



TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Kid Paddle World Driver: Championship

Jet Force Gemini

Paperboy

Prince of Persia

Gex 3: Deep Cover Gecko

Tonic Trouble

Mario Golf 64

Turok: Legend des verlorenen Landes

StarCraft 64

Donkey Kong 64

Rugrats: Scavenger Hunt

Neon Genesis Evangelion

Sprocket

The New Tetris



2 Riesenposter (Teil 1)

Shadow Man

Pokémon

4-Seiten-Special:
Die Geschichte
der Videospiele

Tips&Tricks für N64,
Game Boy und
SNES auf 11 Seiten

Die Pokémons kom-
men! Alle Fakten
im 4-Seiten-Special!



Oregan 64

Ein Fest für Rollenspieler und Strategen

TOTAL!



Tips & Tricks & Tests & Infos

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

dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND



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

244,-

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK. 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
- ANTENNENKABEL 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
- (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) 64,95
- CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
- LENKRAD GAMESTER 664 RUMBLE WHEEL 129,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG 26,95
- MEMORY CARD 8 MEG 59,95
- RUMBLE PAK 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH COLOR 19,95

WWF ATTITUDE 99,95

- X-PLORER - SCHUMMELMODUL (JULI) 109,95
- 1080° SNOWBOARDING 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2000 99,95
- ALL STAR TENNIS '99 99,95
- ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT) 89,95
- BANJO & KAZOOIE 89,95
- BASS HUNTER 64 (OKT) 99,95
- BATTLEZONE 64 (OKT) 109,95
- BEETLE ADVENTURE RACING 99,95
- BOMBERMAN HERO 89,95

Spieleberater orig. 24,80

SPACE BEAMER

SUPER SOAKER

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

**TEL: 0049
85 17 37 77**

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GE

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

STARCRRAFT (OKT) 109,95

- CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.) 109,95
- CASTLEVANIA 3D 109,95
- CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY 89,95
- COMMAND & CONQUER 3D 109,95
- DESTRUCTION DERBY (OKT) 109,95
- DIDDY KONG RACING 89,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2 89,95
- FIGHTING FORCE 64 (SEPT) 109,95
- FLYING DRAGONS 89,95
- F-ZERO X 89,95
- GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT) 119,95

Star Wars: Racer 109,95

- GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA 114,95
- HOT WHEELS (OKT) 99,95
- JET FORCE GEMINI (SEPT) 109,95
- LEGO RACERS (OKT) 109,95
- MARIO GOLF (OKT) 89,95
- MARIO PARTY 89,95

JET FORCE GEMINI 109,95

- MICRO MACHINES 64 TURBO 114,95
- MILLO'S ASTRO BOWLING 89,95
- MISSION IMPOSSIBLE 99,95
- MONSTER TRUCK MADNESS 99,95

SHADOWMAN (AUG) 109,95

- NASCAR '99 109,95
- NBA PRO '99 (SEPT) 114,95
- NFL QUARTERBACK CLUB 2000 (SEPT) 94,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 94,95
- NHL PRO '99 (SEPT) 114,95
- NUCLEAR STRIKE (OKT) 114,95
- PREMIER MANAGER 64 (AUG) 99,95
- RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR 109,95
- RAYMAN 2 (OKT) 119,95
- REVOLT (AUG) 99,95
- ROADSTERS '99 (SEPT) 114,95
- SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING 109,95
- S.C.A.R.S. 109,95

RACING SIM. 2(SEPT) 119,95

- SHADOWMAN (SEPT) 109,95
- SOUTHPARK 99,95
- STAR WARS EPISODE 1: RACER 109,95
- STAR WARS-ROGUE SQUADRON 109,95
- STARCRRAFT (OKT) 109,95
- SUPERMAN 109,95
- THE NEW TETRIS 89,95

Star Wars: Rog. Squ. 109,95

COOLE SCHNÄPPCHEN FÜR EINEN HEISSEN SOMMER nur solange Vorrat reicht

- AERO GAUGE 69,95
- BODY HARVEST 49,95
- BUCK BUMBLE 79,95
- BUST A MOVE 2 39,95
- EXTREME G 2 69,95
- HOLY MAGIC CENTURY 59,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS 69,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 39,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98 59,95
- LAMBOGHINI 64 39,95
- MYSTICAL NINJA GOEMON 79,95
- NBA JAM '99 39,95
- NBA PRO '98 (IN THE ZONE) 39,95
- PENNY RACERS 49,95
- RAKUGA KIDS 89,95
- SILIKON VALLEY - SPACE STATION 69,95
- TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBERATER 77,77
- TUROK 2 ENGL. INKL. SPIELEBERATER 88,88
- VIRTUAL CHESS 64 39,95
- WALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF 89,95
- WIPEOUT 64 109,95

next Level 12/98: 90%

PLAYERS CHOICE

- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
- LYLAT WARS 64,95
- MARIO KART 64 64,95
- SNOWBOARD KIDS 64,95
- WAVE RACE 64 64,95
- TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) 109,95
- TUROK 2 - DEUTSCH 77,77
- TUROK 2 - ENGL. PAL VERSION 88,88
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95
- ULTIMATE FOOTBALL (AUG) 99,95
- VIGILANTE 8 114,95
- V-RALLY 99,95
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (SEPT) 119,95
- WORLD LEAGUE SOCCER (SEPT) 109,95
- WWF ATTITUDE (AUG) 99,95
- YOSHI'S STORY 89,95
- ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95
- SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
- ZELDA 64 - SPECIAL EDITION 139,95

