure Frau mitnehmt und es mit ihr zusammen nach Hause schafft oder eine Fliege frisst. *Frogger* ist für Nostalgiker interessant und eine knifflige Fingerübung für zwischendurch. Als abendfüllendes Spiel bietet das Game heutzutage zuwenig.

Frederic Berg



Gameplay 3- Frogger hüpf in vier Richtungen, das ist schon alles. Der Schwierigkeitsgrad steigt heftig an.

Dauerspaß 3- Lange fesselt *Frogger* nicht. Aber Nostalgiker könnten sich zwischendurch dafür begeistern.

Grafik 3- Simpel, aber nah am Original. Die SNES-Fassung ist etwas detaillierter ausgefallen.

Sound 4+ Die GBC-Version klingt wie das Original, dem SNES-Pendant fehlen die wenigen Songs.

Modulspeicher: nein, keine Paßwörter
Systeme: GB, SGB, GBC, SNES

Spieler 1-2
Level hoch
Schwierigkeit hoch
Texte: engl. (SNES), dt. (GBC)
Speicherkapazität 4/8 MBit
Erhältlich im Handel (GBC)

FAZIT 3-

MANIAC MANSION

Actionfreie Adventures und Videospielekonsolen passen nicht so recht zueinander. Kemcos Shadowgate ist in dieser Beziehung eine echte Ausnahme und beendet eine Jahre währende Durststrecke. Wer Vergleichbares sucht, muß viele Jahre in die Vergangenheit zurückgehen.



Genre:
Adventure

Hersteller:
Yeno/Jaleco

Entwickler:
Lucasfilm

Preis:
cg. DM 30

Test NES



Zwölf Befehle stehen Euch zur Verfügung, um das Abenteuer zu lösen. Einige der Gegenstände, die Ihr einsammeln könnt, sind völlig nutzlos und dienen nur der Verwirrung



Die Leibspeise des Tentakels sind
knuspriges Plastikobst und Pepsi Cola

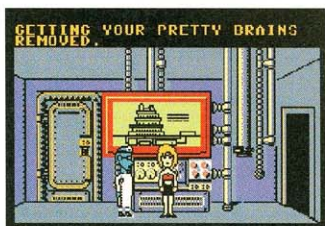
Achtung! – Deutsche Texte

Maniac Mansion ist in einer komplett deutschen PAL-Version erhältlich, die ausgezeichnet übersetzte Texte bietet. Diese stand uns für den Test leider nicht zur Verfügung, so daß Ihr auf dieser Seite nur Bilder des amerikanischen Moduls findet.



Ed und Edna wundern sich nur am Rande über Dr. Freds merkwürdige Experimente und die wundersamen Vorkommnisse in der Villa

Die Firma, die heutzutage ihr Geld mit dem *Star Wars*-Universum verdient, schuf einst eine Reihe der bemerkenswertesten Adventures, die es bis heute gibt. 1987 begann Lucasfilm, mit *Maniac Mansion* das einst von umständlichen Texteingaben und unfairen Rätseln dominierte Genre zu revolutionieren. Befehle konnten bequem per Mausclick erteilt werden, was auch die NES-Umsetzung von 1990 ermöglichte. In dieser bewegt Ihr den „Mauszeiger“ mit dem Steuerkreuz über den Bildschirm, sucht nach nützlichen Gegenständen und schickt Eure Spielfigur in der Gegend herum. Bei *Maniac Mansion* existieren gleich sieben Heldenfiguren, aus denen Ihr drei aussuchen müßt. Mit von der Partie ist in jedem Fall Dave, der seine Freundin aus der Gewalt des verrück-



ten Dr. Fred befreien will (so ein gräßlicher Name kann einem schon Angst machen). Je nachdem, wen Ihr noch dem Rettungsteam zuteilt, erwartet Euch ein leicht variiertes Ablauf der Handlung. Denn Ihr könnt jeder-

POSITIV
Geniale Story,
perfekte
Steuerung,
deutsche Texte

zeit zwischen den drei Jugendlichen mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten wechseln und die Rätsel somit auf verschiedene Arten lösen. Bernard ist beispielsweise ein wahres Technikgenie, Wendy eine begabte Schriftstellerin und Michael ein Fotograf. Das von Euch zusammengestellte Trio durchsucht die herrschaftliche Villa des Wissenschaftlers nach der entführten Sandy. Dabei solltet Ihr vorsichtig vorgehen, denn in dem riesigen Anwesen treiben neben dem Doktor auch noch Schwester Edna, der ominöse Ed sowie eine depressive

Tentakel ihr Unwesen. Werdet Ihr erwischt, sperrt man Euch in ein Verlies. Euer virtuelles Leben aushauchen könnt Ihr aber nicht, es sei denn, Ihr unterschätzt die Gefahren der Atomkraft.

Manche Rätsel, wie beispielsweise das, wie man aus dem Verlies flieht, kann man nur in Teamarbeit lösen. Andere erfordern eine kräftige Portion Gehirnschmalz und Ausdauer, sind allerdings nicht immer mit gesundem Menschenverstand allein zu knacken. In jedem Fall könnt Ihr Euch auf einige Stunden abgedrehter Unterhaltung freuen, in denen Ihr auf Mumien, Weltraumpolizisten und



NEGATIV

 Etwas bescheidener
Spielumfang,
einige extrem
knackige Rätsel

einen mysteriösen Meteoriten trifft. *MM* hat auch heutzutage wenig von seinem skurrilen Charme verloren und wartet mit vielen ungewöhnlichen Ideen auf.

Marco Häntschi

Gameplay

Packende Rätsel, eine aberwitzige Story und eine perfekte Steuerung – was will man mehr.

Dauerspaß

Dieses Adventure spielt man sogar mehrmals durch, um die verschiedenen Enden zu sehen.

Grafik

Trotz grobschlächtiger und farbarmer Grafik kommt der abgedrehte Humor sehr gut rüber.

Sound

Effekte gibt es kaum, und die Musikthemen der Hauptfiguren schmerzen in den Ohren.

Modulspeicher: ja
Paßwörter: nein

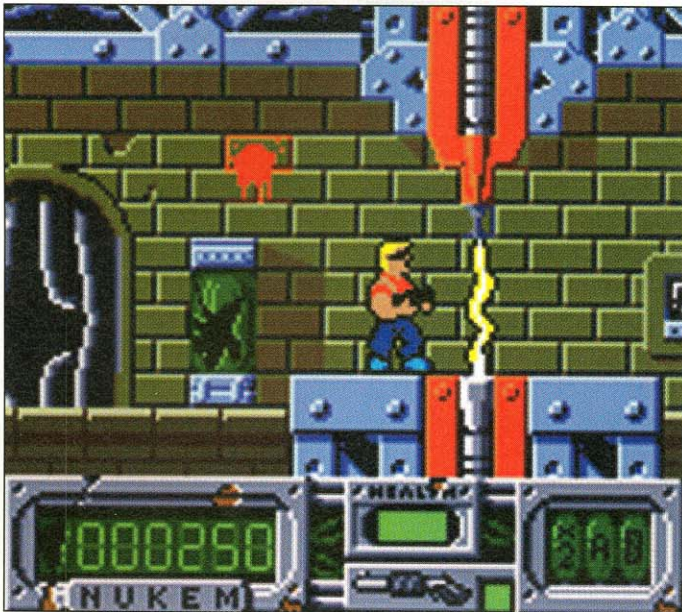
Spieler	1
Level	-
Schwierigkeit	hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität ...	2 MBit
Erhältlich	aufm Flohmarkt

FAZIT
1-

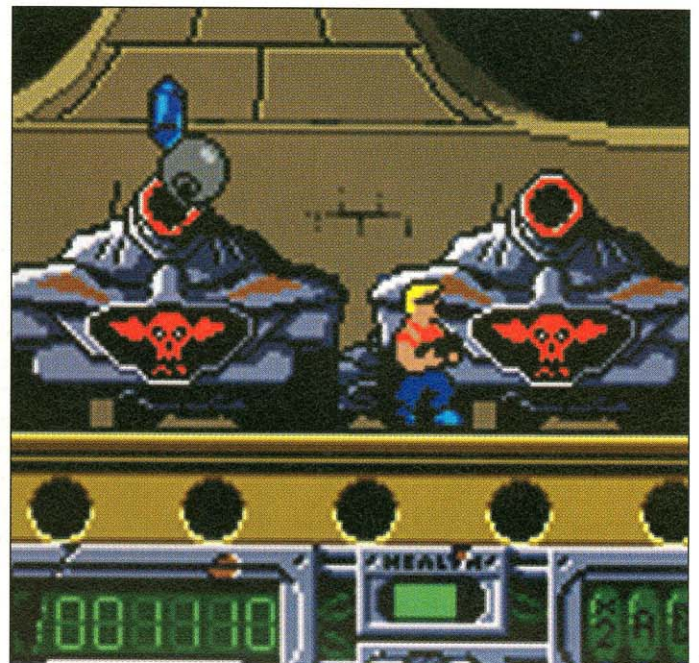
Genre:	Action
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Torus Games
Preis:	ca. DM 70

DUKE NUKEM GAME BOY COLOR

Wer hat noch nicht von ihm gehört? Von Duke Nukem, dem Super-macho, der nur sehr ungern die Hände von den Waffen läßt. Auch zuvor sehr aufwendig produzierte Titel, wie zum Beispiel Resident Evil, finden ihren Weg auf den GBC, jetzt stellt sich Duke vor.



Für diese Barriere braucht Ihr noch keine ID-Card, aber Ihr solltet fleißig suchen, denn schon die nächste läßt Euch ohne das Kärtchen nicht passieren



Duke, durch seine Heldentaten bekannt, ist Gast in einer Talkshow. Während der Weltenretter über seine Abenteuer berichtet, tauchen urplötzlich niederträchtige Aliens auf, die es auf unseren Helden abgesehen haben. Duke findet sich bei seinen Entführern, weit entfernt von der Erde, auf einem Zorgonitenschiff wieder. Er wird allerdings schnell Herr dieser Situation und kann entkommen. Ab diesem Punkt übernimmt Ihr die Kontrolle und solltet den Zorgoniten zeigen, daß sie sich für den Falschen entschieden haben. Der Weg führt durch die vielen Etagen des feindlichen Schiffes, die über Leitern, Fahrstühle oder durch geschickte

Sprünge erreicht werden können. Oft sind diese Sprünge knapp berechnet, so daß man sich an der gegenüberliegenden Plattform nur mit den Händen festhält und sich hochziehen muß. Euren Weg kreuzen diverse Mutationen,



denen Ihr mit lockerem Finger am Abzug begegnet. Außer der Standardknarre findet Ihr ein Automatikgewehr, dessen maximale Munitionskapazität angezeigt wird. Unterwegs verstreute Munitionspakete erlauben allerdings einen weiteren Gebrauch dieser Waffe. Weiterhin könnt Ihr beim Durchstreifen der 2D-Level Erste-Hilfe-Kästen zum Auffrischen der Lebensenergie finden sowie Items für Rüstung, Unverwundbarkeit und Euren Punktestand. Die einzelnen Level, und auch bestimmte Abschnitte, sind durch Energiebarrieren versperrt, für die jeweils



eine bestimmte ID-Card benötigt, um die Missionen erfolgreich zu beenden. Kleine Gags, wie das Bedienen eines riesigen MG und das Be-

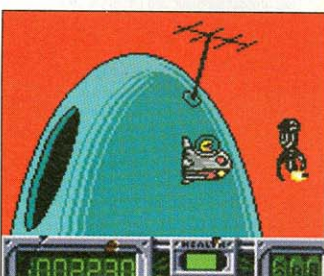


nutzen verschiedener Vehikel in Zwischenleveln, sorgen für Abwechslung. Für eine Diät von 3D auf 2D macht Machoheld Duke Nukem eine gute Figur und sorgt für spannende Stunden auf dem GBC.

Patrick Cammin



Gameplay	2
Eine gelungene Steuerung und leichte Handhabung führen durch das gesamte Game.	
Dauerspaß	2-
Für geübte Spieler dieses Genres etwas zu kurz, doch man wird zum Wiederholungstäter.	
Grafik	2+
Die Hintergrundgrafik ist teilweise recht eintönig. Die Sprites sind groß und gut animiert.	
Sound	4
Passende Soundeffekte, aber die Musik wiederholt sich ständig und nervt.	
Modulspeicher:	nein, Paßwörter
System:	GBC
Spieler	1
Level	6
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2-



Hier nehmt Ihr ein paar Flugstunden und dürft dabei auch Aliens jagen

SPY HUNTER & MOON PATROL

Böse Spione jagen und den Mond vor Aliens beschützen, das sind die guten Taten, die Ihr in diesem Doppelpack zweier Midway-Klassiker vollbringen könnt.

GAME BOY COLOR

Wenn Ihr Euch einmal in Spielhallen umseht, werdet Ihr mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf einen oder mehrere Automaten von Midway stoßen. Das war auch schon vor etlichen Jahren so und ist eine prima Sache, denn Midway zeichnet für viele zeitlose Klassiker verantwortlich. In der



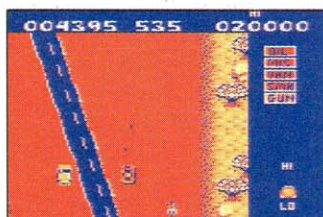
Reihe Midway's Arcade Hits werden seit geraumer Zeit Neuauflagen der Oldies für aktuelle Konsolen unters Volk gebracht. Da ein Titel allein aber nicht immer die Ausgabe von 70 DM oder mehr rechtfertigt, locken sogenannte Bundles – zwei in einem, das freut auch den User.

SPY HUNTER

In *Spy Hunter* von 1984 steigt Ihr in Euer „superglänzendes Auto, dessen Anblick tatsächlich tötet“, wie der schwungvolle Text in der dürtigen Anleitung verrät. Doch diese Eigenschaft allein reicht



Verfolger werden nach guter alter James-Bond-Manier abgeschüttelt



Rechts im Bild stehen fünf verschiedene Waffensysteme zur Verfügung



Fährt der Kampfwagen vor, gilt es, eine neue Waffe zu ergattern

nicht aus, um die feindlichen Spione von der Straße zu fegen. Die installierten Maschinengewehre geben Euch die nötige Feuerkraft, während Ihr über die Starttaste zwischen einem High- und einem Low-Gang die Geschwindigkeit des Fahrzeugs regulieren könnt. Ab und an taucht ein „Kampfwagen“ auf, der Euch stärkere Waffen gibt. Zivilfahrzeuge dürft Ihr nicht abschießen, sondern sollt ihnen ausweichen. Wäre die Steuerung nicht so furchtbar unpräzise, könnte die Agentenjagd noch ganz nett sein, doch *Spy Hunter* wirkt nicht nur antiquiert, es spielt sich auch sehr steif.



Die Alien-Raumschiffe greifen mit Bomben an, die Euch Krater in den Weg sprengen oder, und das ist dann manchmal unfair, direkt auf die behelmte Rübe fallen

MOON PATROL

Die Kontrolle von Sektor 9 in Luna City auf dem erdnächsten Trabanten gestaltet sich nervenaufreibend. Eure Patrouillenfahrten halten knifflige Sprung- und Kampfsequenzen bereit. Mit dem sechsrädrigen Moon Rover düst Ihr über die Oberfläche des Mondes und überspringt dabei Krater, Felsen und Minen, erwehrt Euch gleichzeitig der Luftangriffe der Aliens und passiert nach und nach 26 Kontrollpunkte. Je nach Schnelligkeit steigt dabei Euer

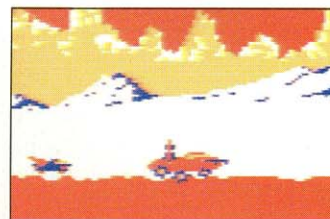


Score. Habt Ihr durchgespielt, was ungefähr fünfzehn Minuten dauert, folgt dasselbe mit etwas mehr Gegnern und Hindernissen. Im Grunde wiederholt sich aber das Geschehen. *Moon Patrol* fordert sehr viel Geschicklichkeit, eine Menge Geduld und weist leider

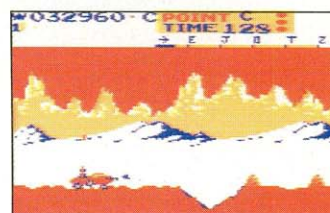


Genre:	Action-Mix
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Digital Eclipse
Preis:	ca. DM 70

Test GB



Ab dem zweiten Durchgang lauert der Feind hinter Eurem Mondvehikel



ein paar unfaire Stellen auf. Kurzweil kommt zwar auf, doch nach dem dritten Durchspielen steigt Euch entweder der Frust zu Kopf oder Ihr wähnt Euch in einer Zeitschleife. Dauerspaß wird nicht wirklich geboten.

Thomas Hellwig

Gameplay	3-
Spy Hunter könnte weniger hektisch sein und die Mondpatrouille abwechslungsreicher.	
Dauerspaß	3-
Wer die Agentenjagd etwas übt, wird länger Freude daran haben als an Moon Patrol.	
Grafik	2-
Moon Patrol ist der Inbegriff von Pixelgenauigkeit. Gut umgesetzt, aber altbacken.	
Sound	2-
Dem Flair der Automatenvorbilder kommt der Sound nur entfernt nahe, die Musik ist okay.	
Modulspeicher:	nein
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler	1
Level	1
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	3-

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Tarantula Studios
Preis:	ca. DM 70

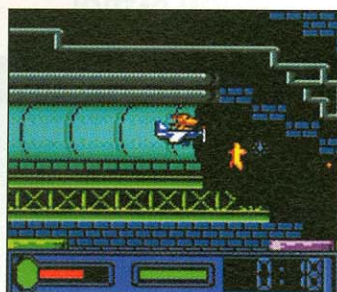
SPACE STATION: SILICON VALLEY

Dan Danger und sein Roboter EVO machen nun den Game Boy unsicher. Euch erwartet eine zweidimensionale Adaption des originellen N64-Abenteuers.

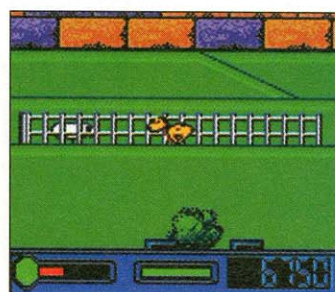
GAME BOY
COLOR

Es ist schon manchmal unglaublich, welche Spielkonzepte alle auf den Game Boy umgesetzt werden können. Während von *Resident Evil* und *Rainbow Six* noch vollmundig Handheld-Adaptionen ohne spielesche Abstriche angekündigt werden, wurde dieses gewagte Projekt mit *Space Station: Silicon Valley* bereits erfolgreich realisiert.

Ihr könnt alle 30 Abschnitte der N64-Vorlage nachspielen, wobei sämtliche Level zweidimensional mit Plattformen dargestellt werden. Ihr steuert den Mikro-Chip, der als einziges vom Roboter EVO übriggeblieben ist. Mit



Sogar der Fluglevel, den Ihr als Hund meistern müßt, ist im GBC-Spiel zu finden



Jeder fängt mal klein an: im zweiten Level müßt Ihr Schafe zusammentreiben



FINGER WEG!

ihm könnt Ihr die Kontrolle über die mehr als 30 verschiedenen mechanischen Tiere erlangen, die auf der Space Station herumtollen. In jeder Stage müßt Ihr mehrere Aufgaben erfüllen, um diese erfolgreich

zu beenden. Das kann das Auffinden bestimmter Items oder das Einschalten einer Maschine sein. Den Entwicklern ist es exzellent gelungen, das komplexe Gameplay der N64-Vorlage für den Game Boy umzusetzen. Nur die Präsentation ist, wie beim Original, nicht ganz das Gelbe vom Ei.

Marco Häntsch

Gameplay	2
Der Spielwitz der N64-Vorlage konnte in die zweidimensionale Welt übertragen werden.	
Dauerspaß	2
Dank der verschiedenen Aufgabenstellungen in jedem Level kommt Langzeitmotivation auf.	
Grafik	3+
Zusätzliche Details hätten der Optik gutgetan, die in erster Linie funktionell gestaltet ist.	
Sound	3-
Mit den unmelodischen Musikstücken tun die Entwickler niemanden einen Gefallen.	
Modulspeicher:	ja, 4 Spielstände
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler	1
Level	30
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtext	deutsch
Speicherkapazität	16 MBit
Erhältlich	Ende Juli
FAZIT	2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ/Disney Interactive
Entwickler:	Tiertex
Preis:	ca. DM 60

A BUG'S LIFE

Ameiserich Flik macht nicht nur auf dem N64 spannende Abenteuer durch, sondern auch auf dem Game Boy Color.