0931 35 45 235

GAME BOY

oder 0180 5211844

COLOR

- GAME BOY COLOR PURPLE 139,-
- VERSCHIEDENE FARBEN
- GAMEBOY POCKET CAMERA 99,-
- GBP CAMERA PRINTER 119,95
- LIGHT MAX 2 (INKL. BATT.) 39,95
- AC ADAPTER & BATT. PACK 39,95
- NETZTEIL COLOR POWER SET 39,95
- 720° SKATE BOARDING 64,95
- A BUG'S LIFE 59,95
- ANTZ (SEPT) 59,95
- ASTERIX & OBLIX 59,95
- ASTEROIDS 64,95
- BATTLESHIPS 54,95
- BIENE MAJA 59,95
- BLACK BASS FISHING (SEPT) 59,95
- BUGS BUNNY CRAZY CAST.3 64,95
- BUST A MOVE 4 59,95
- CARMAGEDDON (DT) 59,95
- CHASE HQ (AUG) 59,95
- CHESSMASTER 2000 49,95
- CONKER'S POCKET TALES 59,95
- DROP ZONE 59,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
- FIFA 2000 (AUG) 64,95
- FROGGER 54,95
- GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
- GOZILLA: THE SERIES 64,95
- GOLDEN GOAL 54,95
- HARVEST MOON 59,95
- HEXICITE 64,95
- HOLLYWOOD PINBALL 54,95
- HUGO 2 1/2 64,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '99 64,95
- JOUST & DEFENDER 64,95
- KLAX 64,95
- KLUKSTAR 64,95
- LEGEND OF RIVER KING 69,95
- LOGICAL 64,95
- LOONEY TUNES (OKT) 59,95
- LUCKY LUKE 59,95
- MADDEN NFL 2000 (AUG) 64,95
- DE LA MAUS (AUG) 59,95
- MEN IN BLACK 64,95
- MICRO MACHINES 1+2 44,95
- MILLPEDE 54,95
- MONTEZUMA'S RETURN 54,95
- NBA PRO '99 (SEPT) 64,95

- NHL 2000 (AUG) 64,95
- NHL PRO '99 (SEPT) 64,95
- PAPERBOY (SEPT) 64,95
- PIN BOWLING (SEPT) 59,95
- PITFALL 64,95
- POCKET BOMBERMAN 44,95
- POWER QUEST 59,95
- PRINCE OF PERSIA 49,95
- R-TYPE DX 64,95
- RESERVOIR RAT 54,95
- ROGUEKIDS 64,95
- SCHLUMPF 3 (Alptourland) 64,95
- SHADOWGATE - CLASSICS 64,95
- SHANGHAI POCKET 64,95
- SILICON VALLEY 54,95
- SPY VS. SPY 64,95
- STAR WARS: RACER (OKT) 64,95
- SUPER BREAKOUT 54,95
- SUPER MARIO BROS. DELUXE 64,95
- TABALUGA 64,95
- TEHRIS DELUXE 44,95
- TITUS JR. 64,95
- TOP GEAR RALLY (Rumble Fkt.) 174,95
- TUROK 2 64,95
- TWETTY & SYLVESTER 54,95
- UEFA STRIKER (SEPT) 59,95
- V-RALLY 64,95
- WARIO LAND 2 64,95
- WWF ATTITUDE 59,95
- YODA STORIES (SEPT) 64,95
- ZELDA IV - DX 64,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-
SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH
AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS
UND IST IN DER REGEL SCHON AM
NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-
BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE
UNSEREN VORBESTELL-SERVICE:
SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,
ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!
BESTELLANNAHME 9.-20. UHR,
SA. 10.-16. UHR. SIE KÖNNEN
AUCH UNSER KOSTENLOSES
MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG MIT-
BEILIEGT, MIT
FRANKIERTEM
13 DM UND
ADDITIONELLEM
RÜCKUMSCHLAG
(DIN GS) ANFOR-
DERN.

**Theo
KRANZ
VERSAND**

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 3545222

Sommer, Sonne, Sonnenschein!

Puh, ist das heiß! Der Ventilator läuft auf Hochtouren und bringt neben etwas kühlerer Luft auch reichlich Wirbel in unseren Alltag. Denn kaum ist er eingeschaltet, fliegen sämtliche Unterlagen quer durch das Büro. Ohne frischen Wind würden wir jedoch eingehen. Daß uns die Hitze bereits Teile unseres Gehirns weggebrutzelt hat, könnt Ihr auch daran sehen, daß wir ernsthaft überlegt haben, kollektiv Urlaub zu machen. „Wir lassen einfach eine Ausgabe ausfallen, ha, ha, ha!!!“, entfuhr es unseren Mündern, als die Sonne zu lange auf unsere Köpfe gestrahlt hatte. Aber während wir noch überlegten, ob wir mit dem Herzblatt-Hubschrauber nach Radolfzell zum Rodeln fliegen oder doch lieber eine Woche Sackhüpfen in der Bretagne buchen sollten, kehrte unser Verstand zurück. Mist, aber auch! Also wurde trotz des guten Wetters eifrig gearbeitet. Das Ergebnis ist diese Ausgabe. Nur Schröder hatte Ausgang. Er absolvierte nämlich einen Fortbildungslehrgang an der Akademie für Publizistik. Hoffentlich kommt er nicht so gebildet zurück, daß wir ihn nicht mehr verstehen!