GAME BOY
COLOR

Die Story ist in der Game-Boy-Version dieselbe wie im Spiel für das N64. Flik will seine gesamte Sippe vor den bösen Grashüpfern und deren Anführer Hopper retten. Dazu macht er sich auf den Weg, um Verbündete zu finden, und auf diesem Weg sollt Ihr ihn begleiten. Flik kann gehen, rennen, springen, sich ducken und mit Beeren um sich werfen. In den insgesamt neun Levels warten genügend Gegner auf Euch, nur ist es gar nicht so einfach, diese mit den Beeren auch zu treffen. Da ist es häufig wesentlich sicherer, über sie hinwegzuspringen oder sich bei einem Angriff unter einem Pilz oder Strauch in Sicherheit zu bringen.

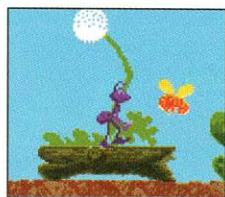


Flik kann zwar nicht die Plattform weg-schieben, aber mit Beeren werfen



Jetzt aber schnell auf das Blatt gehüpft und mit einem Riesensatz auf den Stein

Die Steuerung ist gut gelungen, nur die Tatsache, daß die Aktionen Rennen und Beeren werfen mit derselben Taste ausgelöst werden, sorgt manchmal für Probleme. Um schneller laufen zu können, muß die Taste nämlich während des Gehens gedrückt werden, wodurch des öfteren Beeren verschwendet werden oder ein weiterer Sprung bei zu kurzem Anlauf mißglückt.



A Bug's Life für den Game Boy Color kann zwar nicht den Innovationspreis gewinnen, dafür aber für einige Zeit unterhalten. Die Grafik hätte ein wenig abwechslungsreicher und detaillierter sein können, ist jedoch insgesamt sehr ansehnlich. Alle Ameisenfreunde können also ohne Bedenken zugegreifen.

Holger Reher

Gameplay	2
Viele Gegner machen Ameiserich Flik das Leben schwer und bereiten Euch Abwechslung.	
Dauerspaß	2
Die neun Level sind riesig, wodurch Ihr eine Weile brauchen werdet, ans Ziel zu kommen.	
Grafik	3+
Ein wenig detaillierter und farbenfroher hätte die Grafik von <i>A Bug's Life</i> schon sein können.	
Sound	2
Jeder Level hat sein eigenes Musikthema, das jeweils gut zum Spiel paßt und nicht nervt.	
Modulspeicher:	nein, Paßwort
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler	1
Level	9
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtext	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2

MAGAZIN NACHBESTELLUNG

STAR WARS™

MAGAZIN



SW 3



SW 4



SW 5



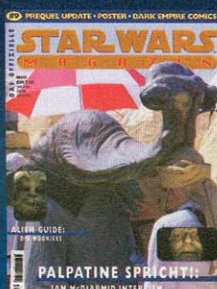
SW 6



SW 7



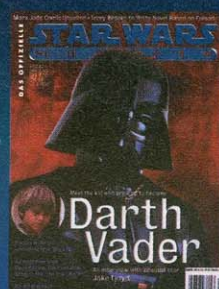
SW 8



SW 9



SW 10



SW 11



SW 12



SW 13



SW 14

DAS MAGAZIN VERPASST?

KEIN PROBLEM!

TM & © 1999 Lucasfilm Ltd. - All Rights Reserved.

STAR WARS
MAGAZIN

Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

☐ SW 3	☐ SW 4	☐ SW 5	☐ SW 6	☐ SW 7
☐ SW 8	☐ SW 9	☐ SW 10	☐ SW 11	☐ SW 12
☐ SW 13	☐ SW 14			

So geht's: Alle Lieferungen nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig). Bitte kein Bargeld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

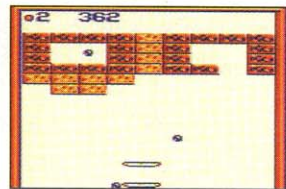
Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

Genre:
ActionHersteller:
Take 2Entwickler:
Morning Star Multimed.Preis:
ca. DM 70

SUPER BREAKOUT

GAME BOY
COLOR

Die Flut der Klassiker für Euren Game Boy Color nimmt kein Ende. Nun schafft es auch Super Breakout das ältere Semester noch aus der Spielhalle kennen dürften, mit einer Originalumsetzung auf Euren GBC.

Take 2 macht einen ganz tiefen Griff in die Klassikerkiste und zog unter anderem auch *Super Breakout* von 1978 mit ans Tageslicht.

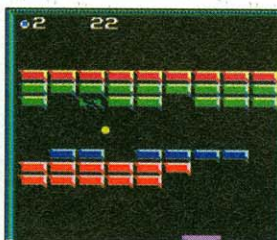
Wie schon seinerzeit bei *Arkanoid*, besteht eure überaus simple Aufgabe darin, mit einer Kugel eine im oberen Bildschirmteil stehende Wand zu zerstören. Diese Wand besteht aus einzelnen Steinen, die ihr Stück für Stück abbaut. Die Kugel haltet ihr mittels eines sogenannten Paddles im Spielfeld, welches sich in der unteren Bildschirmhälfte von links nach rechts bewegen lässt. Je nachdem, in welchem

Winkel ihr die Kugel auf die Wand dirigiert, variiert die Spiegeschwindigkeit.

Super Breakout kommt mit einer sehr lieblosen Umsetzung daher.



Trotz Doppel-Paddle ist es schwer, zwei Kugeln zu halten



Diese Variante von Breakout ist die wohl schwächste bisher

Es wurden nämlich leider keinerlei neue Features spendiert. Die einzige Abwechslung besteht in einer Spielvariante aus einem doppelten Paddle und zwei Kugeln

gleichzeitig, die man wegen der trägen Lenkung aber kaum länger als ein paar Sekunden im Feld halten kann. Das nach wie vor einfache Spielprinzip von *Super*

Breakout ist daher bestenfalls nur noch für ein Spielchen zwischendurch gut. Hätten noch zwei weitere Klassiker den Weg auf dieses Modul gefunden, könnte man *Super Breakout* für einen Preis von zirka 70 DM durchaus als

kleinen Spaßmacher akzeptieren, in dieser Form ist es allerdings ausschließlich für Hardcore-Nostalgiker geeignet.

Patrick Cammin

Gameplay

4-

Das Paddle ist zu träge für die Kugel, deshalb bleibt die Motivation bald auf der Strecke.

Dauerspaß

4

Viel zu dürres Spielprinzip, das kaum zu einer ausdauernden Spielsession einlädt.

Grafik

5

Es gibt absolut keine grafischen Highlights, nur simple Blockgrafik wie anno dazumal.

Sound

5

Egal ob Original-Beep-Sound oder Melodie, der Klang ist alles andere als zeitgemäß.

Modulspeicher: nein
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtext deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-Genre:
Shoot 'em UpHersteller:
Take 2Entwickler:
Morning Star Multimed.Preis:
ca. DM 70

CENTIPEDE

GAME BOY
COLOR

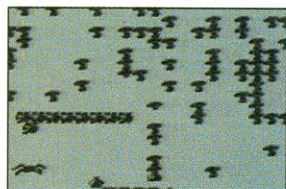
Der nächste, bitte!!! Die Klassiker fallen vom Himmel, so wie das Ungehirn in Centipede auf Euch niederkrabbelt.



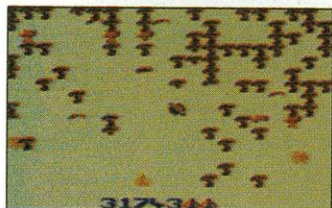
Alles, was hier zu sehen ist, kann systematisch von Euch zerlegt werden



Von Level zu Level steigert sich die Geschwindigkeit der Widersacher



Centipede ist ein Spielhallen-Oldie, der eine ganze Generation in der Videospielbranche überlebt hat. 1980 erblickte der Titel in der Arcade-Version das Licht der Welt und war über Jahre ein sehr beliebtes Münz-



grab. Bei diesem einfach gestrickten Shooter sind gute Reaktionen für Euch lebenswichtig. Ihr müßt nicht nur die tödlichen Tausendfüßlerarmeen systema-

tisch zerlegen, die sich unaufhörlich auf Euch zubewegen, sondern auch auf diverses anderes Ungehirn achten, denn Spinnen, Flöhe, Skorpione und immer wieder nachwachsende Pilze machen Euch das Leben zusätzlich schwer. Das zumindest damals ungewöhnliche Feature an diesem Ballerspiel-Klassiker ist sicherlich, daß ihr eure Basisstation nicht nur auf der horizontalen Linie bewegt, sondern auch auf der vertikalen. Wie schon bei anderen Oldie-Neu-

auflagen wurde, abgesehen von einem Zweispieler-Modus per Link-Kabel, auf neue Elemente verzichtet. Die Grafik kommt im schlichten Stil daher und gleicht in der 1:1-Umsetzung dem Automatenvorbild. Dasselbe Schauspiel beim Gameplay: Es macht zwar mal wieder richtig Spaß, nur den B-Button zu drücken, trotzdem vermißt man auch in diesem Fall für einen Preis von zirka 70 DM ein zweites Game auf dem Modul.

Gameplay

2-

Euer Geschütz läßt sich flott bewegen, und ihr behaltet durchgehend den Überblick.

Dauerspaß

3

Centipede gehört zu den Spielen, die öfter Euren Modulschacht besuchen werden.

Grafik

3-

Das Spiel kommt auch ohne Hintergrundgrafik und wechselndes Gameplay aus.

Sound

3

Die guten Original-Sound-Samples klingen Euch aus dem Lautsprecher entgegen.

Modulspeicher: nein
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level
Schwierigkeit 4 Stufen
Bildschirmtext deutsch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

DROPZONE

GAME BOY
COLOR

Auch Acclaim spendiert Eurem GBC einen Klassiker, welcher bereits 1984 das erste Mal zum Einsatz kam. Ihr macht Euch mit dem Jetpack auf in die Schwerelosigkeit. Zweiteinsatz, 15 Jahre später.



Bei *Dropzone* handelt es sich, ähnlich wie bei *Defender*, um ein sehr schnelles Ballerspiel, bei dem Ihr einiges im Auge behalten müßt, um Eure Missionen erfolgreich zu beenden. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die Menschen auf der Planetenoberfläche vor den Angriffen Außerirdischer zu schützen. Ihr schnallt Euch also Euren Jetpack auf und sammelt die hilflos herumlaufenden Menschen wieder ein, um sie sicher zu der Dropzone, dem Landeplatz der Planetenbasis zu befördern. Dabei attackieren Euch diverse feindliche Androiden. Töd-

liche Vulkane und Säurestürme machen es Euch zusätzlich schwer. Ihr geht natürlich auch nicht ganz unvorbereitet in Eure Missionen und habt zusätzlich



Wäre der Spielablauf nur nicht so schnell für das kleine Display

zum Standard-Laser die Möglichkeit, Euch für eine kurze Zeit zu tarnen oder eine Smart-Bombe einzusetzen, die den Bildschirm sofort von allen ersichtlichen Feinden befreit. Das Spielgeschehen ist etwas zu hektisch. Eure Geg-

ner sind bereits ab dem dritten Level für kontrollierte Treffer viel zu schnell. Da Ihr nebenbei noch mit der Schwerelosigkeit zu kämpfen habt und diverse Menschenleben retten müßt, kommt sehr bald Frust auf, wenn sich Eure drei Pixelleben doch recht schnell verabschieden. In der unteren Bildschirmhälfte könnt Ihr das Geschehen des gesamten Levels in einem kleinen Monitor verfolgen, um nicht allzu früh mit dem nächsten Gegner zu kollidieren. In der Color-Version dürft Ihr Euch anfangs zwischen einem hellen oder dunklen Hintergrund entscheiden, wobei sich im dunklen besser agieren läßt. Wie bereits *Take 2* spendiert Euch auch Acclaim zuwenig Klassikkost für einen Preis von ungefähr 70 DM und läßt ebenfalls einen weiteren Titel vermissen.

Patrick Cammin

Genre:
Shoot 'em Up

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Awesome Dev.

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 4

Durch den viel zu schnellen Spielablauf läßt sich das Game nur mit Mühe verfolgen.

Dauerspaß 4

Ein zu hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad läßt nach kurzer Zeit Frust aufkommen.

Grafik 4

Die Hintergrundgrafik besteht nur aus Pixelsternen und die Menschen aus Symbolen.

Sound 3-

Dem Spiel wurden passende Soundeffekte verpaßt und auf Musik komplett verzichtet.

Modulspeicher: nein
Systeme: GB, GBC, SGB

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

FAZIT
4

KLAX

GAME BOY
COLOR

Midway präsentiert uns mit Klax einen weiteren Titel aus Ataris Schatzkiste. Seinen ersten Auftritt hatte Klax 1989 in der Spielhalle, dann folgten Umsetzungen für das Atari Lynx, das Master System, das Mega Drive und jetzt für den GBC.

Mit *Klax* kommt ein Videospiel-Veteran der etwas anderen Art des Puzzlespiel-Genres auf Euch zu. Ähnlich wie bei *Tetris* geht es um die richtige Zuordnung von herunterfallenden Steinen. Die abzubauen-

besteht darin, diese mit einer Schaufel, die sich am Ende des Laufbandes befindet, aufzufangen, um sie danach in einem Behälter richtig zu deponieren. Die Steine müssen entweder horizontal, vertikal oder diagonal geordnet werden. Bei mindestens drei Steinen derselben Farbe habt Ihr einen Klax erreicht und die Steine lösen sich auf. Die Umsetzung auf Euren GBC präsentiert sich mit allen gewünschten Details des Originals. Neben den 100 Spielstufen des Automaten Vorbildes wurde ein zusätzlicher Freestyle-Modus integriert, in dem Ihr den Abbau üben dürft, bis die Daumen glühen. Auch ein neuer Soundtrack wurde



Habt Ihr die Steine auf der Schippe, müßt Ihr sie richtig absetzen



spendiert. Mit *Klax* tritt mal wieder ein Klassiker zutage, der nichts von dem Suchtfaktor seiner Zeit eingebüßt hat. O.K., auch Midway scheut nicht davor zurück, ein zehn Jahre altes Game ohne Zusatzspiel auf den Markt zu bringen, aber dieses Mal ist das zu verkraften.

Patrick Cammin

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Digital Eclipse

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2

Klax läßt sich nach wie vor fantastisch spielen. Das Sortieren bringt immer noch Fun.

Dauerspaß 2

Der Titel bietet Euch in jedem Abschnitt neue Aufgaben. Der Suchtfaktor ist garantiert.

Grafik 3

Im Vergleich zu anderen Games des Genres gibt es auf alle Fälle keine Kritikpunkte.

Sound 2-

Das Fallen der Steine wird laufend von anderen passenden Soundeffekten begleitet.

Modulspeicher: nein
Systeme: GBC

Spieler 1
Level 100
Schwierigkeit 3 Stufen
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



den, bunten Steine fallen nicht wie bei vergleichbaren Genrekollegen vertikal in die untere Bildschirmhälfte, sondern kommen via Laufband auf Euch zu. Eure Aufgabe

Genre:	Prügelspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Crawfish Interactive
Preis:	ca. DM 70

WWF ATTITUDE

GAME BOY
COLOR

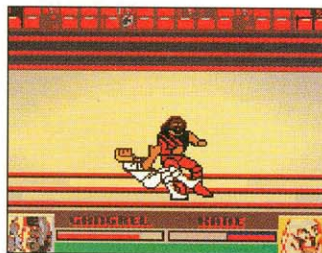
Acclaim präsentiert von WWF Attitude zunächst eine Umsetzung für Nintendos Kleinsten. Der gute Name mit der zugkräftigen Lizenz verspricht aber leider ein bißchen zuviel.

Die Erwartungen der Wrestling-Fans in *WWF War Zone* (Test in TI 11/98, Note: 4-) wurden bitter enttäuscht.

Doch *WWF Attitude* zeigt trotz aller Kritik kaum Verbesserungen. Eine der wichtigsten Neuerungen ist, daß das Spiel in Farbe und nur auf dem Game Boy Color läuft. Außerdem stehen nun 20 Muskelpakete zur Wahl. Auch die Modi wie Trainings-, Challenge-, Versus-, Tag-Team-, Cage-, Turnier- oder Karrieremodus scheinen Dauerspaß zu garantieren. Leider aber mangelt es an Ab-



wechslung, denn alle Wrestler haben die gleiche Move-Palette. Die Turniere steigern die Motivation auch nicht sonderlich. Es ist vollkommen egal, mit welchem Charakter Ihr in den Kampf ziehen wollt – die Matches unterscheiden sich kaum. Auch nicht gerade spaßfördernd ist, daß die Steuerung des Vorgängers übernommen wurde. Erneut muß man feststellen, daß diese viel zu kompliziert ist, und daß der Wrestler selbst bei richtiger Ausführung einer Aktion nicht unbedingt das



macht, was er soll. Dazu kommt dann noch die flackernde Grafik und der miserable Sound. Es gibt also keinen Grund für Besitzer von *WWF War Zone*, sich dieses Modul zuzulegen, aber für alle anderen auch nicht. Nicht einmal ein Zweispieler-Modus wurde integriert, so daß Ihr Euch die ganze Zeit allein herumschlagen müßt. *Dennis Jackstien/Tobias Partetzke*



Gameplay 4-

Die umständliche Steuerung sorgt dafür, daß ein durchdachter Kampf unmöglich wird.

Dauerspaß 5+

Bei dieser Steuerung und ohne Zweispieler-Modus können viele Modi nichts retten.

Grafik 3-

Grafikfehler und Flackern fallen eher auf als flüssiges Scrolling und gute Animationen.

Sound 5

Die eintönige Musik paßt nicht zum Geschehen und beginnt nach kurzer Zeit zu nerven.

Modulspeicher: nein, Paßwörter
Systeme: GBC

Spieler 1
Level 20 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

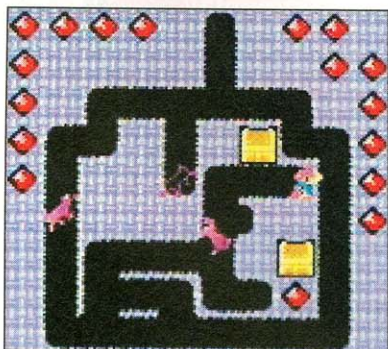
FAZIT
4-

Genre:	Puzzlespiel
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Imagineer
Preis:	ca. DM 70

HOLY MAGIC CENTURY

GAME BOY
COLOR

Was für eine Mogelei! Seht Ihr die Packung von Holy Magic Century im Regal stehen, würdet Ihr glauben, daß Ihr ein Rollenspiel vor Euch habt. Gemeinerweise findet Ihr auf der Rückseite keine Bilder, so daß wir Euch nur warnen können.

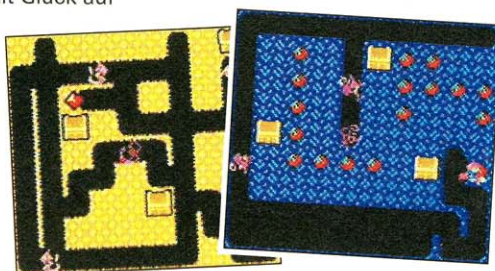


Brian, der Held aus *Holy Magic Century* (N64), ist zurück. Diesmal steht der kleine Abenteurer nicht im Mittelpunkt eines RPGs, sondern kämpft sich durch die quietschbunten Level eines Puzzlespiels, das eine nicht

zu übersehende Ähnlichkeit mit dem legendären *Mr. Do* besitzt. Seine Aufgabe ist es, alle Kristalle einer Stage einzusammeln, ohne von einem der herumwuselnden Gegner berührt zu werden. Dabei muß er sich durch drei Königreiche graben und gegen mächtige Endbosse kämpfen. Um den Feinden beizukommen, dürft Ihr mit Eurem Zauberstab schießen oder den Weg unter Kisten freigraben, welche mit Glück auf einen Widersacher hinabfallen. Was auf dem Papier noch halbwegs spannend

klingt, entpuppt sich in der Praxis als todlangweilig und frustrierend. Weder läßt sich der Held sonderlich geschmeidig steuern, noch ist irgendein Level mit Kombinationsgabe zu lösen. Ihr müßt in jeder Stage mehr Kristalle einsammeln und mehr Gegnern ausweichen, und das ohne Paßwort oder Speicherfunktion. Nach ziemlich kurzer Zeit ödet Euch das vorsintflutliche und unbefriedigend umgesetzte Spielprinzip an.

Marco Häntschi/Tobias Partetzke



Gameplay 4-

Viel habt Ihr nicht zu tun; Kristalle sammeln, Monstern ausweichen und Bosse plätten.

Dauerspaß 5+

Die 20 Level bieten keine Abwechslung und laden nicht zum mehrmaligen Spielen ein.

Grafik 4-

Optisch wurde auf kleinster Sparflamme gekocht. Die Grafik ist bestenfalls zweckmäßig.

Sound 5+

Schont Eure Ohren und dreht den Lautstärkeregler gar nicht erst auf. Jede Musik nervt.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 20
Schwierigkeit drei Stufen
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5+

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 ABO-NEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 72,- (INLAND) BZW. DM 85,20 (AUSLAND). DAS ABO-NEMENT 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 ABO-NEMENTS 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 verfallt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

Anime & Manga



Es ist die erfolgreichste Manga-Serie aller Zeiten. In Japan, Frankreich, Spanien und den USA verfolgen Millionen begeisterter Fans die Abenteuer von Son-Goku und seinen Freunden, und auch in Deutschland kocht das Dragon Ball-Fieber gerade hoch.



chen Erfinders, plötzlich bei unserem Helden vor der Tür steht, nimmt das Abenteuer seinen Lauf. Wir erfahren, daß es sich bei der ominösen Kugel um einen Dragon Ball handelt, den Bulma mit ihrem leistungsstarken Radar geortet hat. Wer alle sieben Dragon Balls findet, dem wird vom Drachen Shenlong ein Wunsch erfüllt. Da ist es natürlich kein Wunder, daß diese Aus-



Das erste eher unfreiwillige Aufeinandertreffen von Son-Goku und Bulma verläuft nicht ganz friedlich

Dragon Ball erzählt die Geschichte Son-Gokus. Son-Goku ist kein gewöhnlicher Junge. Er ist ein Meister des Kung-Fu, besitzt geradezu übermenschliche Kräfte sowie einen Affenschwanz. Aufgewachsen ist er in der abgeschieden gelegenen Hütte seines Großvaters, der ihn dort trainierte. Seit dessen Tod lebt Son-Goku alleine. Das einzige Erinnerungsstück an seinen Großvater ist eine kleine Kugel, auf der vier Sterne abgebildet sind. Was es mit dieser Kugel auf sich hat, weiß Son-Goku nicht, doch es scheinen sich eine Menge Leute für sie zu interessieren. Als Bulma, die abenteuerlustige Tochter eines rei-

sicht eine Menge finsterner Gesellen auf den Plan ruft. Von nun an begleitet Son-Goku Bulma auf ihrer Suche nach den restlichen Dragon Balls. Mit dem unerschrockenen, aber auch etwas hinterwäldlerischen Kämpfer an ihrer



Seite, der weder elektrischen Strom noch den Unterschied zwischen Männlein und Weiblein kennt, gestalten sich die anstehenden Gefahren als reinstes Kinderspiel. Weder das Schwein Oolong, das seine Gestalt wechseln kann, noch der Wüstenpirat Yamchu vermögen das Duo zu stoppen und schließen sich letztlich ihnen an. Während seiner Ausbildung bei Muten-Roshi, dem Herrn der Schild-



Die Mangas im Carlsen Verlag

Die Dragon Ball-Mangas erscheinen monatlich im Carlsen Verlag zu einem Preis von 9,95 DM. Neben den Buchhandelsausgaben mit edlem schwarzem Titelbild sind auch Presseausgaben mit knallbuntem Cover erhältlich. Inhaltlich unterscheiden sich beide Editionen nicht. In jeder findet Ihr zwölf Kapitel zu je 15 Seiten, also insgesamt 180 Seiten Comic-Spaß, den Ihr, wie in Japan üblich, von hinten nach vorne und von rechts nach links lesen müßt. Als Zugabe erfahrt Ihr in der Dragon Ball-Story interessante Hintergrundinformationen zur Serie. Auch Leserpostseiten sowie die Original-Cover der japanischen Aus-



gaben findet Ihr am Ende jedes Taschenbuchs. Inzwischen sind mehr als 25 deutschsprachige Dragon Ball-Mangas erhältlich.



Die Anime-Serie auf RTL 2

Ab dem 30. August strahlt RTL 2 täglich um 15.25 Uhr die Anime-Serie aus. Vorerst gehen 52 Folgen auf Sendung. Sollte *Dragon Ball* ein ähnlicher Erfolg wie *Sailor Moon* beschieden sein, werden weitere Episoden ausgestrahlt. Insgesamt gibt es mehr als 500 Teile der Serien *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* und *Dragon Ball GT*.

Nur wenige Tage später wird auch *Pokémon* bei RTL 2 anlaufen. Der Sendetermin ist direkt nach *Sailor Moon* auf 16.25 Uhr angesetzt.



Im Laufe der Serie gelingt es Son-Goku und seinen Freunden mehrere Male, alle Dragon Balls zu finden



Yamcha wird von einem Wesen namens Pool begleitet, das seine Gestalt nach Bedarf verändern kann



ein ungepflegter Koloß lähmt seine Gegner mit bestialischem Gestank und Son-Goku beschwört Phantombilder herauf oder läßt einen zerstörerischen Energieblitz, ein sogenanntes „Kameham-ha“, los.

Das wirklich Besondere an *Dragon Ball*, das ohne Zweifel auch für den weltweiten Erfolg verantwortlich ist, sind die ungewöhnlichen Ideen, die ihr Schöpfer Akira Toriyama in die Serie einfließen ließ. Der Leser oder Zuschauer weiß nie, was als nächstes auf ihn zukommt. Der Übergang zwischen der realen Welt und der Phantasie ist fließend. Aus sogenannten

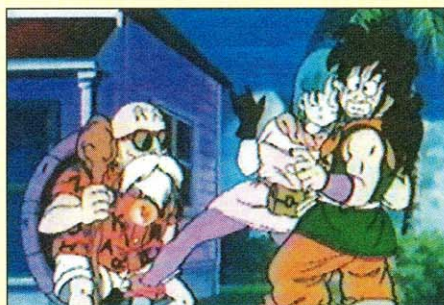
Poi Poi Kapseln können wie aus dem Nichts Fahrzeuge, Häuser und Waffen erschaffen werden. Ein riesiges weißes Kaninchen, das durch einfache Berührung Menschen in Karotten verzaubert, terrorisiert eine ganze Stadt. Ein Mädchen namens Lunch, das sich mit einem Nieser in eine rücksichtslose Kriminelle verwandelt, und eine Wolke, die aufs Wort hört, auf der aber nur Menschen reinen Herzens reiten können, sind nur einige Beispiele der abgefahrenen Ideen, die Euch erwarten. Und dann ist da natürlich noch das Geheimnis, das Son-Gokus Herkunft umgibt. Wartet nur ab, bis Vollmond ist!

Marco Häntschi



Dragon-Ball-Videospiele

Videospiele, die sich um Son-Goku und seine Freunde drehen, gibt es sehr viele. Alleine für das Super Nintendo sind mehr als ein halbes Dutzend erschienen. Bei den *Super Fighting Story*-Titeln handelt es sich um Prügelspiele, bei denen sich der Bildschirm teilt, wenn die Kontrahenten sich zu weit voneinander entfernen. Auch verschiedene Rollenspiele wie *The Legend of the Sayajin* und *Super Goku Den* sind erhältlich – allerdings nur in Japan und Frankreich.





Chris Hülsbeck im Interview

TOTAL! sprach mit dem Music Director von Factor 5

Er ist ohne Zweifel der bekannteste Name unter den Videospielmusikern. Seit über 13 Jahren spendiert er den Produkten der renommiertesten deutschen Entwicklungsstudios die passende Sound-Kulisse. Inzwischen bekleidet er die Position des Music Directors bei Factor 5 und wirkte an N64-Projekten wie Star Wars: Rogue Squadron und Resident Evil 2 mit.

TOTAL! (T!): Könntest du kurz erläutern, wie du zu diesem ungewöhnlichen Job kamst?

Chris Hülsbeck (CH): Ich habe Mitte der 80er Jahre einfach Glück gehabt, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, um meine damaligen Hobbys, Computerspiele und Musik, zum Beruf zu machen. Sehr geholfen hat mir auch der erste Wettbewerb für programmierte Musik in der Zeitschrift „64er“, wo ich den ersten Platz belegte. Damit hatte ich was zum Vorzeigen, und es dauerte nicht lange, bis ich meine ersten Jobs bekam.

T!: Was sind aus deiner Sicht deine wichtigsten und besten Arbeiten?

CH: Das erste und wichtigste Stück war natürlich *Shades*, mit dem ich

Amiga gemacht hatten. Sie hatten zwar schon einen Musiker, der die In-Game-Musiken des Spiels umsetzte, aber da der Automat keine Titelmusik hatte, fragten sie mich, ob ich nicht etwas dafür machen könnte. Die Sache lief sehr gut, und so bekam ich weitere Aufträge von Factor 5.

T!: Zurück in die Gegenwart. Was sind Deine Erfahrungen mit dem Nintendo⁶⁴? Ist es für einen Musiker eher eine Last oder eine Herausforderung für ein System zu arbeiten, das ohne Sound-Chip auskommt?

CH: Ich würde sagen beides, Last und Herausforderung. Natürlich war es ein kleiner Schock von der CD-Musik wieder zu der alten Arbeitsweise mit Sequencer und wenig Sample-Voi-

auch schon viel besser klingt. Ich denke aber, die nächste Generation von Spielkonsolen wird das mindestens als Standard können.

T!: Müssen bei der Umsetzung des Sounds von *Resident Evil 2* Abstriche gegenüber der Play-



Zur Person

Chris Hülsbeck wurde 1968 in Kassel geboren. In seiner Jugend nahm er Klavierstunden und bekam mit 14 seinen ersten Computer, einen C64. An diesem sammelte er seine frühesten Programmiererfahrungen, die ihm drei Jahre später den ersten Preis in einem Musikwettbewerb des „64er“-Magazins bescherten. Nach Beendigung der Schule startete er seine berufliche Karriere bei Rainbow Arts, wo er an vielen bekannten Amiga-Spielen mitarbeitete. 1991 gründete er die A.U.D.I.O.S. Gesellschaft für Medienproduktion und wenig später das Videospiel-Label KAIKO. Inzwischen ist Chris Hülsbeck nach Kalifornien umgezogen, wo er für Factor 5 arbeitet.

den Wettbewerb gewonnen habe. Dann fing ich an, bei der ersten großen deutschen Spielentwicklungsfirma Rainbow Arts zu arbeiten. Das wichtigste Spiel im ersten Jahr war *Giana Sisters*. Das einzig Neue an diesem frechen Mario-Rip-off war letztendlich die Musik, die immer noch recht bekannt ist. Als nächster

Meilenstein sehe ich die *Turrican*-Serie, die

mir viele Fans einbrachte. Hier konnte ich meinen eigenen Stil erstmals richtig umsetzen und lernte außerdem die Jungs von Factor 5 kennen. Danach sorgte mein Soundtrack für *Tunnel B1* für Aufsehen, wo ich dank aufwendiger Studioproduktion meinen Vorbildern aus der Filmmusik schon recht nah gekommen bin. Zu guter Letzt stellt *Star Wars: Rogue Squadron* den bisherigen Höhepunkt meiner Karriere dar, denn daß ich zu diesem Toptitel die Musik machen durfte, war eine absolute Ehre und Herausforderung.

T!: Wie kam es zur Zusammenarbeit mit Factor 5?

CH: Während meiner Arbeit bei Rainbow Arts lernte ich die Jungs kennen, die eine Umsetzung des Arcade-Klassikers *R-Type* auf dem

Amiga zurückzuführen, aber es hat teilweise auch richtig Spaß gemacht.

T!: Machen die Sound-Tools *MusyX* und *M.O.R.T.* (siehe Extrakasten) mögliche Schwachstellen der N64-

Hardware wett oder sind die Einschränkungen weiterhin sehr hoch? Konntest du bestimmte Ideen aufgrund dieses Mankos nicht realisieren?

CH: Das größte Problem beim N64 ist, daß der Grafik-Chip quasi gleichzeitig auch den Sound berechnen muß. An sich finde ich die Idee gut, alles in Software zu machen, weil man dann sein Tool und die Sound-Routinen recht frei gestalten kann. Aber die Game-Designer wollen natürlich wenig Performance zugunsten der Musik opfern. Deshalb muß man im Spiel eben doch wieder mit wenig Sample-Voices auskommen. Im Fall von *Rogue Squadron* hatte ich nur 16 Voices für die In-Game-Musik, was mich für diese Art von Instrumentierung (Orchester) vor gewaltige Probleme gestellt hat. Immerhin konnten beim *Star Wars*-Thema und den Credits 32 Voices gemischt werden, was

„Star Wars: Rogue Squadron stellt den bisherigen Höhepunkt meiner Karriere dar“

Station-Version gemacht werden oder können wir sogar mit neuen Features rechnen?

CH: Im Gegenteil, der Sound ist meiner Meinung nach besser geworden als auf der PSX, weil wir das Instrumenten-Set von Grund auf überarbeitet haben. Da die Samples für ein Stück oder einen Level nicht in 512 KByte reinpassen müssen, sondern direkt vom ROM gespielt werden, konnten wir sie länger machen und mit einer besseren Sample-Rate ablegen. Auch die Loop-Punkte innerhalb der Samples können bei unserem System frei gewählt werden, im Ge-

gensatz zur PSX, wo alles auf Grenzen von 28 Sample-Werten liegen muß. Deshalb „eiern“ unsere neuen Samples auch nicht mehr so.

TI: Für wie wichtig erachtest du interaktive Musik? Ist diese auf einem Cartridge-System wie dem N64 nicht viel besser zu realisieren als auf der PlayStation?
CH: Klar, der Vorteil eines Cartridge-Systems ist, daß man quasi auf alle ROM-Daten sehr schnell zugreifen kann. Interaktive Musik wird in den nächsten Spielgenerationen immer mehr an Bedeutung gewinnen, und ich hoffe, wir erreichen eines Tages das Ziel, die Musik voll in das Spielgeschehen zu integrieren.

TI: Inwieweit hattest du bei den Kompositionen zu *Rogue Squadron* freie Hand? Hat sich LucasArts in die Arbeit eingemischt?
CH: Natürlich hatte ich mit *Rogue* ein schweres Erbe angetreten. Die Musik

aus den Filmen ist ja sehr bekannt und jeder Fan weiß, wie es klingen muß. Trotzdem haben wir uns entschlossen, mindestens 50 Prozent neu komponierte Stücke zu machen. Da ich ein großer John-Williams-Fan bin, fühlte ich mich sehr geehrt, daß ich die Möglichkeit hatte, an diesem Projekt zu arbeiten. Ich hatte dann eigentlich recht viel Freiheit bei der Komposition. Es kamen hier und da Anregungen von LucasArts, aber im großen und ganzen waren sie sehr zufrieden mit meiner Arbeit. Ein bißchen gezittert habe ich, als nach ein paar Monaten das Licensing

Department von der Skywalker Ranch eine Qualitätskontrolle durchführte, aber mein Tape mit den Kompositionen wurde voll akzeptiert.



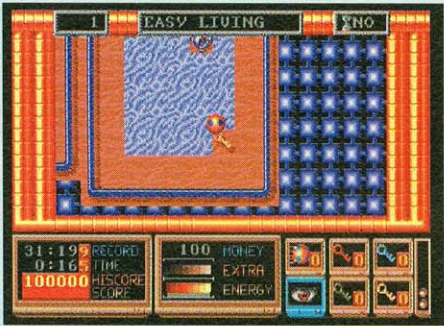
„Interaktive Musik wird in den nächsten Spielgenerationen immer mehr an Bedeutung gewinnen“



Im Gegensatz zu den aus Mario Bros. geklauten Spielelementen bot Giana Sisters einen originellen Soundtrack



R-Type auf Amiga bietet anders als der Irem-Automat eine Titelmusik, die von Chris Hülsbeck stammt



Für Rock'n Roll mischte Hülsbeck, Rock- und Countryklänge zu einer genialen Soundkulisse



Für insgesamt fünf Turricon-Spiele lieferte Chris Hülsbeck die Hintergrundmusiken und Soundeffekte



Sowohl spielerisch als auch bei der Präsentation ein Highlight auf den SNES: Super Turricon von Factor 5

Chris Hülsbecks Arbeiten

Zu rund 80 Computer- und Videospielen hat Chris Hülsbeck die Musik (BGM) und Soundeffekte (FX) beigesteuert. An dieser Stelle wollen wir nur die wichtigsten Titel aufzählen, um Euch einen kleinen Überblick über die vielfältigen Arbeiten Hülsbecks geben zu können.

JAH	TITEL	SYSTEM	ART DER ARBEIT
1987	The Great Giana Sisters	C64	BGM/FX
1989	R-Type	C64/Amiga	BGM/FX
	Rock'n Roll	Amiga	BGM/FX
1990	Turricon	Amiga	BGM/FX
	Monkey Island	Amiga	BGM-Konvertierung
1991	Turricon II	Amiga	BGM/FX
	Battle Isle	Amiga	Titelmusik
	Apidya	Amiga	BGM/FX
1992	Super Turricon	Super Nintendo	BGM/FX
1993	Turricon III	Amiga/ Mega Drive	BGM/FX
1995	Super Turricon II	Super Nintendo	BGM/FX
	Indiana Jones	Mega Drive	Konvertierung
	Int. Superstar Soccer	Mega Drive	BGM/FX-Konvertierung
1996	Tunnel B1	PlayStation	BGM/FX
	Ballblazer Champions	PlayStation	FX
1998	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo ⁶⁴	BGM
1999	Resident Evil II	Nintendo ⁶⁴	BGM-Konvertierung



Hülsbeck auf CD

Wer die Musik von Chris Hülsbeck genießen möchte, ohne dabei ein Joypad in der Hand halten zu müssen, kann inzwischen auf acht veröffentlichte CDs und zwei Singles zurückgreifen. Erhältlich sind beispielsweise die Soundtracks von Apidya, Turrican und Tunnel B1. Bestellen kann man diese und andere Silberlinge von Hülsbecks Label im Internet unter <http://www.synsoniq.com>.

TI: Wie lebt es sich in Kalifornien? Hast du Pläne, nach Deutschland zurückzukehren?

CH: Kalifornien ist ein Traumland, aber Träume haben auch Schattenseiten, und es ist oft so, daß man etwas ernüchtert die Realität betrachtet, wenn man einen Traum verwirklicht. Ehrlich, Kalifornien und die USA haben ebenso viele negative wie positive Seiten, und für mich ist das hier kein Ort, an dem ich mich wohler fühle als in Deutschland. Ich bleibe hier sicher noch eine Weile, aber ich vermisse auch meine

spiel den Level etc. Dann überlege ich mir eine

Stimmung dafür und experimentiere mit Sounds aus meiner Library. Meistens entwickle ich dann zuerst eine Melodie und eine simple Begleitung dazu. Schrittweise spiele ich alle

Sachen in einem Software-Sequencer ein, wo ich alles nachträglich noch verändern oder korrigieren kann. Nach und nach arbeite ich die Elemente aus, ändere hier und da noch Sounds, bis die Sache Form annimmt. Dann kümmere ich mich um die Abmischung, Stereoverteilung, und am Ende kommt noch das Fine-Tuning – fertig.



Neons PSX-Action-Orgie Tunnel B1 konnte zwar spielerisch nicht ganz überzeugen, bietet aber eine phänomenale Sound-Kulisse

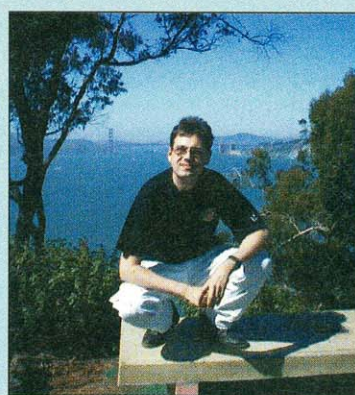
Freunde „daheim“, und, man mag es kaum glauben, „den deutschen Way-of-life“. Zum Urlaub machen kann ich die Gegend hier aber unbedingt empfehlen, wenn man das nötige Kleingeld hat.

TI: Was sind deine musikalischen Vorbilder? Welche Instrumente spielst du?

CH: Vor allem Komponisten aus dem Bereich Filmmusik wie John Williams, Jerry Goldsmith,

gern Soundeffekte, aber wenn es sein muß, habe ich schon ein paar Tricks auf Lager. Die simpelste Möglichkeit sind natürlich Effekt-Libraries, die man auf CD erwerben kann und die alle möglichen Geräusche abdecken. Aber solche Einheitsware kann schnell langweilig werden,

Alan Silvestri und Hans Zimmer. Aber ich höre auch recht viel Popmusik und Techno/Trance. Früher habe ich noch mehr elektronische Instrumentalstücke gehört, zum Beispiel von Vangelis und Jean Michelle Jarre. Ich spiele eigentlich nur Keyboard, aber nicht einmal sehr gut, da ich mich weniger als Performance-Künstler sehe. Es reicht aber, um meine Kompositionen in meinem inzwischen recht gut ausgebauten Studio einzuspielen.



vor allem wenn man die guten Sounds schon in tausend anderen Filmen und Games gehört hat. Eine Möglichkeit ist, Geräusche von verschiedenen CDs miteinander zu kombinieren, mischen, filtern

oder mit Effektgeräten zu verfremden. So kann man neue „eigene“ Kreationen schaffen. Der beste, aber aufwendigste Weg ist, selbst Live-Material mit einem hochwertigen Mikrofon und einem portablen DAT-Recorder aufzunehmen und als Basis zu verwenden. So machen es auch viele Soundeffekt-Spezialisten aus Film und Fernsehen.