Genug der Worte über uns und unser klägliches Dasein!. Was gibt es Neues in der Branche? In wenigen Tagen findet die Internationale Funkausstellung in Berlin statt. Die drei Konsolenhersteller Nintendo, Sega und Sony sind mit eigenen Ständen vertreten. Sega wird alles daransetzen, die neue Konsole Dreamcast attraktiv zu präsentieren, um wieder einen Fuß in die europäischen Breitengrade der Videospielindustrie zu bekommen. Ob Sony bereits die Werbetrommel für die PlayStation 2 schlägt oder lediglich das aktuelle Programm zeigt, ist derzeit noch unklar. Nintendo wird eine breite Palette ausgezeichneter N64- und GBC-Titel zeigen. Außerdem konzentriert sich Big N vor allem auf drei Dinge: *Pokémon*, *Pokémon* und natürlich nochmals *Pokémon*. Nintendo of Europe verspricht die größte Werbekampagne seit Bestehen des Unternehmens. Nicht nur der Messestand der IFA steht voll im Zeichen der sympathischen Charaktere. Mehr dazu in unserem *Pokémon*-Special ab Seite 38. Zeitgleich mit der IFA findet in Tokio die Nintendo Space World '99 statt. Dort wird Nintendo das 64DD vorstellen und mehr als 40 N64-Games. Darunter zum Beispiel die offiziellen Nachfolger von *Mario Party* und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. In Japan ist inzwischen übrigens ebenfalls das *Star Wars*-Fieber ausgebrochen, wie Ihr an den Abbildungen unten gut erkennen könnt. Seit dem 19. August flimmert *Episode I* auch über deutsche Kinoleinwände. Grund genug, ein *Star Wars*-Special für Euch zusammenzutragen. Auf den Seiten 78–81 könnt Ihr nachlesen, in welchen Nintendo-Spielen die Macht mit Euch ist, und außerdem etwas gewinnen.

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Euch

EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Mmmhhh, Schokopralinen, Pepsi und Kartoffelchips aus einer anderen Galaxy! In Japan ist man inzwischen auch auf den *Star Wars*-Geschmack gekommen und hat alsbald ein Sternenkrieger-Menü entworfen ...

Wir sind rund um die Uhr für Euch da!

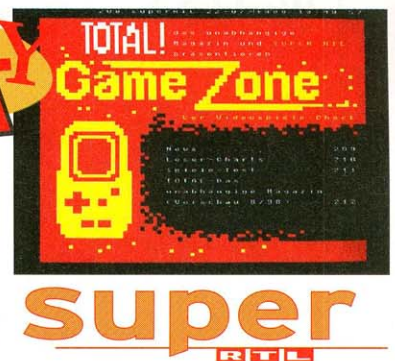
Reportagen



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

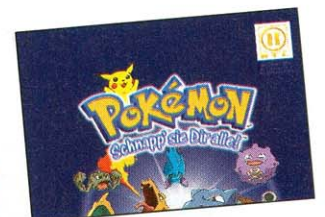
Family
text

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



Eins, zwei - Poster!

Viele von Euch haben in den letzten Wochen den Wunsch geäußert, daß wir der TOTAL! mal wieder ein Poster beilegen sollen. Euer Wunsch ist uns bekanntlich Befehl, und deshalb starten wir gleich mit zwei Riesenpostern. In dieser Ausgabe findet Ihr die obere Hälfte eines düsteren Posters, auf dem Shadow Man abgebildet ist, und ebenfalls die obere Hälfte eines fröhlichen *Pokémon*-Posters. Bereits in der kommenden TOTAL! folgen die beiden unteren Hälften. Diese braucht Ihr dann nur noch aneinanderzukleben, und schon seid Ihr im Besitz zweier cooler Poster im DIN-A1-Format!



Titelthemen:

Ogre Battle 64 (N64)20

Specials/Reportagen/Infos:

Die Geschichte
der Videospiele – Teil 372

Pokémon38

Star Wars –
Film, alle Spiele, Verlosung78

Tests:

Mario Golf 64 (N64)66

Neon Genesis Evangelion (N64)71

Prince of Persia (GBC)76

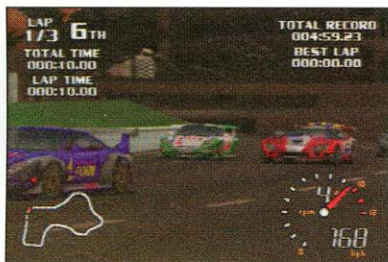
Rugrats: Scavenger Hunt (N64)70

World Driver: Championship (N64) ..62

World Driver: Championship

Da kommt das N64 auf Touren

62



Die PS-Kanonen sehen nicht nur sehr gut aus, sie halten auch, was sie versprechen

Mario Golf 64

Auch Klempner haben ihre Hobbys

66



Mario und seine Freunde machen einen Ausflug auf den Golfplatz – seid dabei!