TI: Gibt es im Videospielbereich, speziell das N64 betreffend, Arbeiten der Konkurrenz, die dich beeindruckt haben?

CH: Tetrisphere fand ich nicht schlecht, aber ich kenne gar nicht so viele N64-Spiele. Ich habe gerade an Resident Evil 2 für N64 mitgearbeitet, weil die Leute von Angel Studios wegen der Sound-Umsetzung dringend Hilfe

brauchten. Dabei habe ich festgestellt, daß das ein bemerkenswert guter Soundtrack mit tollen Kompositionen ist.

TI: Was sind deine persönlichen Lieblingsspiele auf dem Nintendo⁶⁴?

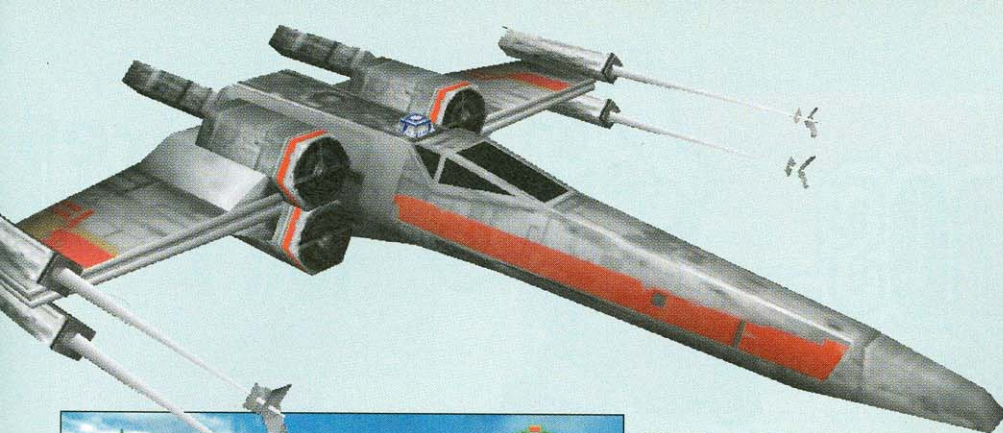
CH: Ich bin privat nicht so der Dauerzocker, sondern spiele eher selten, aber mein Lieb-

„Ich bete jeden Tag Richtung Japan, daß dem Sound bei Project Dolphin mehr Bedeutung beigemessen wird“



TI: Wie gehst du bei der Erstellung von Soundeffekten vor? Hast du irgendwelche Tricks, die du uns verraten kannst?

CH: Ich mache ungern Soundeffekte, aber wenn es sein muß, habe ich schon ein paar Tricks auf Lager. Die simpelste Möglichkeit sind natürlich Effekt-Libraries, die man auf CD erwerben kann und die alle möglichen Geräusche abdecken. Aber solche Einheitsware kann schnell langweilig werden,



Die N64-Umsetzung von Resident Evil 2 wird hochwertigere Samples als das PSX-Original sowie Dolby-Surround-Sound bieten

lingsspiel auf den N64 war und ist immer noch *Mario 64*. Ich habe auch mal *GoldenEye* angespielt und fand es ziemlich beeindruckend.

TI: Was denkst du über Project Dolphin? Wird dies die Wunderkonsole schlechthin, auch in bezug auf den Sound?

CH: Ich bete jeden Tag Richtung Japan, daß sie dem Sound diesmal mehr Bedeutung beimessen ... ;-)

„Filmmusik wäre ein Traum für mich“

TI: An welchen Nintendo⁶⁴-Spielen arbeitest du gerade?

CH: Ich arbeite derzeit an zwei neuen Titeln, aber meine NDAs (Non Disclosure Agreements – vertragliche Abmachungen, die die Veröffentlichung bestimmter Informationen verbieten; Anm. d. Red.) erlauben mir nicht, darüber zu sprechen. Bei *Gauntlet Legends* haben wir lediglich das Sound-Tool frühzeitig zur Verfügung gestellt und den Leuten bei Atari Games ein paar Einstiegshilfen gegeben.

TI: Wie groß ist das gesamte Sound-Team von Factor 5?

CH: Im Moment zwei Leute, Rudolf Stember und ich, aber man könnte den Programmierer der Sound-Routinen eigentlich auch dazu zählen. Wir suchen aber derzeit noch händierend nach einem Tool-Programmierer für den Sound-Bereich.

TI: Gäbe es ein bestimmtes Projekt, an dem du gerne mitarbeiten würdest? Zum Beispiel am Soundtrack zum neuen Zelda-Spiel, oder eine Filmmusik?

CH: Filmmusik wäre natürlich ein Traum, aber es ist ein sehr hartes Business in Hollywood. Mit *Rogue Squadron* habe ich auf jeden Fall die oberste Liga erreicht, die es im Spielebereich gibt. Ich fühle mich immer noch wohl in dieser Branche und werde sicher noch jahrelang Musik für Spiele machen. Ich versuche mich zudem nebenbei immer mal wieder im Amateurfilmbereich, und es wird sicher in nächster Zeit mal wieder kommen.

TI: Was würdest du jemandem empfehlen, der einen ähnlichen Job ergreifen möchte? Welche Voraussetzungen braucht man?

CH: Talent, Ausdauer und viel Geduld. Heutzutage konkurriert man auch in dieser Branche mit „normalen“ Musikern, von denen es natürlich tausende gibt. Eigentlich bleibt einem nur der Weg, Bewerbungen inklusive Demos an alle Firmen zu schicken und immer fleißig dranzubleiben.

TI: Gibt es noch etwas, das du unseren Lesern mitteilen möchtest?

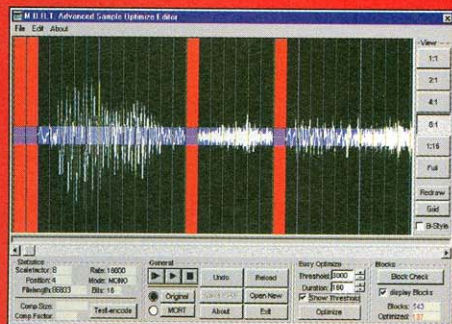
CH: Ich möchte die Gelegenheit nutzen, allen zu danken, die sich für meine Arbeit interessieren. Ich bekomme immer noch recht viel Post, in letzter Zeit vor allem per E-Mail. Ich lese alles aufmerksam, schaffe es aber nicht immer, allen zu antworten, und ich bitte, mir das nicht übelzunehmen. Auf meiner Website gibt es noch viele Infos über mich und meine Arbeit: <http://www.huelsbeck.com>.

TI: Wir danken für das interessante Interview und wünschen viel Glück bei allen kommenden Projekten.

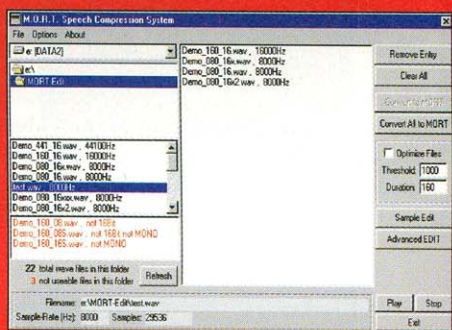
MusyX und M.O.R.T.



Das Sound-Tool MusyX erleichtert die Erstellung von Musiken und Effekten auf dem Nintendo⁶⁴ enorm



Das Komprimierungs-Tool M.O.R.T. reduziert die Größe von Sound-Samples auf ein Minimum



Die von Factor 5 eingesetzte und an andere Firmen lizenzierte *MusyX*-Software ist eine konsequente Weiterentwicklung von Hülsbecks Sound-Tools *TFMX* und *Soundmonitor* aus der Amiga- und C64-Zeit. Über die Jahre wurde das System natürlich massiv verfeinert. Es erlaubt dank grafischem Interface und Einhaltung der GM-MIDI-Standards auf unkomplizierte Art die Erstellung von Musiken und Effekten für jede Hardware. Dies ist speziell beim Nintendo⁶⁴, das ohne Sound-Chip auskommt, sehr nützlich, da *MusyX* auch die CPU direkt ansprechen kann.

An der Entwicklung des Sound-Kompressions-Tools *M.O.R.T.* war Chris Hülsbeck nicht direkt beteiligt. Dieses erlaubt die Komprimierung von Sound-Samples auf bis zu ein Fünftel ihrer ursprünglichen Größe. Bei einer Sample-Qualität von 16 Bit und 8 KHz Mono paßt somit fast eine Stunde Sprachausgabe auf ein 32-MBit-Modul. Die Dekomprimierung nimmt dabei lediglich fünf Prozent der CPU-Leistung in Anspruch.

SUPER MARIO BROS. Deluxe



Die Features Teil 1

Hallo, liebe Mario-Freunde!

Das neue alte *Super Mario Bros.* entpuppt sich nach und nach als prall gefülltes Spielepaket mit zahlreichen netten Zusätzen. Wir möchten Euch einige der zu erspielenden Extras kurz vorstellen, aber natürlich nicht alles verraten und alle Bilder zeigen, denn den Spaß und die Überraschung wollen wir Euch nicht verderben. Wie Ihr an die abgebildeten Extras herankommt, beschreiben wir als Hinweis auf die restlichen Bilder selbstverständlich auch. Und nun viel Spaß mit dem bärtigen Handwerker und seinen illustren Freunden!

Album:

Das Bilderalbum hat fünf Seiten, auf denen Abbildungen erscheinen, die Ihr durch bestimmte Leistungen erspielt. Dazu müßt Ihr im Original-Modus einige Aufgaben bewältigen.

Seite 1:

Auf der ersten Seite ist Platz für fünf Medaillen. Diese erhaltet Ihr zum Beispiel dann, wenn Ihr den Original-Modus durchgespielt, die Lost Levels oder den Challenge-Modus komplett absolviert habt.



Seite 2:

Auf der zweiten Seite ist Platz für neun kleine Bilder, die Ihr freilegt, wenn Ihr besondere Aktionen im Spiel ausgeführt habt. Beispielsweise müßt Ihr eine Ranke finden, die in einen Bonuslevel führt oder einen versteckten 1Up-Pilz entdecken. Wenn Ihr die Prinzessin gerettet, also den Original-Modus durchgespielt habt, gibt's ebenfalls eine kleine Abbildung. Für das Feuerwerk, das beim Berühren der Zielflagge abgebrannt wird (die letzte Ziffer des Timers muß dazu auf „6“ stehen), gibt es nicht nur 3.000 Bonuspunkte, sondern ebenfalls ein Bild auf Seite zwei. Noch etwas: Zwei der neun Bilder erhaltet Ihr nicht etwa für bestimmte Leistungen im Spiel, sondern für das Benutzen der extravaganten Features des Moduls. Wenn

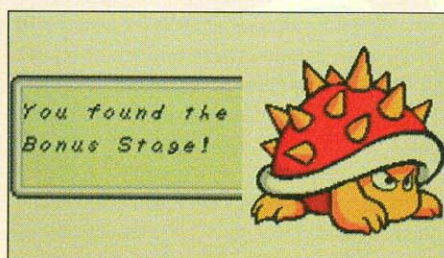
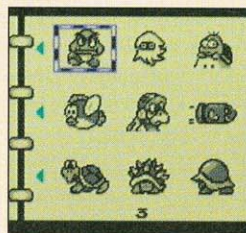


Ihr zum Beispiel Highscores über die Infrarotschnittstelle des Game Boy Color ausgetauscht habt, oder wenn Ihr per Link-Kabel im Versus-Modus gegen einen Freund angetreten seid, erscheinen weitere Bildchen.



Seite 3:

Auf der dritten Seite befinden sich am Ende neun Abbildungen von Marios Feinden. Ihr legt die Porträts frei, indem Ihr den jeweiligen Fiesling im Original-Modus besiegt.

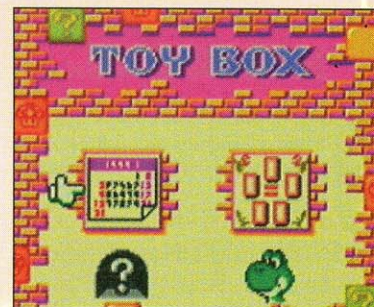


Seite 4 und 5:

Die Seiten vier und fünf enthalten zwei große, in jeweils vier Abschnitte unterteilte Bilder von Bowser und Mario & Luigi. Ihr legt die einzelnen Teile frei, indem Ihr im Original-Modus einen der acht Bowser besiegt (nicht nur vorbeilaufen, sondern als Feuer-Mario auf ihn schießen.)

Toy Box:

Im Kalender sind drei Tage bereits markiert. Ihr könnt zwischen ihnen mit Select hin- und herschalten. Zu finden sind dort Eintragungen wie zum Beispiel die japanischen Erscheinungsdaten von *Super Mario Bros.* oder die des original *Mario Bros.*



ForTune Telling:

Beim Fortune Telling könnt Ihr Euer Glück mit dem Orakel versuchen. Wählt eine der Karten aus, drückt A und wartet auf die Prophezeiung. Erscheint zum Beispiel die Meldung „Extremely Lucky“, beginnt Ihr das Spiel mit zehn, statt nur mit fünf Leben.

Extras in der Toy Box:

Zwei weitere Features können erspielt werden. Wenn Ihr einmal Bowser erledigt habt, ist die Fragezeichentür anwählbar. Sobald Ihr im Challenge-Modus ein verstecktes Yoshi-Ei gefunden habt, erscheint in der Toy Box der Menüpunkt mit dem Yoshi-Kopf.

?-Tür:

Jedesmal, wenn Ihr im Spiel an einem Bowser vorbeigekommen und auf Toad getroffen seid, erscheint ein Toad am Tisch. Am Ende gesellt sich die Prinzessin hinzu. Jede Figur steht für eine bestimmte Anzahl an Bildern oder



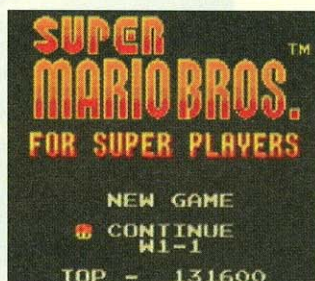
Charakteren, die Ihr ausdrucken könnt. Bei der Prinzessin dürft Ihr sogar ein paar Zeilen Text eingeben, die dann ebenfalls mit den Bildern ausgedruckt werden. Diese selbstgemachten Kunstwerke erscheinen dann später beim Einschalten des Spiels nach dem Game-Boy-Schriftzug per Zufallsgenerator auf dem Screen.



Records (Highscores):

Sobald Ihr 100.000 Punkte im Original-Modus erreicht habt, wird der Modus freigeschaltet, in dem Ihr Wettrennen gegen Buu-Huu laufen könnt. Im Hauptmenü erscheint der Geisterkopf, über den das Rennen angewählt werden kann. Das Ganze läuft ähnlich wie der Versus-Modus ab, nur daß Ihr diesen auch alleine spielen könnt. Es gibt acht Level mit zwei unterschiedlich schnellen Geistern. Über die Select-Taste schaltet Ihr zwischen drei verschiedenen Marios (Mario, Super Mario, Feuer-Mario) hin und her. Sobald Ihr 300.000 Punkte im Original-Modus auf dem Konto habt, werden die kompletten Lost Levels freigeschaltet. Ihr wählt diese über den Luigi-Kopf im Hauptmenü an. *Lost Levels* ist die japanische Fortsetzung der NES-Version von *Super Mario Bros.* mit 32 besonders schwierigen Stages. (Auf dem SNES war das Spiel später in *Super Mario All-Stars* enthalten.)

PS: Für 9.999.990 Punkte gibt es keinen besonderen Bonus.



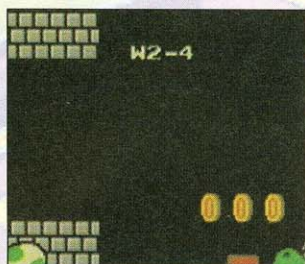
Challenge:

Der Challenge-Modus spielt in den 32 Stages des Originals, wobei Ihr diesmal aber jeweils fünf rote Münzen und ein Yoshi-Ei entdecken müßt. Außerdem gilt es, eine vorgegebene Punktzahl zu überbieten (was wirklich nicht ganz einfach ist) und schließlich noch ins Ziel zu kommen. Die drei Elemente dieser Aufgabe werden einzeln abgespeichert. Das bedeutet quasi, daß Ihr jede Stage, die Ihr zuvor im Original-Modus durchgespielt haben müßt, anwählen könnt und dann entweder die roten Münzen einsammelt, das Ei findet oder die Punktzahl schafft. Beim nächsten Versuch bewältigt Ihr nun ganz bequem eine der anderen Aufgaben.



Yoshi-Kopf:

Nach dem Anwählen des Yoshi-Kopfes wird Euch der Ort gezeigt, an dem ein Yoshi-Ei versteckt ist. Welche der 32 Challenge-Stages ausgewählt wird, hängt vom Zufall ab.



Hier seht Ihr Level 1-1. Der Block und das Ei waren zuvor unsichtbar. Den Block macht Ihr sichtbar, indem Ihr Euch unter ihn stellt und nach oben springt

Luigi:

Über die Select-Taste könnt Ihr vor Beginn eines Levels zwischen Mario und seinem Bruder Luigi wechseln.



Nachschlag gefällig?

Wem diese Hinweise noch nicht so ganz zum Glück reichen, der möge sich bitte mit einer Postkarte oder einem Brief an die Helpline wenden. Ist die Nachfrage nach weiteren Tips groß genug, werden wir in einer der kommenden Ausgaben ein Special nachschieben. Darin könnten zum Beispiel die Warp-Zonen, die Fundorte der roten Münzen und der Yoshi-Eier oder ähnliches aufgezeigt werden. So, und nun schmeißt den Game Boy an und beschäftigt den Klempner ein wenig, bevor er einrostet!

Da steht Ihr nun also vor Schloß Shadowgate und habt Euch vorgenommen, dem bösen Warlock das Handwerk zu legen. Doch so einfach, wie Ihr denkt, ist dieses Unterfangen nicht, denn der Magier hat allerlei Fallen und Gegner in seinem Schloß plziert, die Euch den Weg so schwer wie möglich machen sollen. Mit dem ersten Teil der Komplettlösung in dieser und dem zweiten Teil in der nächsten Ausgabe solltet Ihr aber keine Probleme haben, das Ziel zu erreichen und Warlock zu besiegen. So lasset das Abenteuer beginnen ...

Euer Holger

Vor dem Schloß:

Öffnet den Totenkopf und entnehmt ihm Schlüssel Nr. 1! Öffnet die Tür und geht ins Schloß!



Korridor mit Steinbögen:

Nehmt beide Fackeln und benutzt den Schlüssel Nr. 1, um die Tür im Norden zu öffnen! Geht dann hindurch!

Steinkorridor:

Nehmt beide Fackeln, öffnet das Buch auf dem Altar und entnehmt ihm den Schlüssel Nr. 2! Geht nach Süden zurück in den Korridor mit den Steinbögen!

Korridor mit Steinbögen:

Öffnet die rechte Tür mit dem Schlüssel Nr. 2 und geht hindurch!



Wandschrank:

Nehmt die Schleuder und das Schwert und geht zurück zum Steinkorridor!

Steinkorridor:

Geht nach rechts!

Dwarfenhalle:

Öffnet die drei Türen und geht durch die rechte hindurch!

See:

Geht durch die Tür im Norden!

Wasserfall:

Hebt alle Steine auf und geht durch den Spalt links vom Wasserfall!

Höhle hinter dem Wasserfall:

Schlagt auf den Stein an der Felswand und nehmt die Tasche Nr. 1 aus der Nische! Geht dann zurück zur Dwarfenhalle!

Dwarfenhalle:

Geht durch die linke Tür!

Raum mit Podest:

Nehmt die zwei Fackeln und öffnet die Tasche Nr. 1! Holt den Diamanten heraus und setzt ihn in das Loch neben der Tür ein! Nehmt den Kristall vom Podest, öffnet die Tür im Norden und geht hindurch!



Korridor mit Goldklumpen:

Nehmt den Schild, dann die Axt, den Speer und die Fackel an Euch! Geht zurück zum See!

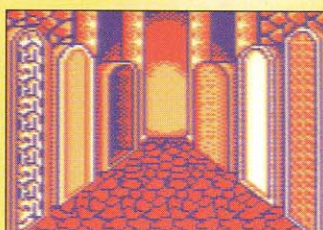
See:

Werft den Kristall in den See und nehmt den Schlüssel Nr. 3 aus der Hand des Skeletts. Bringt das Eis mit einer brennenden Fackel zum Schmelzen, nehmt den Kristall vom Eis und geht zurück zur Halle mit Särgen!

Halle mit Särgen:

Öffnet den ersten Sarg auf der rechten Seite und benutzt eine brennende

Fackel, um die Mumie anzuzünden. Nehmt das Zepter, öffnet den zweiten Sarg auf der rechten Seite und entnehmt ihm die Tasche Nr. 2! Geht zurück zum Steinkorridor!



Steinkorridor:

Öffnet die Geheimtür, die sich hinter dem weißen Stein in der nördlichen Wand befindet und geht hindurch!

Erker:

Nehmt den Pfeil und zieht an der linken Fackel! Geht durch die Geheimtür nach links!

Abgrund mit zwei Brücken:

Geht über die linke Brücke!

Raum des Schattengeistes:

Nehmt die Fackeln von der Wand und entzündet danach die magische Fackel mit einer anderen, die brennt! Nehmt den Umhang von der Tür und geht dann hindurch!



Kleines Zimmer:

Nehmt die Fackel und die Flasche Nr. 2 aus der Wandnische! Lest das Schild mit der Aufschrift EPOR zweimal und benutzt den Zauberspruch EPOR! Öffnet die Tür im Norden und geht hindurch!

Raum mit Stalaktiten:

Öffnet die Tasche Nr. 1! Setzt den Lapis in das Loch im Boden ein, hebt die Schrift 2 auf, öffnet sie und erlernt den Zauberspruch HUMANA! Geht zurück in das kleine Zimmer!

Kleines Zimmer:

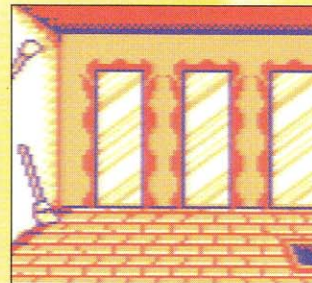
Klettert das Seil hoch!

Spiegelzimmer:

Nehmt die Fackeln, den Besen und werft die Axt auf den mittleren Spiegel! Öffnet die Tür dahinter mit dem Schlüssel Nr. 3, benutzt den Umhang und geht hindurch!

Flammenhalle:

Werft den Kristall in das Feuer und geht durch die Tür im Norden!



Brücke:

Versucht durch die Tür im Norden zu gehen, werft den Speer auf den Dämon und geht dann endgültig durch die nördliche Tür!

Innenhof:

Legt einen Stein in die Schleuder und schießt auf den Zyklopen! Dreht die Kurbel des Brunnens, öffnet den Eimer und entnehmt den Handschuh! Öffnet die Tür im Norden und geht hindurch!

So weit, so gut! Das nächste Mal gibt es dann den letzten Teil der Komplettlösung.

Willkommen zum zweiten Teil der Komplettlösung von Legend of the River King!

Jetzt ist es nicht mehr weit bis zum Guardian-Fisch. Damit Ihr es auch bis dahin schafft, warten diesmal die letzten 18 Fischarten mit ihren Lieblingködern und die Beschreibung des dritten und vierten Levels auf Euch.

Viel Erfolg und Petri Heil wünscht Euch

Euer Holger

Nützliche Tips

Spätestens im dritten Level solltet Ihr auf's **Fliegenfischen** umsteigen. Dadurch entfällt das lästige Nachkaufen von Ködern, und mit den beiden Eintagsfliegenarten lässt sich so gut wie alles fangen. Ein weiterer Vorteil gegenüber dem Poseangeln ist, daß Ihr den **Kunstköder** im Wasser noch bewegen und somit näher an die Fische heranbringen könnt.

Sprecht möglichst jede der vielen Personen an, die Ihr trefft. Bei einigen könnt Ihr nämlich bestimmte Fischarten zu einem wesentlich **höheren Preis** verkaufen.

Wenn Euer Eimer voll ist, Ihr nur noch wenige Lebenspunkte besitzt und vom Fischladen weit entfernt seid, provoziert doch einfach durch Floßfahren Euren **Zusammenbruch**. Dadurch kommt Ihr sofort ins Hotel im jeweiligen Ort und habt es nicht mehr weit bis zum Laden und zum Speicherpunkt.



Durch einen Zusammenbruch kommt Ihr oft am schnellsten nach Hause



Die restlichen 18 Fischarten - Teil 2

Fischart	Level	Köder	Haken
Groppe	3	Larve, Made	klein
Karausche	3	Köcherfliege (n)	-
Lachs	3	Eintagsfliege (n)	-
Bitterling	3	Köcherfliege (n)	-
Karpfen	4	Steinfliege (n)	-
Aal	4	Wurm, Larve	klein
Blaubandbärbling	4	Köcherfliege (n)	-
Giebel	4	Steinfliege (n)	-
Japan-Kärpferling	4	Eintagsfliege (t)	-
Flußbarsch	4	Köcherfliege (n)	-
Gründling	4	Eintagsfliege (t)	-
Biwasee-Gründling	4	Eintagsfliege (t)	-
Schlangenkopf	4	Köcherfliege (n)	-
Wells	4	Köcherfliege (n)	-
Neundorn. Stichling	4	Köcherfliege (n)	-
Flußkrebs	4	Mücke (t)	-
Schmerle	4	Köcherfliege (n)	-
Goldkarpfen	4	Köcherfliege (n)	-

Dritter Level - Der Strom

Als erstes solltet Ihr den Opa des Jungen aus dem Dorf retten. Ihr findet ihn an der nördlichsten Stelle des Stroms im Wasser. Fahrt mit Eurem Floß zu ihm und bringt ihn an Land. Dafür belohnt er Euch mit der kurzen **Fliegenfischrute**. Die Tasse, die Ihr im zweiten Level für Euren Talisman bekommen habt, bringt Ihr dem Opa des Mädchens aus dem Dorf. Dazu müßt Ihr zu der Halbinsel in der Mitte des Levels fahren, wo Ihr ihn links neben dem Haus findet. Um den Level in Richtung des zweiten Sees verlassen zu können, müßt Ihr zuerst den **Magier** im Nord-Osten und dann die Tochter des Deichwerts auf Eure Seite bringen. Fangt dafür dem Magier einen **Ayu** und dem Mädchen einen mindestens 20 cm langen **Döbel**.



Einen solch großen Döbel findet Ihr aber nicht dort, wo es die Karte anzeigt, sondern kurz vor dem Deich weiter südlich. Habt Ihr die beiden mit den Fischen beglückt, überzeugt die Tochter ihren Vater davon, für Euch den **Deich** zu öffnen, und Ihr könnt zum zweiten See fahren.

Macht Ihr alles richtig, öffnet Euch der Vater des Mädchens den Deich

Vierter Level - Der zweite See

Nützliche Informationen erhaltet Ihr von dem Mädchen und dem Jungen aus dem Dorf. Dafür müßt Ihr ihnen allerdings einen **neundornigen Stichling** und einen **Goldkarpfen** im südwestlichen Schilf fangen. Wenn Ihr in Geldnöten seid, solltet Ihr ein paar Schmerlen, die Ihr im Kunstteich im Süden finden könnt, der Frau in dem

Haus in der Mitte des Levels verkaufen. Um letztendlich zum **Guardian-Fisch** zu gelangen, müßt Ihr noch dem alten Holzfäller ganz im Westen einen **Biwasee-Gründling** und einen **Gründling** angeln. Um nicht alles zu verraten, müßt Ihr mit der erhaltenen Axt und den Tips der beiden Kinder aus dem Dorf jetzt alleine weiterkommen und werdet über kurz oder lang an die **Windharfe** gelangen, mit der Ihr den Guardian-Fisch anlocken könnt. Doch bevor Ihr ihn Euch schnappt, solltet Ihr von jeder Fischart im Spiel mindestens ein Exemplar gefangen haben. Dann eröffnet sich Euch mit dem **Badesee** nämlich ein weiterer Level!



Die Kinder im Dorf wissen allerhand über den Guardian-Fisch

Das war der zweite und letzte Teil der Komplettlösung. Wer jetzt noch Schwierigkeiten hat, den Guardian-Fisch zu finden, sollte in der nächsten Ausgabe einmal in die Shorties schauen!

TIPS & TRICKS wanted!

Lesen Sie diesmal:

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. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
 ↑, →, ←, ↓, ↗, ↘, ↙, ↖ (für das Steuerkreuz und den Analogstick)

A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select
 C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tips & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
 Benjamin Klimmek, Duisburg
 Michael Komorowski, Oberhausen
 Johann Kunz, Rottenburg

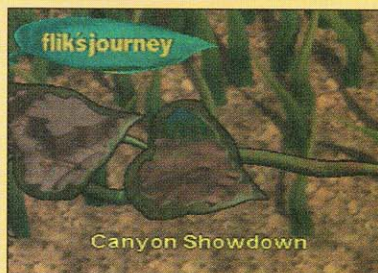
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

TIPS &

NINTENDO 64

A Bug's Life Levelanwahl

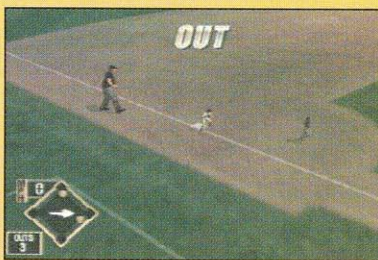
Begeht Euch vom Hauptbildschirm zum Ameisenhügel! Dort haltet Ihr alle vier C-Tasten und Z gedrückt und betätigt



daraufhin R. Am unteren Bildschirmrand sollte nun ein Pfeil zur Bestätigung erscheinen.

All-Star Baseball 2000 Pitch-Geschwindigkeit ändern

Halte Z, um die Wurfgeschwindigkeit zu erhöhen, oder R, um sie zu senken!

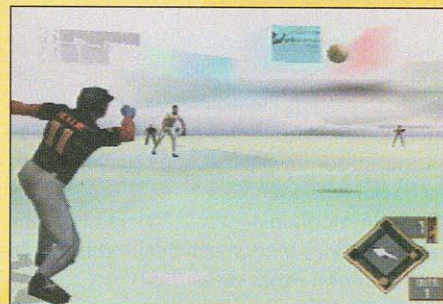


Diverse Cheats

Die folgenden Codes müssen im Cheat-Bildschirm eingegeben werden.

Verschwommene Optik MYEYES

Beach-Ball-Modus BCHBLKTPY



Blackout-Modus WTOTL

Kleine Spieler TOMTHUMB

The Legend of Zelda - Ocarina of Time

Leere Flaschen erhalten

Den folgenden Trick solltet Ihr mit einem Spielstand ausprobieren, der Euch nicht so wichtig ist. Es können nämlich wichtige Items dabei flöten gehen. Begeht Euch zu einem Feenbrunnen und nehmt eine leere Flasche aus dem Gepäck! Holt mit der Flasche aus und drückt ganz kurz, bevor Ihr die Fee einfangt, Start! Nun legt Ihr ein unwichtiges Item wie die Deku-Nüsse auf den Knopf, auf dem sich die Flasche befindet.

Die Fee wird eingefangen, und an der Stelle des Items befindet sich nun eine weitere Flasche. Wie gesagt solltet Ihr auf keinen Fall wichtige Items dafür verwenden. Ohne eine Okarina oder den Enterhaken seid Ihr dann doch ein wenig aufgeschmissen, zumal sich die Objekte nicht zurückverwandeln lassen.

Andreas Apel, Korschenbroich

Micro Machines 64 Turbo

Diverse Cheats

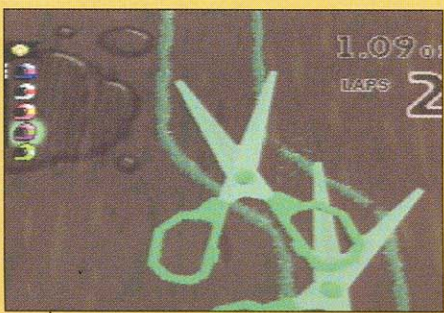
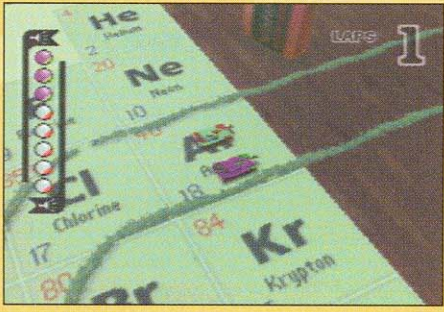
Die Cheats werden im Pausenmenü eingegeben.

Autos in Objekte verwandeln

↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

TRICKS

Shorties



Third-Person-Ansicht
←, →, C←, C→, ←, →, C←, C→

Turbo-Modus
C←, C↓, C→, C←, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓

Hohe Sprünge
C←, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Debug-Menü
C←, C↑, ↓, ↓, C←, C→, C→, C↑, C↓.
Daraufhin könnt Ihr folgende Cheats während
des laufenden Spiels eingeben:

Sofortiger Sieg
Z + C↓

Kamera verändern
Haltet Z und drückt ←, →, ↑ oder ↓!

Kamera zoomen
Haltet Z und drückt L oder R!

Pokémon Snap (NTSC)
Speziallevel freischalten
Wenn Ihr die sechs regulären Level beendet
habt und im Besitz aller Extras seid (Äpfel, Bom-
ben, Flöte, Dash), erscheint im Pokémon-
Report-Bildschirm ein neuer Punkt. Wählt Ihr
diesen, habt Ihr die Aufgabe, insgesamt sechs
Pokémon-Symbole zu fotografieren. In jedem
Level findet Ihr eines. Die Fundorte dieser Sym-
bole sind im folgenden aufgelistet.

Strand
Nachdem Ihr den ersten Pikachu
zu Eurer Rechten passiert
habt, solltet Ihr Euren Blick
nach links wenden. Dort wer-
det Ihr einen seltsamen Felsen
sehen, der aussieht wie die Um-
risse von zwei verschlungenen
Palmen und einem Kopf. Wenn
Ihr mit der Kamera die Mitte an-
visiert, bemerkt Ihr, daß der
Punkt in der Mitte Eures Faden-
kreuzes rot leuchtet. Schießt so viele Fotos wie
möglich! Wenn Ihr eines der Bilder zum
Bewerten einreicht, habt Ihr den ersten Teil
bewältigt.



Tunnel
Den zweiten Pikachu, den Ihr seht, solltet Ihr
zum großen Ei locken, indem Ihr
zum großen Ei locken, indem Ihr
Äpfel vor ihn werft. Ist er am
Ei angelangt, spielt die Flöte!
Pikachu wird nun seinen
Elektrotatter bekommen
und somit das Ei zum Aufbre-
chen bringen. Der Vogel, der
daraus schlüpft, schmeißt
daraufhin einen Projektor an.
Im nächsten Raum nach den
beiden „Tigern“ findet Ihr
eine Steinwand, auf die ein Bild
geworfen wird. Dieses müßt
Ihr fotografieren und anschlie-
ßend bewerten lassen.



Lavastrom
Laßt die „Pferde“ außer acht und bewertet den
Vulkaneingang zu Eurer Linken mit Bomben!
Wenn Ihr es richtig anstellt, kommen Rauch-
schwaden aus dem Vulkan, die das dritte
Pokémon-Symbol ergeben.

Fluß
Genau über dem tanzenden Pilz, den Ihr zu
Eurer Rechten bewundern könnt, seht Ihr einen
Baum. Wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr be-
merken, daß dieser Baum
das Gesicht eines Pocket
Monsters darstellt. Foto-
graphiert es, und Ihr seid
dem Ziel ein Stück
näher!



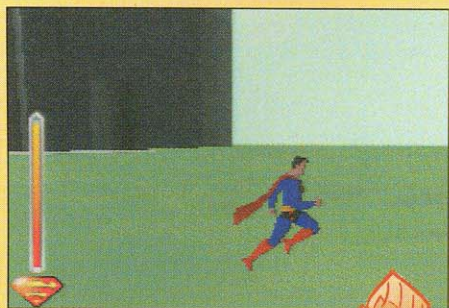
Eishöhle
Haltet Ausschau
nach dem dritten Jigglypuff! Er wird von einem
Koffin gejagt. In der Nähe sollte etwas Fun-
kelndes zu sehen sein. Fotografiert es so oft
wie möglich, denn daraus entwickelt sich das
nächste Symbol!

Schnellstrom
Hier müßt Ihr einfach geradeaus schauen. Vor
Euch seht Ihr in einiger Entfernung drei große
Felswände, die wieder die Gesichter von Pocket
Monstern ergeben. Foto!
Das war's auch schon. Wenn Ihr alle sechs
Bilder eingefangen und eingereicht habt, war-
tet die siebte Stage auf Euch.

Superman
Darkseid besiegen
Quält Euch durch den achten Level, bis Ihr
in den Kryptonitraum mit der Bombe gelangt!
Friert sie mit dem Eisatem ein und geht zurück!
Jimmy Olsen sollte auf Euch warten. Nachdem
Ihr mit ihm geredet habt und er verschwun-
den ist, geht Ihr hinaus über den Weg, auf dem
sich der Kryptonitraum befindet. Folgt dem
Weg bis zum Ende, und Ihr seht Darkseid,

Action-Replay- & Gamebuster- Codes

TIPS & TRICKS



der auf
Euch wartet.
Bleibt in einiger
Entfernung stehen
und röstet ihn mit den
Hitzestrahlen! Er wird einfach
stehenbleiben, bis er das Zeitliche seg-
net. Daraufhin braucht ihr ihn nur den Polizi-
sten am Anfang des Levels zu übergeben.

Als Auto spielen

Wählt den Practice-Modus im Titelschirm
an! Schnappt euch den Wagen mit B und fliegt
mit ihm, indem ihr Z drückt! Passiert nun alle
Ringe um das Lexcorp-Gebäude herum! So-
bald ihr durch den letzten, roten Ring segelt,
weiß das Spiel nicht mehr, was Sache ist, und
ihr spielt im Auto weiter. Wichtig ist dabei, daß
ihr wirklich fliegt, während ihr den letzten Ring
passiert.

Kamerawinkel verändern

Mit den Richtungstasten des digitalen
Steuerkreuzes könnt ihr die Perspektive ver-
ändern. Drückt ihr ↑, zoomt die Kamera ein,
mit ↓ zoomt sie heraus. Mit → bzw. ← bewegt
ihr sie nach links bzw. rechts.

Levelanwahl

Sobald ihr den Spielstand sichern könnt, soll-
tet ihr speichern und danach den Reset-Knopf
an der Konsole betätigen. Ladet das gesicherte
Spiel und haltet, wenn nach dem Rumble Pak
gefragt wird, L und B für einige Sekunden
gedrückt! Betätigt ihr daraufhin A, erscheint
die Levelanwahl.

WCW/NWO Revenge TKO vermeiden

Sobald ihr bemerkt, daß euer Wrestler zuckt
und der TKO bevorsteht, könnt ihr diesem

Hallo, Gamebuster-Fans!

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

X-plain Verlag
TOTAL! Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Besonderen Dank an: Michael Komorowski, Oberhausen



durch mehrmaliges Betätigen von L, R, → und
B gleichzeitig entkommen. Dieser Trick funk-
tioniert dreimal.

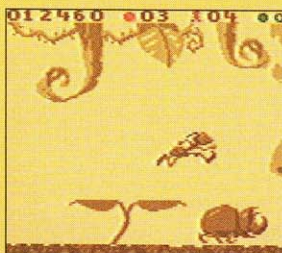
Benjamin Klimmek, Duisburg

GAME BOY

A Bug's Life

Levelcodes

Level	Code	Level	Code
2	BL26	6	2PLB
3	5P9K	7	6562
4	6652	8	L58B
5	BKK2		



NINTENDO64

UK-Codes

Mario Party

800F FAAC 0063	viele Sterne für Spieler 1
800F FADC 0063	viele Sterne für Spieler 2
800F FB0C 0063	viele Sterne für Spieler 3
800F FB3C 0063	viele Sterne für Spieler 4
800F 990A FFFF	unendlich Münzen auf der Bank
800F 990C 6400	100 Sterne auf der Bank

WWF War Zone

8013 6435 0000	unendlich Create-Punkte
8113 A678 1000	+
8113 A67A 07FF	+
8113 A67C 2000	+
8113 A67E 3FFF	Cheat-Menü im Basement freischalten

Anmerkung: Um das Cheat-Menü aufzurufen, müßt ihr im Hauptmenü L und R drücken.

SUPER NES

Harvest Moon

7F1F 060F	viel Geld
7F1F 2003	Liebe zu Maria
7F1F 2203	Liebe zu Ann
7F1F 2403	Liebe zu Nina
7F1F 2603	Liebe zu Ellen
7F1F 2803	Liebe zu Eva
7F1F 7003	Blitzein- schlag



TOTAL!