Neon Genesis Evangelion

Das Modul zur Anime-Serie

71



Kein ‚Zaun‘ zu hoch, kein Feind zu groß

StarCraft 64

Strategische
Kriegsführung im All

30



Der kommende Echtzeit-Strategie-Hit

SPECIALS

Die Geschichte

der Videospiele – Teil 372

Diesmal beleuchten wir die Anfänge der Heimcomputer und die auf diesen fossilen Geräten erstmals auftauchenden Genres. Unter anderem berichten wir über *Ultima* und *Wizardry*. Die Geburt der ersten Text-Adventures wie zum Beispiel *Zork* ist ebenfalls Thema des dritten Teils der Geschichte der Videospiele.

Pokémon38

Star Wars –

Film, alle Spiele und Verlosung ..78

Neben einem aktuellen Bericht über den vierten *Star Wars*-Streifen findet Ihr eine komplette Liste aller *Star Wars*-Spiele, die je für Nintendo-Konsolen erschienen sind. Die Firmen Sony Music und Hasbro Interactive steuern in Zusammenarbeit mit TOTAL! einige leckere Preise bei, die Ihr in der Verlosung gewinnen könnt.

WETTBEWERBE

Star Wars-Artikel:

Hasbro Interactive81

Sony Music81

NEWS

NINTENDO⁶⁴

Bakuretsu Muteki Bangaioh8

Glover 26

Hybrid Heaven9

Magical Tetris

Challenge Featuring Mickey8

Ridge Racer 646

Supercross 20007

Taz Express9

Tony Hawk's Pro Skater8

Turok:

Legenden des verlorenen Landes ..7

Worms Armageddon9

GAME BOY COLOR

Chase HQ: Secret Police10

Mission: Impossible10

Spawn10

Yuugioh Duel Monster II10

GBC-Release-Liste11

N64-Release-Liste11

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Donkey Kong 6436

Gex 3: Deep Cover Gecko32

Jet Force Gemini37

Ogre Battle 6420

Sprocket	28
StarCraft 64	30
Tonic Trouble	24

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Mario Golf 64	66
Neon Genesis Evangelion	71
Rugrats: Scavenger Hunt	70
World Driver: Championship	62

GAME BOY COLOR

Black Bass Lure Fishing	77
Paperboy	77
Prince of Persia	76

TIPS & TRICKS

Command & Conquer (N64) –	
Strategietips	82
Gamebuster-Codes	90
Helpline	92
Shadowgate 64 (N64) –	
Komplettlösung, Teil 1	84
Shadowgate Classic (GBC) –	
Komplettlösung, Teil 2	86
Shorties	88

RUBRIKEN

Abonnement	87
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhal-	
tet die TOTAL! früher als der Händler am	
Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen	
für alle Abonnenten teil. Wenn Ihr einen	
neuen Leser als Abonnenten gewinnen	
könnt, erwartet Euch eine tolle Prämie.	
Füllt einfach den Bestellcoupon aus und	
schickt ihn ab!	
Börse	96
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr	
allerhand Angebote über gebrauchte	
Spiele, Konsolen und diverses Zubehör.	
Editorial	3
Heftshop	91
Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt? Kein Pro-	
blem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96	
können fast alle Hefte (soweit nicht aus-	
verkauft) und natürlich auch die Sonder-	
bände sowie das 64fan magazin ganz ein-	
fach nachbestellt werden.	
Impressum	98
Leserbriefe	12
Schreibt uns, was Euch auf dem Herzen	
liegt! Wenn Ihr Fragen, Kritik, Anregun-	
gen oder Zeichnungen und Fotos habt,	
dann nur her damit! Wir fassen die wich-	
tigsten Themen eines Monats zusammen	
und antworten ausführlich.	
Leser-Charts	42
Poster: Pokémon, Shadow Man,	
WWF Attitude	
TOTAL!-Intern	61

Ogre Battle 64

Durchstreift das Königreich Palatinus!

20



Mist, ein Türsteher! Wenn er die Party nicht auf die Party läßt, wird's ein Schlachtfest

Star Wars

Infos rund um den vierten Star Wars-Film

78



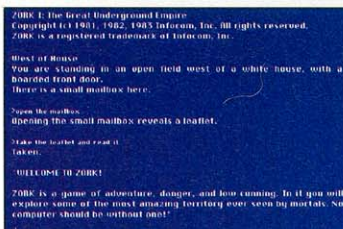
Star Wars: Episode I – Racer (N64)



Bald kommt der potentielle Hit in die Kinos

Die Geschichte der Videospiele – Der dritte Teil

72



Keine Grafik, kein Spaß? Weit gefehlt!

Pokémon

Jetzt kommt's auch zu uns!