Heft-Shop

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

TOTAL! 5/97

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

TOTAL! 6/97

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

TOTAL! 7/97

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

TOTAL! 8/97

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

TOTAL! 9/97

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

TOTAL! 10/97

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

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace – The Dark Age, Top Gear Rally

SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97

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

TOTAL! 1/98

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

TOTAL! 2/98

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

TOTAL! 3/98

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

TOTAL! 4/98

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

TOTAL! 5/98

Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
N64-Tests: Wetrrix
Game-Boy-Tests: Goemon, King of Fighters – Heat of Battle, Wario Land II
T&T: Mystical Ninja stor. Goemon (N64)

Komplettlösung, Teil 2, 1080° Snowboard, Aero Gauge, Snowboard Kids
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi

TOTAL! 6/98

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

TOTAL! 7/98

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

TOTAL! 8/98

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

TOTAL! 9/98

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

TOTAL! 10/98

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

TOTAL! 11/98

Specials: Game-Boy-Color-News, Comic: Kid Paddle, Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2,

WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Cruis'n World, Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone, NHL Breakaway '98
Poster: Space Station: Silicon Valley

TOTAL! 12/98

Specials: Expansion-Pak-Reportage, TOTAL!-Foto-Story, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Zelda – Ocarina of Time, XG 2, V-Rally Edition 99, Madden NFL 99, NFL Blitz, NFL QB Club 99, NBA Live 99, NBA Jam 99
Tips&Tricks: Mission Impossible, Rakugakids, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboarding
Game-Boy-Tests: Bust-A-Move 3 DX, Cool Hand, Game & Watch Gallery 2, Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Power Quest, Shanghai Pocket, Tetris DX
Tips&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 1/99

Poster: Zelda 64 und Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Rakugakids, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboarding
Game-Boy-Tests: Bust-A-Move 3 DX, Cool Hand, Game & Watch Gallery 2, Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Power Quest, Shanghai Pocket, Tetris DX
Tips&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99

Poster: Zelda 64 (japanisches Motiv)
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3), N64-Software-Ausblick 1999, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: BattleTanx, South Park
Game-Boy-Tests: Hexcize, Rampage World Tour, Die Schlümpfe im Alptraumland, Turok 2 – Seeds of Evil, Zelda IV DX
Tips&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64-Tips, Buck Bumble, Glover, Nightmare Creatures, Rush 2
Extra: vier Stundenpläne

TOTAL! 3/99

Specials: 50. Internationale Spielwarenmesse Nürnberg, Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: All-Star Tennis 99, Castlevania, Snow Speeder, Smash Brothers, FIFA 99, Virtual Pool 64, Tetris 64, Mystical Ninja 2 – starring Goemon, Mario Party, Charlie Blast's Territory, Magical Tetris Challenge featuring Mickey, Fox Sports College Hoops 99
Game-Boy-Tests: Oddworld

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

Adventures, ISS 99, Quest for Camelot, Mortal Kombat 4
Tips&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99

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

TOTAL! 5/99

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

TOTAL! 6/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele – Teil 1, Star Wars Episode I – Der Film, TOTAL!-Foto-Story
N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars – Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Beavis and Butt-Head, Kluster, Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tips&Tricks: All-Star Baseball 2000, The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Space Station: Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 7/99



Specials: Riesiger E3-Messe-Bericht (mehr als 100 Spiele auf fast 50 Seiten)
N64-Tests: Command&Conquer, Fighting Force 64, Superman – The Animated Series
Game-Boy-Tests: Biene Maja und ihre Freunde, Conker's Pocket Tales, F-1 World Grand Prix, Legend of the River King, R-Type DX
Tips&Tricks: Legend of the River King, Mario Party, NBA Jam 99, SW: Epi. I – Racer

TOTAL!-Special 1/97

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

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

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

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum/Unterschrift _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

Helpline

TIPS &

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tips & Tricks ist, Euch Hilfestellung bei Problemen mit Euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt Ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht Ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach Eure Fragen in einem Brief oder auf einer Postkarte, und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzdrukken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergeßt nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn Ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls Eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht Euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist Euch der Dank der Hilfesuchenden gewiß, wenn Ihr Eure Tips zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis, bitte schreibt uns nur Briefe oder Postkarten! Danke!

Moderne Welt

Die Zeiten, in denen Helpline-Beiträge noch von hageren Marathonläufern quer durch die Republik in die Redaktion getragen wurden, sind glücklicherweise längst vorbei. Der moderne Mensch macht sich die Technik zunutze und baut winzige Elektronengehirne, die ihm die Arbeit abnehmen. Wer einen visuellen Rechengehilfen besitzt, kann seinen Beitrag unter anderem als E-Mail unter Benutzung des hübschen Zaubersworts »thomas@x-plain.de« zu uns beamen.

Akido

FRAGEN

Breath of Fire II (SNES)

Sebastian Brzonkalik (13) aus Marl möchte die selbsterbaute Stadt (Township) zum Fliegen bringen und fragt sich, welche Energiequelle die Ingenieurin braucht und wo man den Piloten findet. Wer diese Fragen beantworten kann, wird zum Feuerwehr-Hauptmann ernannt und darf jeden Tag ein „lecka Eis mit Mundgeschmack“ essen. Echt! Alle anderen schlagen sich kurz auf den Oberschenkel und beginnen trotzdem mit dem Antwortschreiben. Danke!



Final Fantasy III (SNES)

Johann Kunz hat ein Problem, das schon einmal in TOTAL! besprochen wurde, und zwar in der Ausgabe 11/98. Angelika Hase aus Berlin half damals Simon Schönfeld, der genau wie Johann nicht an der fressenden Truhe in Ebot's Rock vorbeikam. Doch der Hinweis, mit dem Luftschiff nach Cave Ebot's Rock zu fliegen, reicht anscheinend nicht ganz aus, denn Cave Ebot's Rock ist nicht zu finden. Es wäre sehr nett, wenn sich Angelika oder natürlich auch jemand anderes noch einmal melden könnte, um eine etwas genauere Beschreibung des Wegs beizusteuern.

International Superstar Soccer 98 (N64)

Was erlauben, Murray C. Ralph!? Torwart sein wie Flasche leer? Müssen besser spielen auf Platz! Es hängt natürlich auch von der geschickten Verteilung der Wertepunkte im Editor ab, wie gut der „letzte Mann“ agiert. Dazu möchte Murray gerne ein paar Tips haben. Wer kennt die günstigsten Einstellungen und mag sie uns zukommen lassen?



Lufia - The Fortress of Doom (US, SNES)

Johann Kunz sucht verzweifelt nach den acht Aluminiumteilen, um das U-Boot benutzen zu können. Sieben Stück hat er gefunden, das achte fehlt nun noch. Am liebsten wäre ihm eine Liste der Fundorte. Kann jemand eine solche Tabelle erstellen?

Lufia 2 (US, SNES; bzw. Lufia, PAL-Version)

Johann möchte die Truhen im Lighttower, rechte Tür im ersten Stock, öffnen.

TOTAL! rätselt:

Falls es sich um den Nordleuchtturm in Pandoria handelt, so müssen die Truhen gar nicht geöffnet werden. Drei Kisten stehen dort herum, und zwei Schalter deuten auf ein Geheimnis hin. Legt Ihr nun jeweils eine Kiste auf einen Schalter, dann erscheint eine Tür. Die dritte Truhe nutzt Ihr dafür, die Tür zu versperren, damit sie sich nicht wieder schließen kann. Anschließend nehmt Ihr die beiden Kisten und versenkt damit die Stacheln. Fertig! Sollten jedoch andere Truhen gemeint sein, so bitten wir um eine genauere Beschreibung des Raumes beziehungsweise des Abschnitts, in dem der Raum zu finden ist.



TRICKS

Helpline

NHL Hockey '96 (SNES)

Marc Hofstee forscht nach Tips & Tricks.



TOTAL! enteist:

Wir haben da zwar etwas auf Lager, würden uns aber dennoch freuen, wenn Ihr noch weitere Cheats oder ähnliches beisteuern könntet. Wenn die Credits (Mitarbeiterliste) im Titelbildschirm ablaufen, haltet Ihr Select gedrückt und triggert die L- und R-Tasten (abwechselnd oder auch gleichzeitig) für ein paar Sekunden. Drückt dann Start! Nun erscheint der „Game-Setup“-Screen, und eine Stimme sagt: „K-Rog“. Im Anschluß lassen sich vier neue Teams auswählen.

Sim City (SNES)

Marc Hofstee aus Emsbüren ist knapp bei Kasse. „Mal eben kurz nebenbei etwas Geld zu verdienen“, das wäre eine tolle Sache.

TOTAL!er Beginn:

Da greifen wir doch einfach mal eben kurz nebenbei etwas aus dem Archiv, und zwar die unbezahlbare Erstausgabe unseres Magazins. Denn in der 6/93 offenbarten wir den Trick, durch den Ihr mehr Geld bekommt. Voraussetzung ist, daß Eure Stadt mindestens 2.000 Einwohner hat. Setzt die Steuern und die Werte für Ausgaben auf 0 %! Gebt dann bis zum Dezember Euer Geld komplett aus! Erscheint der Budget-Bildschirm (Steuerabrechnung), müßt Ihr die L-Taste gedrückt halten. Ver-

1952 STEUER BUDGET				
STEUERSATZ 4%				
	Nütiger Betrag	Zugewillter Betrag	Wird unterstützt mit	
Trans. Fond	1156	1110	96%	↕
Polizei Fond	1400	1162	83%	↕
Feuerwehr Fond	700	686	98%	↕
Kapital (letzter Stand)				\$ 46302
Steuereinnahmen				\$ 307
Sondereinnahmen				\$ 1200
Ausgaben durch Fonds				\$ 2958
Kapital (aktueller Stand)				\$ 50451
Einstellung ist beendet				

laßt nun einmal das Menü und ruft es wieder auf (immer noch L gedrückt halten)! Wenn Ihr dann die Ausgaben auf 100 % setzt (die Steuern bleiben auf 0 %), den Bildschirm wieder ausblendet und die L-Taste losläßt, werden sich 999.999 \$ auf Eurem Konto tummeln.

Space Station: Silicon Valley (N64)

Mario Kitschke aus Leubnitz mußte sich leider ein wenig gedulden, kommt aber nun zum Zuge: Seine Frage betrifft die sechste Mission „Berg des dicken Bären“. Wie kann man in dieser Welt das goldene Souvenir erhalten? Nachdem die drei Schafe über den Abgrund zu den Schaltern geschwebt sind und diese betätigt haben, ist der goldene Wasserhahn, der das Souvenir darstellt, erschienen. Allerdings läßt er sich nicht einsammeln. Die Spielfigur läuft durch ihn hindurch, als ob er nicht vorhanden wäre. Mario meint, es könne sich um einen Programmierfehler handeln, ist sich aber nicht sicher. Wer weiß Rat?

Startropics (NES)

Johann Kunz ist ein echter Nostalgiker, dem die Schönheit solcher NES-Perlen wie *Startropics* nicht verborgen bleibt. Nun sein Problem: „Da gibt es ein Klavier, das Captain Bell gehörte. Laut ‚Logik‘ muß man irgendeine Melodie oder bestimmte Töne spielen.“ Doch leider weiß Johann nicht, welche musikalischen Herrlichkeiten er in die Tasten hauen muß. Links vom Klavier sieht man eine Treppe, die jedoch durch zwei brennende Kerzen nicht begehbar ist. Wie geht es weiter, was muß nun getan werden? Ihr würdet dem guten Johann einen riesigen Gefallen tun, wenn Ihr eine Lösung einsendet.



Turok 2 - Seeds of Evil (N64)

André Krimbacher (10) sucht Codes, ihn interessiert das Paßwort für alle Waffen.

TOTAL! informiert:

Mit dem Universal-Code „BEWAREOBLIVION-ISATHAND“ erhaltet Ihr Zugriff auf alle Waffen und unendlich Munition, außerdem wird die Unverwundbarkeit aktiviert. Weitere Codes findet Ihr übrigens in Ausgabe 3/99.

WCW/NWO Revenge (N64)

Alexander Urbaniak sucht dringend nach Gamebuster-Codes.



WWF War Zone (N64)

Einige Hobby-Wrestler fragten nach Finishing-Moves für die Muskelmänner. Nun haben wir diese Tastenkombos allerdings vor nicht allzulanger Zeit abgedruckt, weshalb wir an dieser Stelle auf die Tips & Tricks der Ausgabe 3/99 verweisen möchten.

ANTWORTEN

Blast Corps (N64)

Fred Blase, Ausgabe 5/99:

Um auf einen anderen Planeten zu kommen, müßt Ihr zunächst nicht nur die Wissenschaftler befreit haben, sondern auch in allen Leveln eine Goldmedaille holen, meint der Bruder von dem, der seinen Namen nicht auf den Zettel mit den Lösungen geschrieben hat (vielleicht ja beim nächsten Mal!).

Brain Lord (SNES)

Ursula Villmann, Ausgabe 12/97:

Die Kuriosität des Monats! Nein, es handelt sich nicht um einen Druckfehler. Die Frage von Ursula stammt tatsächlich aus der Ausgabe 12/97 und wurde jetzt beantwortet. In der Regel nehmen wir Antworten auf Probleme, die so weit zurückliegen wie dieses, nicht mehr in die Helpline auf. In diesem Fall machen wir aber eine klitzekleine Spezial-Extra-Sonder-Ausnahme, zumal das Spiel recht selten ist und

wir es irgendwie klasse finden, daß sich Johann Kunz die Zeit genommen hat, Ursula nach dieser langen Durststrecke zu helfen. Die Frage war, wie man die Tür öffnet, die sich in einem Raum (3. Stockwerk) im Eispalast befindet. Und die Antwort ist so einfach, daß der Hinweis auf dem Schild an der Wand im Grunde völlig genügen müßte: Die Lösung liegt auf dem Controller. Trööööt! Stellt Euch vor die Tür und drückt X! Das war schon alles. Die Lösung hat zwar 20 Ausgaben auf sich warten lassen, doch wer jetzt denkt, das wäre der absolute Rekord, der sollte mal weiterlesen!

Sven Laibnitz, Ausgabe 2/97:

Du kriegst die Tür nicht zu! Leider fehlt uns der Briefumschlag der Lösung. Es könnte ja sein, daß der Postbote seit Monaten ... Nein, Herr Kunz hat sich *Brain Lord* erst vor kurzem zugelegt. Diesmal ist die Sache schwieriger als bei Ursula, denn Sven wußte nicht, was er in Taranta machen sollte, um weiterzukommen. Johann schreibt: „In Taranta müßt Ihr Euch in die Kirche begeben. Dort ist hinter einem herunterhängenden Plakat eines Engels ein Geheimgang versteckt. Er führt zu einem Mann, der Euch ein Juwel gibt, durch das Ihr mit Hilfe der Statue zum nächsten Schloß gelangt. Die Statue befindet sich nordwestlich von Taranta.“ Vielen Dank, Johann, echt spitzenmäßig!



Breath of Fire II (SNES)

Janine Süß, Ausgabe 5/99:

Daniela Hanke aus Berlin hilft Janine weiter (Übrigens haben wir Deine Antwort zu *Might & Magic II* doch noch abgedruckt. Kannst den Schmollmund also wieder entkrampfen!). Nachdem Janine durch Katts Spezialattacke im Wal landete, kann sie sich nun am nahegelegenen Strand eine Glocke abholen. Immer wenn sie diese an einem Strand benutzt, taucht der Wal auf. Ihr könnt dann mit ihm über den Ozean reisen. Tunlan liegt auf einer Insel südöstlich vom Whale Cape.

Chrono Trigger (SNES)

Robert Kaderka, Ausgabe 6/99:

Robert fragte, was er im Kapitel „Beyond the Ruins“ machen muß. Johann Kunz empfiehlt: „Geht zuerst in Arris Dome! Besiegt dort den Boss (Tip: Zuerst die kleinen Helfer beseitigen, dann dem Boss ans Leder gehen.) und geht weiter zum verstorbenen Mann! Von ihm bekommt Ihr nicht nur Körner, sondern erfahrt auch, daß die Ratte, die wie eine Statue aussieht, einen passenden Code kennt, mit dem Ihr die rechte Tür öffnen könnt. Nachdem Ihr die Ratte gefangen habt, begeben sich Ihr zurück in den Raum, in dem zwei Türen und zwei Mechanismen zu finden sind. Stellt Euch nun vor den rechten Mechanismus und haltet L + R gedrückt! Zusätzlich drückt Ihr jetzt A, woraufhin die rechte Tür geöffnet wird. Habt Ihr den Raum dahinter durchforstet, könnt Ihr wieder raus zu dem alten Mann. Haltet ein kurzes Schwätzchen mit ihm, und er wird Euch einen Bike Key aushändigen! Mit diesem Schlüssel geht Ihr nun ins Lab32 und gewinnt dort das Rennen gegen Johnny.“ Ab dann dürft Ihr wieder selbst auf die Suche gehen.

Harvest Moon (SNES)

Die Beere der Vollmondpflanze:

Immer wieder wurden wir in den letzten Monaten gefragt, wann man die Beere der Vollmondpflanze pflücken kann. Eure Antworten waren zahlreich und ebenso zahlreich waren die verschiedenen Lösungen. Marco Mauermann gehört zu den *Harvest Moon*-Spielern, die sehr präzise Angaben machten, wann das gesuchte Gewächs auftaucht. Nach seinen Erkenntnissen – und denen einiger anderer Leser – wächst die Vollmondpflanze lediglich im Herbst, und zwar in einem Zehn-Tage-Rhythmus. In den folgenden Jahren verschiebt sich die Wachstumszeit nicht, Ihr werdet die Beere also stets zur gleichen Zeit ernten können.



International Superstar Soccer 98 (N64)

Christopher Ollech, Ausgabe 5/99:

Alexander Urbaniak weiß, daß die Schwalbe ganz einfach geht. Wenn ein Gegenspieler versucht, Euch den Ball abzunehmen, stolpert Euer Fußballer. In diesem Moment drückt Ihr gleichzeitig R + C ↑ + C ↓ + C → + C ←, um eine saubere Schwalbe hinzulegen.

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

Kurt Weinhofer, Ausgabe 5/99:

In den Schildkrötenpalast (Level 7) gelangt Ihr, indem Ihr an der markierten Stelle das Erd-Medaillon aktiviert, wie uns Konstantin Fanselow schrieb. Ihr erhaltet es, wenn Ihr einen Stein in den Steinkreis im Wasser werft. Der Steinkreis befindet sich im Nordosten des Hexenhauses in der Schattenwelt. Dort übergibt Euch ein Monster das Medaillon.

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

Jann Steiner, Ausgabe 4/99:

David Jakob weist darauf hin, daß in der Antwort von Martin Lingnau aus TOTAL! 5/99 eine kleine Lücke klafft. Die richtige Reihenfolge der zu besiegenden Feinde ist: Hase, Fledermaus, Skelettritter.

Janine Süß, Ausgabe 5/99:

Bei der Suche nach den zwölf Herzteilen hilft Konstantin Fanselow: „In der Wüste findet Ihr ein Skelett. Wenn Ihr es mit Zauberpulver zum Leben erweckt, verrät es Euch, wo sich das nächste zu findende Herzteil versteckt.“ Da aber viele von Euch den Spieleberater nicht besitzen und gerne eine komplette Liste der Fundorte der Herzteile sehen würden, springen Daniela Hanke und Simon Elchlepp in die Bresche und retten den Tag mit ihrer schönen Auflistung:

1. Im Brunnen des Mövendorf oberhalb der Dorfbücherei
2. Im Angeltich, nachdem Ihr einen der großen Fische gefangen habt
3. In der Cocolint Steppe, nördlich vom Hexenhäuschen auf der von Löchern umgebenen Plattform
4. In der Höhle im Zauberswald. Nachdem Ihr das Kraftarmband erhalten habt, könnt Ihr in der Höhle, die zur Stinkmorchel (Pilz) führt, die Schädel anheben und die Truhe erreichen
5. In einer freizuspargenden Höhle in der Urunga Steppe westlich der Stelle, an der Ihr

TRICKS

Helpline



von Tarin die Honigwabe bekommt, kann die Wand aufgesprengt werden. In der Höhle benötigt Ihr die Pegasusstiefel

6. Im Treibsandraum in der Durstwüste muß ein Loch in die Wand hinter der Eule gesprengt werden

7. Im südwestlichen Teil des Burggrabens des Schlosses Kanalet taucht Ihr, nachdem Ihr die Schwimfflossen erhalten habt

8. In den Tal-Tal-Erhöhlungen müßt Ihr östlich vom Schlüsselloch (Eingang) des Wunder-tunnels ins Wasser springen und von dort aus mit den Flossen in eine Höhle schwimmen und dort tauchen

9. In einer freizusprengenden Höhle östlich des Zoodorfs. Ihr benötigt dort den Enterhaken

10. Unter einem Grabstein auf dem gruseli-gen Friedhof befindet sich ein Geheimgang zu einer Höhle, in der Ihr erneut den Enterhaken einsetzen solltet

11. Im östlichen Tal-Tal-Gebirge geht Ihr über die Hängebrücke und dann westlich zu einem Felsen. Den auf einer Ebene ruhenden Fels sprengt Ihr weg, woraufhin sich ein geheimer Eingang öffnet

12. Im westlichen Tal-Tal-Gebirge geht Ihr durch den zweiten Ausgang (nordwestlich ge-legen) des achten Palastes



Mirko Lemme, Ausgabe 5/99:

Mit dem Lied vom Frosch könnt Ihr den Hahn unter der Statue aufwecken. Fliegt mit ihm

in der Höhle unter dem Hühnerstall auf den Berg und dort über den Abgrund! So erhal-tet Ihr den Adlerschlüssel. Marin findet Ihr dann automatisch auf dem Weg zu Level acht. Daniela Hanke schreibt: „Mit dem Kraftarm-band (oder Kraftarmband 2) muß im Möven-dorf die Statue des Gockels verschoben wer-den.“ (Dann erscheint eine Treppe, die zu einem Raum führt, in dem ein Skelett am Boden liegt. Anm. d. Red.) In der Höhle müßt Ihr dann vor dem Gockel die Melodie spielen.