38



Tips & Tricks

82

Auf 11 Seiten findet Ihr Shorties, Gamebuster-Codes, Helpline-Beiträge, Tips zu Command & Conquer und Komplettlösungen zu Shadowgate 64 sowie zu Shadowgate Classic

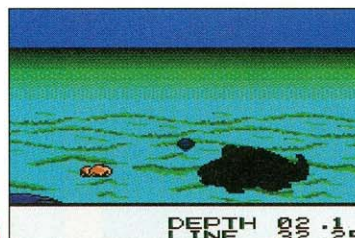


Sie finden einen roten Ring!

Black Bass Lure Fishing

77

Wirf die Angel aus, Du Hecht!



Schwarze Fische auf dem Color-GB!

am rade

Back to Life

Koeis Agenten-Abenteuer *Winback* für N64 hat wieder einen offiziellen Release-Termin. Es soll nun am 24. September dieses Jahres in Japan auf den Markt kommen. Ein Erscheinungsdatum für Europa steht noch nicht fest.

Fischers Fritz

Mad Catz hat einen Angel-Controller für das N64 angekündigt. Das zirka 60 DM teure Zubehörteil mit dem vielversprechenden Namen Rumble Rot erscheint



noch im August in den USA. Es ist laut Hersteller mit allen Angelspielen kompatibel.

Midways

Verschiebungen

Midway hat die N64-Versionen von *Hydro Thunder* und *Mortal Kombat - Special Forces* auf das kommende Frühjahr verschoben. Für das 3D-Prügelspiel haben die Amerikaner zusätzliche Spielmodi, stark überarbeitete Kämpfermodelle und Texturen sowie grundlegende Änderungen am Gameplay angekündigt. Da es sich bei *Special Forces* um ein Prequel der *Mortal Kombat*-Serie handelt, wird der Kämpfer Jax nicht, wie auf einigen bereits veröffentlichten Bildern zu sehen, mechanische Armprothesen besitzen, denn diese tauchten erstmals im zweiten Teil auf. Bei der Fertigstellung von *Hydro Thunder* wird der Dreamcast-Version der Vortritt gewährt, damit das Spiel rechtzeitig zum Launch von Segas Konsole im September erscheinen kann.

Im Handstreich

Genre: Jump&Run

Entwickler: Interactive Studios

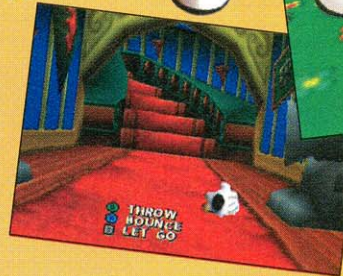
Erhältlich: 2. Quartal 2000

Glover 2

Mit *Glover 2* wird eines der originellsten Jump&Runs der letzten Jahre fortgesetzt. Die neuen Abenteuer des weißen Handschuhs sollen wesentlich abwechslungsreicher als im ersten Teil gestaltet werden. Durch den Einsatz diverser Werkzeuge wie einer Axt, einer Schaufel oder einem Rasenmäher lassen sich eine Menge Dummheiten anstellen, aber auch die verschiedensten Aufgaben meistern. Gegner können festgehalten, wie ein Gummiball



Durch die Verwendung verschiedener Werkzeuge kann Glover auch komplizierte Aufgaben lösen



geprellt und auf andere Feinde geworfen werden. Um diese zahlreichen neuen Fähigkeiten richtig ausnutzen zu können, wurde die Steuerung deutlich

verfeinert. Dies ermöglichte die Gestaltung komplexer Puzzles, deren Lösung gleichermaßen Geschick wie eine kräftige Portion Gehirnschmalz voraussetzt. Neu sind zudem die Mehrspieler-Modi, in denen unter anderem Boxkämpfe, Tanzwettbewerbe und Rasenmäherwettrennen auf dem Programm stehen.



Arcade-Feeling

Genre: Rennspiel

Entwickler: Nintendo Software Techn.

Erhältlich: 4. Quartal

Ridge Racer 64

Die N64-Umsetzung von Namcos *Ridge Racer*-Serie nimmt greifbare Formen an. Diese bietet im Vergleich zu den Automaten Spielen eine deutlich größere Freiheit beim Manövrieren, da es auch möglich ist, Areale abseits der Strecke zu befahren. Neben den vier von Anfang an zur Verfügung stehenden Fahrzeugen können mindestens 16 weitere erspielt werden. Dies geschieht im Time-Trial-Modus. Bevor Ihr diesen allerdings anwählen könnt, müßt Ihr Euer Können zuerst im Grand-Prix-Modus unter



Beweis stellen. Ein weiterer Pluspunkt gegenüber den PlayStation-Versionen ist der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Kontrahenten. Sogar ein nicht näher beschriebener

Zweisspieler-Kooperationsmodus wird laut Nintendo im fertigen Spiel integriert sein. Obwohl *Ridge Racer 64* nicht das Expansion Pak unterstützt, ist die Grafik äußerst beeindruckend. Speziell im Replay werden atemberaubende Bilder geboten.