Marina Böyng, Ausgabe 4/99:

Hier noch eine Ergänzung von Marcus Walk-stein zur Antwort aus TOTAL! 5/99: Die fol-genden zehn Punkte beschreiben die Han-delssequenz.

1. Beim Kranspiel bekommt Ihr die Yoshi-Puppe für zehn Rubine

2. Gebt Ihr die Puppe der Mutter der Großfa-milie, so erhaltet Ihr die Schleife

3. Mit dem kleinen Struppi tauscht Ihr dann die Schleife gegen das Hundefutter (hmm, lecker!)

4. Im Banana-Shop am Strand gebt Ihr das Hundefutter ab und bekommt dafür Bana-nen überreicht

5. Bei Schloß Kanalet schenkt Ihr dem Affen Kiki die Bananen. Aus Dank bauen die Ka-meraden eine Brücke für Euch. Dann bleibt ein Stock übrig, den Ihr aufnehmen solltet

6. In der Urunga-Steppe bittet Euch Tarim um diesen Stock, damit er das Bienennest vom Baum holen kann. Er bekommt jedoch nur den Zorn der Bienen zu spüren, den Bienenhonig erhaltet nämlich Ihr

7. Im Zoodorf beim Koch könnt Ihr die tie-fende Honigwabe gegen eine saftige Ananas eintauschen

8. Wie prophezeit, hat sich Papahl im Gebirge verirrt. Schenkt ihm die Ananas, und er gibt Euch eine duftende Blume dafür!

9. Da die Ziege im Zoodorf Blumen so gerne mag, bittet sie Euch, im Tausch gegen die Pflan-zen einen Brief zu Dr. Wright (bei den Schleim-sümpfen) zu bringen

10. Vom Doktor ehaltet Ihr dann einen Besen
11. Da die Oma bei Tante Uliras Haus liebend gerne fegt, solltet Ihr der alten Frau mit dem Besen etwas Gutes tun und dafür einen An-gelhaken entgegennehmen

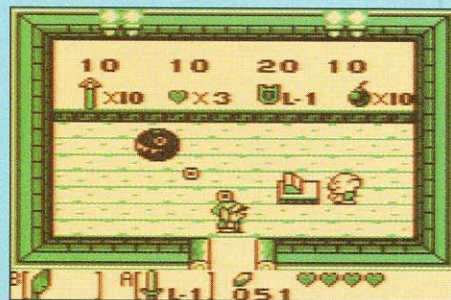
12. Der Haken gehört wider Erwarten nicht dem Angler am Angelteich, sondern dem Ang-ler am Fisch-Maul bei der Zwergenbucht. Laßt Ihr ihn den Haken benutzen, wird er Euch das erste geben, was er aus dem Teich zieht

13. Der Mann hat einen Bikini aus dem Was-ser gefischt, der der Meerjungfrau (über dem Fisch-Maul) gehört

14. Im Tausch gegen den Bikini bekommt Ihr von der Schönen eine Schuppe

15. Mit der Schuppe vollendet Ihr dann schließ-lich die Statue an der Bucht. Sie wird sich dar-aufhin öffnen und ihr Geheimnis preisgeben

16. Mit der Zauber-Lupe geht Ihr nun zur Höhle am Strand und benutzt sie. Im Tausch gegen die Schaufel erhaltet Ihr einen Bumerang. Die dunklen Geheimnisse von Cocolint in der Bibliothek lassen sich ebenfalls mit der Lupe aufdecken



The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Petra Rödig, Ausgabe 4/99:

Ergänzend zur Antwort von Robert Kaderka schreibt uns ein alter Schulkollege von Prin-zessin Zelda, daß es sehr wohl Veränderun-gen im Abspann gibt, wenn man auf die eine oder andere Art und Weise durchgespielt hat. So seht Ihr zum Beispiel den Läufer mit den Hasenohren im Abspann nur dann über den Screen huschen, wenn Ihr die Handelssequenz des jungen Link vollständig abgeschlossen habt. Ist es Euch gelungen, ohne Epona durch-zuspielen – das funktioniert tatsächlich –, dann taucht im Abspann kein schunkelnder Talon auf. Die Antwort von Robert war insofern nicht falsch, als daß Ihr keine Belohnung erhaltet, wenn Ihr besonders gut gewesen seid. Erneut: Schade, gelle?!



TIPS & TRICKS

Helpline

Simon Hartung, Ausgabe 5/99:

André Heinke verrät, wie man auf den Vorsprung mit der geschlossenen Tür im Feuer-tempel gelangt: „Wenn Euch die Flammenwand verfolgt, bleibt nicht viel Zeit. Um auf den Vorsprung zu kommen, müßt Ihr von einer der beiden Plattformen (rechts beziehungsweise links) abspringen. Der Sprung ist nicht leicht und im Grunde auch zu weit, doch Link kann es schaffen, sich an der Kante festzuhalten. Drückt den Stick dann nach oben, und Link zieht sich an der Kante hoch!“



Fred Blase, Ausgabe 5/99:

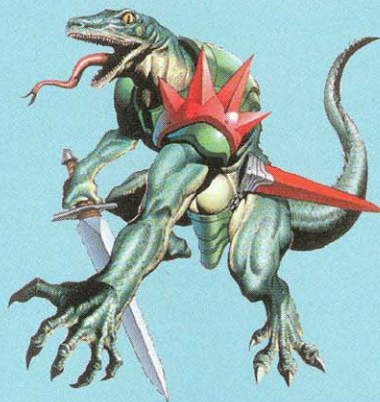
Wenn Ihr beim zweiten Bogenschießwettbewerb ebenfalls satte 1.500 Punkte (oder auch mehr) erzielt, erhaltet Ihr zur Belohnung die Fähigkeit, zehn Pfeile mehr als bisher in Euren Köcher aufnehmen zu können.

Secret of Mana (SNES)

Janine Süß, Ausgabe 5/99:

Ach du liebe Güte! Es hagelte Proteste, als hätte irgend jemand beschlossen, ab sofort alle Serien im Fernsehen nur noch auf Russisch auszustrahlen. Der Grund der Entrüstung vieler Leser war unsere Unverdrossenheit, den Fehler aus dem Spieleberater ohne Vorbehalt zu übernehmen und auf diese Weise einen Wucherkrater aus dem eigentlichen Wucherkrater gemacht zu haben. Tausendfach sorry, Leute, war echt keine böse Absicht! Der Verantwortliche bekommt fünf Urlaubstage gestrichen, dickere Fußketten, weniger Arbeitsspeicher und mehr zu tun. Außerdem haben wir das Unwort „Wucherkrater“ aus unserem TOTAL!-Gedächtnis verbannt ...

Marc Hofstee schreibt: „Wenn der letzte Gegner in der Festung besiegt ist und sie wieder im Meer versinkt, laufen Sarah, Victor und Konsorten draußen herum. Doch nun der Weg zum Wucherkrater: Lauft einfach von der Mana-Festung herunter und an der linken Seite zwischen den Tümpeln hindurch und dann um



das Gemäuer herum! Wenn Ihr fast ganz herumgelaufen seid, findet Ihr den Wucherkrater direkt am Ende der Treppe, die Ihr zu Beginn herunterkamt. Er befindet sich auf der zuvor nicht einsehbaren rechten Seite.“

Super The Empire Strikes Back (SNES)

Nicole Krooss, Ausgabe 4/99:

Johannes von Vlahovits liefert einige Paßwörter nach, durch die Ihr bestimmte Level direkt anwählen könnt.



Level	Code
Rebel Base	WLJWDN
Dagobah	GLTTDJ
Cloud City	RLMSWJ
Darth Vader	SWPMSS

Starshot - Panik im Space Circus (N64)

Marcel Rehder, Ausgabe 4/99:

Um an den feuerspuckenden Drachen vorbeizukommen, müßt Ihr im Abschnitt kurz vor den Drachen auf die Feinde mit der Kanone achten“, schreibt Christian Schnöll. „Laßt Euch von den Kanonieren verfolgen (ist nicht ganz einfach), damit sie die häßlichen Viecher mit ihren Schüssen treffen und so den Weg für Starshot freimachen!“



Terranigma (SNES)

Das „Ich“, Ausgabe 5/99:

Christian Schnöll berichtet, daß die Terralanze und der Enigma Panzer in Storkholm in einer Kiste in einem der Häuser zu finden sind. Das Ganze soll angeblich erst dann möglich sein, wenn die Spielfigur eine Wiedergeburt erfahren hat.

Eine ganz andere Antwort kam von einer Unbekannten: „Die Terralanze und den Enigma Panzer bekommt Ihr, wenn Ihr alle fünf Mondsteine gefunden habt. Ihr müßt sie zum südöstlichen Punkt der Erde bringen und dort als Augen in den Totenschädel stecken. Daraufhin leuchten sie. Die fünf Mondsteine findet Ihr an folgenden Orten:

1. Auf dem Berg bei dem Mann in Australien
2. Gebt dem Pinguin am Nordpol eine Blume!
3. In der Stadt Neotokio findet Ihr im Polizeigebäude einen Empfänger auf einem Tisch. Von dort aus geht Ihr in die Kanalisation, wo sich der dritte Mondstein befindet
4. Begeht Euch zum Altar des Tempels in Astarika, Südamerika! Trinkt aus dem Kelch und schiebt die Statue beiseite! Dann gilt es noch, einige Rätsel zu lösen, um den Stein zu bekommen
5. Den letzten Mondstein trägt ein Skelett in der Sahara“

Turok 2 (N64)

Michael Brass, Ausgabe 5/99:

Die gesuchten Levelcodes lieferte uns und Euch Simon Elchlepp. (Zur besseren Übersicht haben wir die Codes in zwei Viererblöcke und einen Zweierblock aufgeteilt. Im Spiel gebt Ihr ein Paßwort aber ohne Leerstellen ein.)

Level	Code
2	DVYL WKVY NL
3	GRYL KWVW NR
4	DRYL SRVW RY
5	GVZL SRWQ KZ
6	DVZL SVQK K(*)
7	GRZL BVSQ ZY
8	DRZL BVSQ GG
9	GVYN BVBQ GD

* Die letzte Stelle dieses Codes fehlte leider

Game Boy Color Handy Pak ca. 40 DM

Alles in einem bekommt Ihr mit dem Game Boy Color Handy Pak von InterAct. Der Aufsatz wird einfach über den Game Boy Color geschoben und der Stecker mit der Kopfhörerbuchse verbunden. Jetzt noch zwei, im Lieferumfang nicht enthaltene, Batterien eingesetzt,

und schon kann es losgehen: Die Flügelautsprecher können aufgeklappt und die Lupe herausgezogen werden. Durch die sehr gleichmäßige Beleuchtung des Bildschirms könnt Ihr sogar im Dunkeln spielen und Joystick-Liebhaber werden sich über den kleinen Stick freuen, der

sich über das Steuerkreuz schiebt und es somit ersetzt. Der Sound kommt durch die Lautsprecher jetzt in Stereo und ist sogar einen Tick lauter als mit dem original Game Boy

Speaker. Wer also seine audiovisuelle Wahrnehmung der Game-Boy-Spiele verstärken will, ist mit dem Game Boy Color Handy Pak bestens bedient, auch wenn es ein wenig instabil wirkt.

Muster: InterAct, Tel: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 2



Game Boy Color Protector ca. 20 DM

Wer seinen Game Boy Color so richtig liebgewonnen hat, dem tut jeder noch so kleine Kratzer am Gehäuse natürlich ungemein weh. Um das kleine Handheld vor solchen Verletzungen zu bewahren, bietet InterAct jetzt den Protector an. Der Game Boy Color wird in die-

sen Gummischutz eingesetzt, und schon kann ihm so schnell nichts mehr passieren. Selbst ein Sturz auf den Boden macht ihm nichts aus, da die Gummischicht ausreichend dick ist. Damit so ein Unglück erst gar nicht geschieht, könnt Ihr noch zwei mitgelieferte

Trageriemen mit Karabinerhaken an dem Sicherheitsrahmen befestigen. Zum Glück wurde der Protector so gefertigt, daß Ihr beim Spielen nicht behindert werdet und sowohl Steuerkreuz als auch alle Knöpfe optimal erreichen könnt.

Muster: InterAct, Tel: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 1



Mega Ram 64 ca. 70 DM

Fire bietet mit dem Mega Ram 64 ein Expansion Pak für das N64 an, das sich zwar in der Leistung nicht von der original Nintendo-Speichererweiterung unterscheidet, aber leider auch nicht im Preis. In

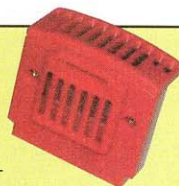
Anbetracht dessen, daß *Donkey Kong 64* ohnehin mit einem Expansion Pak ausgeliefert wird, sollten sich diejenigen unter Euch, die noch keines besitzen, sich aber *Donkey Kong 64* kaufen wollen, bis zum Er-

scheinen des Spiels gedulden. Wer nicht so lange warten will, kann sich für denselben Preis auch das Original von Nintendo zulegen und sicher sein,

daß dieses mit später folgenden Titeln funktionieren wird. Von der Leistung her gibt es aber, wie gesagt, nichts zu bemängeln.

Muster: Fire, Tel: 0 21 54/94 52 51 Mo.-Fr. 15-17 Uhr

Fazit: 2



Game Buster Deluxe ca. 100 DM

Besser ein klein wenig schummeln als haushoch verlieren. Wer nach dieser Devise lebt, wird sich über den Game Buster Deluxe freuen, der es Euch erlaubt, jedes noch so schwierige Spiel unbeschadet zu überstehen. Über 80 Cheat-Codes für fast 50 bekannte N64-Spiele sind bereits im Game Buster, der einfach zwischen Spielmodul und N64 ge-

steckt wird, gespeichert, und lassen sich in dem sehr übersichtlich aufgebauten Menü einfach auswählen. Wer sich ein wenig mehr

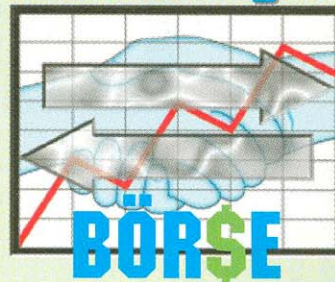
sten Gags der Programmierer entdecken. Wie wäre es denn einmal mit einem Mario, der in *Super Mario 64* die ganze Zeit nur rückwärts rennt oder auf den Händen läuft? Wer sich nicht so viel Arbeit machen möchte, kann bei einer Telefon-Hotline oder im Internet die neuesten Codes abrufen und eingeben und ist somit auch in

Zukunft bestens für schwierige Spiele gerüstet. Achtung: Manche Titel laufen nur mit einem Key-Code. Wenn Ihr diesen aus Versehen eingibt, ohne das jeweilige Spiel zu besitzen, läßt sich der Game Buster Deluxe nicht mehr benutzen, bis Ihr Euch das Modul irgendwo besorgt und es in die Konsole eingelegt habt.

Muster: Dataflash, Tel: 02 822/6 85 45

Fazit: 2





SNES

VERKAUFE

Viele US-RPGs + Adventures zw. DM 80–150, z. B. Mario RPG, E.o.t.B., Ultima 6, Earthbound, Ys III usw., außerdem viele 64er + Shining Force I + II für MD je DM 50, Tel.: 06202/78250, Kai

Habe ca. 50 SNES-Spiele zu verkaufen + ca. 20 N64-Spiele, z. B. Rampage 2, Castlevania u.v.m., außerdem noch einen GBC mit 5 Spielen, Tel.: 03741/413635, ab 19 Uhr, Sidney

Verkaufe Spiele und Zubehör: Super Game Boy (DM 40), US-Adapter (DM 25), Super Mario World (DM 20), Asterix & Obelix, Toy Story, Hulk, Indy Car (je DM 30), Tel.: 05248/1790, Daniel



Achtung Rollenspielfans! Verkaufe Final Fantasy III, Breath of Fire 2, Lagoon und Illusion of Gaia, Tel.: 02161/630013, Robert

Verkaufe SNES für DM 69 und Spiele mit Verp. + Anl. für nur je DM 39: Zelda, Sim City, SMW 1 + 2, SM Kart, Mario Paint, Tiny Toons,



Kid Clown, Lost Vikings, Tel.: 08131/93475, Thomas

Verkaufe SNES DM 90 und Spiele (Secret of Mana DM 35, ISS DM 30) und andere, auch GB-, PC- + N64-Spiele (WCW vs. NWO DM 45, ISS 64 DM 40, Clayfighter 63 1/3 DM 25), Tel.: 06565/3262, Patrick

Zelda DM 30, Donkey Kong 1 + 2 je DM 50, Aladdin DM 20 (alle originalverp.), Jurassic Park DM 15, Game-Boy-Spiele DM 20–25, Tel.: 0209/781740, Mandy

SUCHE

Suche für SNES Mr. Nutz I, Mystical Ninja 3 + Earthworm Jim 2 sowie ältere Clubhefte, frdl. Zusendung bitte an Ch. Voigt, Postfach 300 930, 02814 Görlitz, danke

Suche guterhaltene SNES-Spiele (PAL), z. B. Mega Man X2–3, Castlevania IV od. X Actraiser 2 + andere, tausche auch N64-Spiele, Tel.: 03741/413635, ab 19 Uhr, Sidney

Suche Chrono Trigger (us) für DM 70 oder tausche gegen Super Mario RPG, Tel.: 02331/83126, Manuel

Suche Secret of Mana oder tausche gegen Zelda III, Secret of Evermore, Street Fighter II, Super Mario Kart, Harvest Moon, Tel.: 06821/741686, Matthias

Suche US-SNES und US-NES od. umgebaute PAL-Konsolen, suche auch ARP 2, Secret of Mana 2 und Maga Man 6, Tel.: 05422/7340, ab 17 Uhr, Jens

Suche dringend Breath of Fire 2 (PAL, SNES), auch ohne Spieleberater, Tel.: 035383/20981, ab 14 Uhr, fragt nach Lennart

TAUSCHE

Tausche Mega Man X3, Jurassic Park, Illusion of Time, Secret of Evermore gegen Mystic Quest, Tel.: 038378/28540, Adelsberger

NES

VERKAUFE

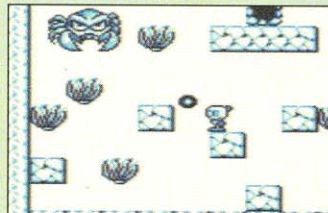
Verkaufe NES mit 2 Controllern und Super Mario Bros. 1, 2, 3 für nur DM 150, Tel.: 07123/14371, fragt nach Rouven oder Brian

Verkaufe NES-Spiele: Golf, Rad Racer, Gradius, Mach Rider, Ice Climber, Clu Clu Land, Soccer, World Cup, Knight Rider, Punch Out, Defender of the Crown, pro Spiel DM 30, Tel.: 07123/14371, Rouven

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe für Game Boy in schwarz weiß Turok 1, Pocket Bomberman + King of Fighters – Heat of Battle für je DM 27, Tel.: 07141/374478, jeden Tag ab 14 Uhr, Fabio



Indizierte Videospiele

Die folgenden Titel sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert. Sie dürfen Personen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht und nicht beworben werden. Deshalb dürfen sie auch in den Kleinanzeigen nicht aufgeführt werden – auch nicht in verklausulierter Form wie *Mörtel Kompott* oder *D****. Wir sind dazu verpflichtet, solche Nennungen aus der Kleinanzeige zu entfernen.