Das amerikanische Entwicklerteam hat einige Modifikationen an den bekannten *Ridge Racer*-Strecken angekündigt

Deathmatch

Genre: First Person Shooter
Entwickler: Acclaim
Erhältlich: ab Dezember



den 36 Arenen nicht so leer ist, lassen sich vom Computer gesteuerte Charaktere (Bots) aktivieren, deren Intelligenz, Kampfstärke und Verhalten frei bestimmbar sind. So kann bei-



spielsweise festgelegt werden, ob sich die Bots auch gegenseitig bekämpfen oder die menschlichen Gegner in Gruppen angreifen sollen. Wie es sich für ein Turok-Spiel gehört, ist das Waffenarsenal wieder recht groß ausgefallen. 16 verschiedene Exemplare, vom Bogen bis zum Scorpion Launcher, können eingesammelt werden. Zudem ist es möglich, nützliche Fähigkeiten wie beispielsweise Unsichtbarkeit oder eine widerstandsfähige Steinhaut zu erlangen. Gelingt es den Entwicklern von Acclaim Austin (ehemals Iguana) nun noch, interessante Stages zu gestalten, steht dem ultimativen Mehrspieler-Erlebnis nichts mehr im Wege.

Turok: Legenden des verlorenen Landes

Das dritte Turok-Spiel wird Euch nicht in eine riesige Welt entführen, die es zu erkunden gilt, sondern setzt seinen Schwerpunkt auf die Mehrspieler-Sessions für bis zu vier Teilnehmer. Viele der



Ideen, die in Turok 2 nicht realisiert werden konnten, finden nun Verwendung. So stehen die Modi Bloodlust, Team-Bloodlust, Frag Tag und Capture the Flag zur Auswahl. Der Szenario-Modus kann als Trainingsprogramm verstanden werden, in dem 14 neue Charaktere und verschiedene Missionen freigelegt werden können. Im Kooperationsmodus dürfen zwei Spieler zusammen auf die Jagd gehen und im Time-Trial-Modus wartet der Kampf gegen die Uhr. Damit es in



Zum Einsatz kommt die Grafik-Engine von Armormines, die deutlich schneller als die von Turok 2 ist



Rasende Bikes

Genre: Rennspiel
Entwickler: Electronic Arts
Erhältlich: 4. Quartal

Supercross 2000

Rennspiele für das N64 gibt es mittlerweile in Hülle und Fülle. Das einzige, was noch fehlt, ist ein passendes Produkt für Zweirad-Fans, wobei EA schon bald für Abhilfe

sorgen könnte. Das Supercross-Spektakel wartet mit 23 echten Profifahrern und 17 Arenastrecken auf. Diese schlängeln sich in engsten Kurven über unzählige Schanzen und Hügel. Bei zehn teilnehmenden Bikern sind Rempelen unumgänglich. Neben den Wettrennen und dem Zweispieler-Modus



bietet Supercross 2000 einen Freestyle-Modus. In dem könnt Ihr auf einem Stunt-Kurs die halsbrecherischsten Tricks ausführen. Ausdauernde Spieler dürfen sich an einer kompletten Saison und sogar an einer vollständigen Karriere eines Fahrers versuchen.

Auch wer nicht im Besitz eines Expansion Paks ist, bekommt hochauflösende Grafik geboten



am rande

Star Wars exklusiv

LucasArts hat die Entwicklung der PlayStation-Version von Star Wars Episode I: Racer eingestellt. Als offizielle Begründung wurden Terminprobleme bei der Fertigstellung angegeben. Die atemberaubenden Auseinandersetzungen der Pod Racers bleiben somit im Konsolenbereich exklusiv bei Nintendo und werden Ende dieses Jahres auf dem Game Boy Color fortgesetzt.

Drachenrätsel

Enix hat die Game-Boy-Color-Umsetzung von Dragon Quest I & II (SNES) bestätigt. Das Modul mit den zwei Rollenspielen soll im September in Japan erscheinen.

Um die begehrten Vertriebsrechte für die USA und Europa bemühen sich mehrere namhafte Firmen.



Superman fliegt

Trotz mangelhafter Produktqualität und schwacher Tests in der gesamten Fachpresse findet Titus' N64-Greuelat Superman reißenden Absatz in den USA. Es hatte kurz nach dem Release keinerlei Schwierigkeiten bis auf Platz sieben der systemübergreifenden Verkaufs-Charts vorzudringen und auch an zahlreichen namhaften PC-Titeln vorbeizuziehen. So was schaffen halt nur echte Superhelden.

Die Jagd geht weiter

Der amerikanische Entwickler NewKidCo hat sich die Rechte an Tom & Jerry gesichert und will Katz und Maus bald auf dem N64 aufeinanderhetzen.

Warteschleifen

Paradigms Flug-Action-Spiel Harrier 2001 wird erst Ende dieses oder Anfang kommenden Jahres erscheinen. Gründe für die unerwartete Release-Verzögerung nannten die texanischen Entwickler nicht.

TOTAL!
NEWS

TROCKENSURFER

Genre: Sport
Entwickler: Activision
Erhältlich: ab Dezember

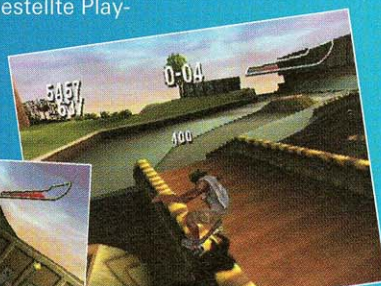
Tony Hawk's Pro Skater

Bei derart flüssigen Animationen schmerzen Stürze sogar beim Zuschauen. Gelegenheiten dafür gibt es auf den schwierigen Kursen genug

Der mehrfache Skateboard-Weltmeister Tony Hawk gibt nicht nur seinen guten Namen für diese actiongeladene Sport-simulation, sondern ist aktiv an der Entwicklung beteiligt. Dank der Tips, mit denen er die Programmierer versorgt, erwartet Euch ein unglaublich realistisches Gameplay. So könnt Ihr alle Tricks und Kombinationen, die der Meister draufhat, schon bald selbst am Bildschirm ausführen. Damit keine Langeweile aufkommt, dürft Ihr Eure Künste nicht nur in klassischen Skateparks, sondern auch auf offener Straße, in Einkaufszentren und auf



Autobahnen zur Schau stellen. Viele versteckte Abkürzungen und zu halsbrecherischen Stunts einladende Hindernisse versprechen spektakuläre Unterhaltung und so manchen virtuellen Knochenbruch. Einen Mehrspieler-Modus bekommt Ihr definitiv geboten, allerdings steht bisher noch nicht fest, ob für zwei oder vier Teilnehmer. Auf der diesjährigen E3 konnte die vorgestellte PlayStation-Version sowohl grafisch als auch spielerisch voll überzeugen, so daß Ihr schon mal auf die N64-Variante gespannt sein könnt.



Weltraumschlacht

Genre: Shoot 'em Up
Entwickler: Treasure
Erhältlich: ab September (jp)

Bakuretesu Muteki Bangaioh

Der japanische Entwickler Treasure ist immer für eine Überraschung gut. Dies bewies nicht zuletzt das äußerst unkonventionelle Mischief Makers, das auf dem N64 ein schräges 2D-Spielvergnügen bot. Nun hat Treasure ein actiongeladenes Shoot 'em Up angekündigt, dessen Produktion auf 10.000 Exemplare limitiert ist. Wer eines der 96-MBit-Module besitzen möchte, muß es in Japan vorbestellen. Ein Release in Europa ist nicht geplant. Wie man an den ersten Bildern sehen kann, zeichnet



Treasure führt das N64 auf zweidimensionale Abwege. Bei derart vielen Sprites auf dem Bildschirm, ist es gar nicht so einfach, den Überblick zu behalten

net sich der Horizontal-Scroller mit dem unausprechlichen Namen weniger durch seine aufwendige Präsentation als durch ein abwechslungsreiches Gameplay aus. Treasure verspricht ein komplexes Power-Up-System und einen atemberaubend schnellen Spielverlauf. Highscores können auf Modul abgespeichert werden.

STEIN AUF STEIN

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Capcom
Erhältlich: ab September

Magical Tetris Challenge Featuring Mickey

Activision hat sich die europäischen Vertriebsrechte für Capcoms knallbunte Tetris-Variante gesichert. Änderungen am klassischen Spielprinzip wurden nur insofern vorgenommen, als nun die Disney-Helden Mickey, Minnie, Goofy und Donald die Klötzchen sortieren und durch das Abräumen von vollständigen Reihen eine Magieanzeige aufgefüllt wird. Ist diese voll, wird die obere Spielfeldhälfte von allen Steinen leer geräumt. Im Mehr-



spieler-Modus können zwei Gegner um die Wette puzzeln. Das

Egal, ob auf Nintendo⁶⁴ oder Game Boy Color. Die bunte Aufmachung kann nicht so recht über die Ideenlosigkeit der Entwickler hinwegtrösten

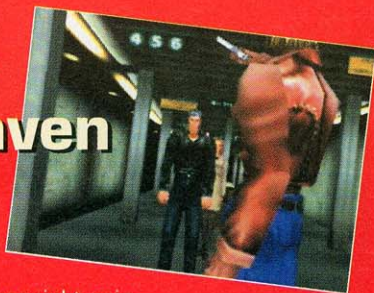
Spiel wurde in TOTAL! 3/99 mit einer 3- bewertet. Die Game-Boy-Color-Version ist für November angekündigt.



Geheimniskrämer

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

Hybrid Heaven



Konamis Action-Rollenspiel nähert sich der Fertigstellung. Das Abenteuer wird mit unzähligen Geheimnissen gespickt sein, die aufgedeckt werden müssen, und Überraschungen bieten, die den Spannungsbogen aufrechterhalten. Neue Infos zum Spielverlauf waren nicht zu bekommen, da Konami dem Spieler nichts von der komplexen Geschichte vorwegnehmen möchte. Klar ist jedoch, daß die Kämpfe rundenbasiert ausgeführt werden. Über ein Menü dürft Ihr Euch für Angriffe, Verteidigungsmaßnahmen oder Genesung entscheiden. Es wird mit Händen und Füßen, aber auch mit diversen Waffen gekämpft. Jeder Gegner verfügt über seine speziellen Kampftechniken und Taktiken. Um erfolgreich aus einer Konfrontation hervorzugehen, ist es nötig, angemessen zu reagieren. Ein aktiver Gegner muß schließlich anders angegangen werden als ein zurückhaltender, der nur darauf wartet, zu kontern. Ab Oktober soll das Spiel in den Verkaufsräumen stehen. Es wird komplett mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattet sein und mit Expansion Pak in Highres laufen.