Area 51	GT Interactive
Black Belt	Ariolasoft/SEGA
Cannon Fodder	Virgin Interactive
Chaos Engine,	Laguna Videogames
Castle Wolfenstein	Muse Software
Dark Forces	Softgold
Die Hard-Arcade	FOX Interactive
Die Hard Trilogy	FOX Interactive
Doom	ID Software
Doom II – Hell on Earth	ID Software
Duke Nukem 3D	3D Realms
Exhumed	BMG Interactive
Final Doom	ID Software
Fire Power	Microillusions
Flying Shark	
Golden Axe	Virgin Games
GoldenEye 007	Rare
Green Beret	
House of the Dead, The	Sega Enterprises HH
Killer Instinct	Stadlbauer Marketing
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Lethal Enforcers II – Gun Fighters	Konami
Lethal Weapon II	
Loaded	Gremlin Interactive
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II – The Lost Gold	IBM
Mercs	Mega-Trade
Mortal Kombat	Acclaim Entertainment
	(gilt nicht für den Game Boy)
Mortal Kombat II	Acclaim Entertainment
	(gilt nicht für den Game Boy)
Mortal Kombat 3	Williams Entertainment
	(gilt nicht für den Game Boy)
Mortal Kombat 4	Midway
Mortal Kombat Trilogy	Midway
Mortal Kombat Mythologies	
Sub-Zero	Midway
Narc	Ocean Software
Projekt Overkill	Konami
Quake	ID Software
Rambo III	Sega Enterprises
Re-Loaded	Gremlin Interactive
Resident Evil 2	Capcom
Robocop II	Ocean Software
Shadow Dancer	Leisuresoft
Smash T.V.	Bomico
Super Double Dragon	Tradewest
Time Crisis	Sony
Total Carnage	Midway/Black Pearl Software
Virtua Cop (2)	Sega Deutschland
War Gods	GT Interactive
Wolfenstein 3D	Apogee Software
Zero Tolerance	Accolade Europe

Pokémon nur DM 89, Final Fantasy Adventure (Mystic Quest), Final Fantasy Legend 1-3, je DM 99, alle Spiele neue US-Versionen (inkl. Anl. + Verp.), Tel./Fax: 05191/14328, Johannes

N64

Verkaufe N64 mit 2 Spielen + 1 Controller für DM 270, Tel.: 07259/1742. Murat

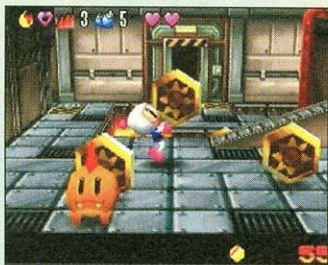
Verkaufe gut erhaltenes N64 mit 4 Spielen (Zelda, F-Zero X, LylatWars, 1080° Sonowboarding), 3 Controllern und einer Memory Card für DM 430, Tel.: 08031/599069, Nico

Mission: Impossible DM 60,



Wave Race 64 DM 50, beide zus.
nur DM 100! Auch Tausch gegen
Turok 2, Star Wars, WipEout 64 od.
XG 2 möglich! Tel.: 02826/7112,
Michael

Verkaufe Turok 2 DM 60, Yoshi's Story, Wayne Gretzky's 3D Hockey für je DM 50, Turok 1, F-1 World GP, XG für je DM 45, Anzeige gilt länger! Tel.: 02944/6844, Marc



Bombberman 64 DM 35, Bio Fre-
aks DM 40, Tel.: 04381/1838, Heinz

Verkaufe N64-Spiele, ich habe u.
a. FIFA 64, Automobili Lamborghini,
Wayne Gretzky's 3D Hockey +
LylatWars für je SFR 40, Schweiz,
Tel.: 081/9431315, Stefan Wolf

N64 mit 5 Spielen, 2 Controllern,
1 Memory Card, 1 Rumble Pak für
DM 500, verkaufe auch SNES mit
9 Spielen + 2 Controllern + Spiele-
berater für DM 300, Tel.: 03321/
46897, André

Suche Games Hark (Game Buster),
us, Version zwei od. neueres Modell
für NTSC-N64, zahle DM 100, ruft
am besten abends an, Tel.: 02366/
38573, Stefan

Suche Fighter's Destiny! Tausch gegen Mission: Impossible, 3-D Shooter u. a. oder gegen PC-Spiele, Tel.: 030/5336862, Thoralf

SUCHE

Mystical Ninja 1, Body Harvest.
Yoshi's Story gegen Turok 2, Mario
Kart, Star Wars: Rogue Squadron, es
können auch 2 Spiele gegen 1 ge-
tauscht werden, Tel.: 038378/28540,
Adelsberger

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

Verkaufe/Tausche TOTALI
MAN!AC, VG, Phantasy Star 4, AMC
2, suche Saga Frontier 2, Xenogears
Hit-Buch, General Chaos, DK 3, Tel.:
07041/864044, ab 16 Uhr, Jens

N64: Game Buster DM 60, NES: Mega Man 2 DM 15, GB: Spiderman, Fortress of Fear, je DM 25, Zelda 4 DM 35, Mystic Quest DM 100, Email: erima@hotmail.com, Tel.: 09433/1774 od. , Martin

Achtung! Verkaufe komplette TOTAL!-Sammlung (6/93–12/98) in Topzustand + 3 Sonderhefte, nur komplett für DM 200, Tel.: 04921/20602. Peter

Verkaufe TOTAL! 6/93 bis 7/99, teilweise einige lose Seiten, auch alle TOTAL!-Sonderhefte u. neXt Level 5/96 bis 7/99 in gutem Zustand, Tel.: 08131/93475. Thomas

Suche alles von Turok 1 – Dinosaur
Hunter für N64, Tel.: 03546/182609,
ab 18 uhr, fragt nach Matthias

Virtual-Boy-Spiele, z. B. Panic Bomber, Waterworld, Virtual Lab, Nesters Funky Bowling, Space Squash usw., ruft einfach an unter Tel.: 034207/ 70538, Chris

Suche offiziellen und gut erhaltenen Spieleberater zu Final Fantasy Tactics auf PSX, biete DM 50, Tel.: 0234/313701, Roland

Suche NES, Virtual Boy und für beide Systeme Spiele + Zubehör, Bernhard Ehrenstrasser, An der Königswiese 8A/10, A-2340 Mödling, Österreich, Tel.: 0043/699/10290988

Suche Fans von Sailor Moon oder Nintendo 64, die Lust haben, mit mir entweder im Internet od. per Post eine Brieffreundschaft zu haben, Saki Koch, Lederstr. 102, 72764 Reutlingen

Suche Super Mario Merchandise aller Art (Stifte, Tassen, Cappies usw.)! Suche auch Adressen von Merchandise-Vertreibern! Tel.: 0211/7053451. Stefan

Suche TOTAL!-Ausgabe 03/97
ohne Kratzer oder Knicke, ebenso
06/93 und Tips + Tricks Sonderheft
02/94 (Game Boy), Tel.: 04921/
20602, Peter

Suche AMIGA CD 32 mit dem Spiel Pirates Gold, Rings of Medusa! Tausche LylatWars gegen andere N64-Games (Mario, Forsaken, Rampage usw.), Tel.: 08773/910413. Robert

Achtung! Wir nehmen keine veränderten Börsen-Formulare an. 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

KOSTENLOS!

- ☐ VERKAUFE
- ☐ SUCHE
- ☐ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

NAME _____STRASSEPLZ/ORTTELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Nintendo⁶⁴
- ☐ Hardware & Zubehör
- ☐ Sonstiges

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **ist ab dieser Ausgabe gratis**. 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!



EINENHAMWIRNOCH

Erwin denkt: „Bevor ich wieder schwitzend in der Sonne steh', schon ich die müden Glieder und besuch' das Eiscafé!“
Auf dem Weg zur kalten Speise stolpert er jedoch und fällt, denn zwei durchgeknallte Greise haben ihm ein Bein gestellt.
Sei's drum, denkt er und geht weiter, grüßt den Schornsteinfeger nett, der beim Umdreh'n mit der Leiter Erwin eine überbrät.
Weiter geht's, war aus Versehen, denkt er, weil er auf ihn zählt.
Leider hat er nicht gesehen, daß der Gullydeckel fehlt.
Nach dem Ausflug in die Jauche klettert er ans Tageslicht.
„Alles, was ich jetzt noch brauche, ist ein Lappen fürs Gesicht.“
Braucht er nicht, denn kaum geredet, wird der Himmel grau und schwer.
Blitze zucken und es regnet, Erwin trübt, doch stinkt nicht mehr.
„Keine Lust auf Eis bei Regen, ist mir aber auch egal.
Kommt mir sogar ganz gelegen:
Ich hab' Geld für die TOTAL!“

© Der Tobit™

Da seht Ihr es: Wer TOTAL! liest, vergißt seine Probleme. Habt Ihr also Sorgen, oder wollt Ihr einfach alles über Nintendo erfahren, dann freut Euch auf die TOTAL! 9/99, die am 20. August erscheinen wird!

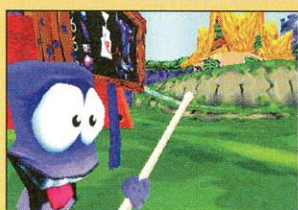


Die Heide dröhnt

Midways Überflieger *World Driver: Championship* kommt mit Vollgas angebreitet. Für die nächste Ausgabe könnt Ihr Euch endlich auf den lang erwarteten Test freuen. Geschwindigkeitsbegrenzung ade!



World Driver: Championship (N64)



Tonic Trouble (N64)

Gehupft wie gesprungen

Ubi Softs erstes 3D-Jump&Run, *Tonic Trouble*, rückt seiner Fertigstellung immer näher. Kommenden Monat erfahrt Ihr im Preview alles Wissenswerte über das Spiel mit dem arm- und beinlosen Helden.



Pokémon Stadium (N64)

Taschenmonster

Für die TOTAL! 9/99 werden wir – extra für Euch – ein großes *Pokémon*-Special vorbereiten, das keine Fragen offenlassen sollte. Von der Serie über die Spiele bis hin zu den Fan-Artikeln beleuchten wir die ganze Welt der kleinen Untiere.

Kein Ende in Sicht

Der Game Boy boomt wie nie zuvor. Seitdem die Color-Variante erhältlich ist, kommt endlich wieder ordentlich Software-Nachschub. Auch im August werden wir bis zum Umfallen mit neuen Modulen eingedeckt. Laßt Euch überraschen, was auf Euch zukommt!



Antz! (GBC)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Kein Geringerer als der Hylianer Link zierte unser Cover in TOTAL! 8/94. Passend dazu präsentierten wir den Classic-Test von *The Legend of Zelda – A Link to the Past* für SNES. Außerdem berichteten wir über die Sommer-CES-Messe in Chicago, verglichen den Game Boy mit Segas Konkurrenzprodukt Game Gear und erzählten Euch, was Ihr über Rollenspiele wissen solltet. Sage und schreibe 14 SNES-Tests hatten wir zu bieten, darunter *Stunt Race FX*, *Populous II*, *Ultima VI* und nicht zuletzt den Meilenstein *Super Metroid*. Drei NES- und zwei Game-Boy-Classic-Tests (*Tetris* und *Pinball – Revenge of the Gator*) waren auch dabei, dafür aber kein einziges Preview.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (VidP)
Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Patrick Cammin, Julian Eggebrecht, Dennis Jackstien, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Arne Bahruth, Henke 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 (VidP)
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: © LEGO is a registered trademark. © 1999. The LEGO Group.

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.

FUN, FUN, FUN



**JEDE
WOCHE
NEU!**

Alles drin:

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



 **WALT DISNEY'S
MICKY MAUS**
So viel Spaß muss sein.

WWW.micky-maus.de

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

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

GAMEBOY

Netzteil <GB & Pocket> 29,95

Aladdin JR 29,95

Animaniacs JR 39,95

Asterix & Obelix JR 39,95

Donkey Kong L 2 & 3 je 39,95

Dr. Mario G 39,95

Earthworm Jim JR 29,95

Hugo 2 JR 49,95

Molemania G 39,95

Schiffe Versenken G 49,95

Space Invaders A 24,95

Super Battle Tank A 29,95

S. Mario Land 1 & 3 je 39,95

T 2 - Arcade Game A 19,95

Tim im Sonnentempel 39,95

True Lies A 19,95

Waterworld <a> A 29,95

WWF Superstar 1 SP 29,95

Game Boy Color:

Game Boy Color je 139,-

720° Skateboarding 59,95

A Bug's Life (07) JR 59,95

Antz (08) JR 59,95

Arcade Hits A 59,95

Asterix & Obelix JR 59,95

Bass Hunter (07) ANG 54,95

Battleships (06) G 54,95

Biene Maja JR 59,95

Breakout A 54,95

Bugs Bunny Crazy C. 59,95

Bust-A-Move 4 G 59,95

Caesars World of Ga. 59,95

Carmageddon (08) 59,95

Conkers Pocket Tales 59,95

Cool Hand G 54,95

Crazy Bikers (08) R 59,95

Drop Zone A 59,95

F1 World GP SP 59,95

FIFA 2000 (08) 59,95

Frogger JR 54,95

Game & Watch Gallery 44,95

Gex JR 54,95

Harvest Moon RPG 59,95

Holy Magic Century* 59,95

Hugo 2 1/2 JR 59,95

Int. Super. Soccer 99 59,95

Klax G 59,95

Kluster G 59,95

Legend of the River K. 59,95

Live Wire (08) G 59,95

Lucky Luke JR 59,95

Men in Black JR 54,95

Micro Machines (6) A 44,95

Millipede (06) A 54,95

Montezuma's Return A 54,95

Monopoly (06) 54,95

Paperboy (07) A 59,95

Pitfall JR 59,95

Pocket Bomberman 44,95

Power Quest A 59,95

Quest for Camelot 59,95

R-Type DX (07) A 59,95

Rampage World Tour 49,95

Reservoir Rats JR 54,95

Rugrats JR 59,95

Schlumpfe im Alptr. 54,95

Shadowgate RPG 59,95

Shanghai Pocket G 54,95

Silicon Valley (07) 54,95

Spy Hunter & Moon Patr. 59,95

Spy Vs Spy A 59,95

Survival Kids (08) R 59,95

S. Mario Bros. JR 59,95

Sylvester & Tweety 54,95

Tabaluga RPG 59,95

Tetris Deluxe G 44,95

Three Lions (06) SP 54,95

Top Gear Rally /Rumble 64,95

Turok 2 A 59,95

V-Rally R 59,95

Warland 2 JR 59,95

WWF Attitude SP 59,95

Yoda Stories (06) A 59,95

Zelda RPG 59,95

SUPER NINTENDO

Netzteil <GB & Pocket> 29,95

Aladdin JR 29,95

Animaniacs JR 39,95

Asterix & Obelix JR 39,95

Donkey Kong L 2 & 3 je 39,95

Dr. Mario G 39,95

Earthworm Jim JR 29,95

Hugo 2 JR 49,95

Molemania G 39,95

Schiffe Versenken G 49,95

Space Invaders A 24,95

Super Battle Tank A 29,95

S. Mario Land 1 & 3 je 39,95

T 2 - Arcade Game A 19,95

Tim im Sonnentempel 39,95

True Lies A 19,95

Waterworld <a> A 29,95

WWF Superstar 1 SP 29,95

Game Boy Color:

Game Boy Color je 139,-

720° Skateboarding 59,95

A Bug's Life (07) JR 59,95

Antz (08) JR 59,95

Arcade Hits A 59,95

Asterix & Obelix JR 59,95

Bass Hunter (07) ANG 54,95

Battleships (06) G 54,95

Biene Maja JR 59,95

Breakout A 54,95

Bugs Bunny Crazy C. 59,95

Bust-A-Move 4 G 59,95

Caesars World of Ga. 59,95

Carmageddon (08) 59,95

Conkers Pocket Tales 59,95

Cool Hand G 54,95

Crazy Bikers (08) R 59,95

Drop Zone A 59,95

F1 World GP SP 59,95

FIFA 2000 (08) 59,95

Frogger JR 54,95

Game & Watch Gallery 44,95

Gex JR 54,95

Harvest Moon RPG 59,95

Holy Magic Century* 59,95

Hugo 2 1/2 JR 59,95

Int. Super. Soccer 99 59,95

Klax G 59,95

Kluster G 59,95

Legend of the River K. 59,95

Live Wire (08) G 59,95

Lucky Luke JR 59,95

Men in Black JR 54,95

Micro Machines (6) A 44,95

Millipede (06) A 54,95

Montezuma's Return A 54,95

Monopoly (06) 54,95

Paperboy (07) A 59,95

Pitfall JR 59,95

Pocket Bomberman 44,95

Power Quest A 59,95

Quest for Camelot 59,95

R-Type DX (07) A 59,95

Rampage World Tour 49,95

Reservoir Rats JR 54,95

Rugrats JR 59,95

Schlumpfe im Alptr. 54,95

Shadowgate RPG 59,95

Shanghai Pocket G 54,95

Silicon Valley (07) 54,95

Spy Hunter & Moon Patr. 59,95

Spy Vs Spy A 59,95

Survival Kids (08) R 59,95

S. Mario Bros. JR 59,95

Sylvester & Tweety 54,95

Tabaluga RPG 59,95

Tetris Deluxe G 44,95

Three Lions (06) SP 54,95

Top Gear Rally /Rumble 64,95

Turok 2 A 59,95

V-Rally R 59,95

Warland 2 JR 59,95

WWF Attitude SP 59,95

Yoda Stories (06) A 59,95

Zelda RPG 59,95

NINTENDO 64

Netzteil <GB & Pocket> 29,95

Aladdin JR 29,95

Animaniacs JR 39,95

Asterix & Obelix JR 39,95

Donkey Kong L 2 & 3 je 39,95

Dr. Mario G 39,95

Earthworm Jim JR 29,95

Hugo 2 JR 49,95

Molemania G 39,95

Schiffe Versenken G 49,95

Space Invaders A 24,95

Super Battle Tank A 29,95

S. Mario Land 1 & 3 je 39,95

T 2 - Arcade Game A 19,95

Tim im Sonnentempel 39,95

True Lies A 19,95

Waterworld <a> A 29,95

WWF Superstar 1 SP 29,95

Game Boy Color:

Game Boy Color je 139,-

720° Skateboarding 59,95

A Bug's Life (07) JR 59,95

Antz (08) JR 59,95

Arcade Hits A 59,95

Asterix & Obelix JR 59,95

Bass Hunter (07) ANG 54,95

Battleships (06) G 54,95

Biene Maja JR 59,95

Breakout A 54,95

Bugs Bunny Crazy C. 59,95

Bust-A-Move 4 G 59,95

Caesars World of Ga. 59,95

Carmageddon (08) 59,95

Conkers Pocket Tales 59,95

Cool Hand G 54,95

Crazy Bikers (08) R 59,95

Drop Zone A 59,95

F1 World GP SP 59,95

FIFA 2000 (08) 59,95

Frogger JR 54,95

Game & Watch Gallery 44,95

Gex JR 54,95

Harvest Moon RPG 59,95

Holy Magic Century* 59,95

Hugo 2 1/2 JR 59,95

Int. Super. Soccer 99 59,95

Klax G 59,95

Kluster G 59,95

Legend of the River K. 59,95

Live Wire (08) G 59,95

Lucky Luke JR 59,95

Men in Black JR 54,95

Micro Machines (6) A 44,95

Millipede (06) A 54,95

Montezuma's Return A 54,95

Monopoly (06) 54,95

Paperboy (07) A 59,95

Pitfall JR 59,95

Pocket Bomberman 44,95

Power Quest A 59,95

Quest for Camelot 59,95

R-Type DX (07) A 59,95

Rampage World Tour 49,95

Reservoir Rats JR 54,95

Rugrats JR 59,95

Schlumpfe im Alptr. 54,95

Shadowgate RPG 59,95

Shanghai Pocket G 54,95

Silicon Valley (07) 54,95

Spy Hunter & Moon Patr. 59,95

Spy Vs Spy A 59,95

Survival Kids (08) R 59,95

S. Mario Bros. JR 59,95

Sylvester & Tweety 54,95

Tabaluga RPG 59,95

Tetris Deluxe G 44,95

Three Lions (06) SP 54,95

Top Gear Rally /Rumble 64,95

Turok 2 A 59,95

V-Rally R 59,95

Warland 2 JR 59,95

WWF Attitude SP 59,95

Yoda Stories (06) A 59,95

Zelda RPG 59,95

August

Netzteil <GB & Pocket> 29,95

Aladdin JR 29,95

Animaniacs JR 39,95

Asterix & Obelix JR 39,95

Donkey Kong L 2 & 3 je 39,95

Dr. Mario G 39,95

Earthworm Jim JR 29,95

Hugo 2 JR 49,95

Molemania G 39,95

Schiffe Versenken G 49,95

Space Invaders A 24,95

Super Battle Tank A 29,95

S. Mario Land 1 & 3 je 39,95

T 2 - Arcade Game A 19,95

Tim im Sonnentempel 39,95

True Lies A 19,95

Waterworld <a> A 29,95

WWF Superstar 1 SP 29,95

Game Boy Color:

Game Boy Color je 139,-

720° Skateboarding 59,95