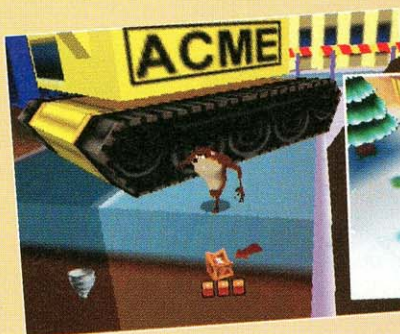
Hybrid Heaven verbindet ein originelles Gameplay mit einer cineastischen Präsentation – ein fesselndes Spielerlebnis ist also garantiert

Australischer Vielfraß

Genre: Action
Entwickler: Infogrames
Erhältlich: ab November

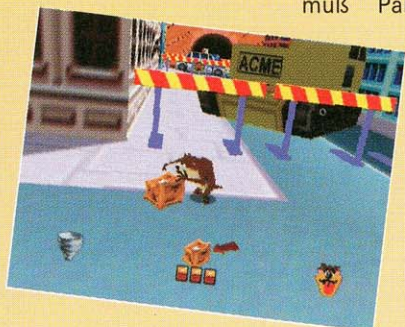
Taz Express

Während andere N64-Titel von Infogrames wie *Jest* und *Duck Dodgers* auf sich warten lassen, ist der tasmanische Teufel nicht zu stoppen. Er hat einen Job als Bote angenommen und muß Pakete



an die entlegensten Bestimmungsorte ausliefern. Aber wer könnte den zahlreichen Gefahren, die im tasmanischen Buschland, dem Wilden Westen oder New York City lauern, besser trotzen als der gefräßige Zeichentrick-Held. Mit seiner Wirbelattacke lehrt er seinen Gegnern das Fürchten und räumt Hindernisse aller Art aus dem Weg. Wenn das nicht reicht, kann Taz

seine Pakete als Wurfgeschosse benutzen oder zu den typischen ACME-Sprengstoffen greifen.



KANONENFUTTER

Genre: Action/Strategie
Entwickler: Team 17
Erhältlich: ab November

Worms Armageddon



Ende diesen Jahres starten die furchtlosen Wurmarmeen ihren Angriff auch auf das N64 und den Game Boy Color. Team 17 arbeitet derzeit an der Umsetzung des ultimativen Party-Spiels, das bereits seit längerer Zeit für den PC erhältlich ist. Grundsätzliche spielerische Unterschiede zu den Vorgängern gibt es nicht, doch das



Wenn die Würmer im Labor herumwüten, bleibt kein Reagenzglas heil. Ist die Zeit abgelaufen, folgt eine Death-Match-Runde

Waffenarsenal wurde tüchtig aufgestockt. Neu sind beispielsweise Pfeil und Bogen, die Maulwurf Bombe sowie indische Atombombentests anwählbar – besonders geschmackvoll waren diese Würmer ja noch nie. Die GBC-Version

soll nur unwesentliche Abstriche gegenüber der N64-Variante aufweisen.



Auch der tasmanische Teufel muß Geld verdienen. Da er als Pizzabote denkbar ungeeignet wäre, vertraut man ihm nur schwere Holzkisten mit unbekanntem Inhalt an



SCHELLER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT

Genre: Rennspiel
Entwickler: Metro3D
Erhältlich: unbekannt

Chase HQ: Secret Police

Wem die meisten Vertreter der über den Game Boy Color hereinbrechenden Klassikerwelle zu altbacken sind, der wird sich möglicherweise über eine aufgebohrte Umsetzung des erst elf Jahre alten Taito-



Automaten *Chase HQ* freuen. In diesem originellen Rennspiel ist es Eure Aufgabe, flüchtige Verbrecher dingfest zu machen, indem Ihr deren Wagen von der Straße rammt. Dafür stehen Euch fünf Fahrzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl. Als neues Feature wird ein Strategie-Modus geboten, in dem Ihr anderen Polizeiwagen Einsatzbefehle geben und die Gangster beispielsweise mit Straßensperren aufhalten könnt.



Über die Zentrale könnt Ihr Euren Kollegen Anweisungen geben und den Gangstern somit alle Fluchtwege abschneiden

SPIONE WIE WIR

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Infogrames
Erhältlich: ab November

Mission: Impossible

Schon bald erledigt Geheimagent Ethan Hunt seine kniffligen Aufgaben auch auf dem Game Boy Color. In mehr als 20 Levels muß er um das eigene Überleben kämpfen, wobei ihm seine ausgestützte Spezialausrüstung hilfreich zur Seite steht. Der Facemaker erlaubt Euch das Annehmen anderer Identitäten, und Dynamit-Kaugummis die-



nen sicherlich nicht unbedingt der Zahnpflege. Auf geradezu originelle Weise wird *Mission: Impossible* die Infrarotschnittstelle des GBC unterstützen. So könnt Ihr im Organizer-Menü nicht nur Nachrichten mit anderen Spielern austauschen, sondern das Handheld zudem als Fernbedienung für Euren Fernseher benutzen.

Ethan Hunt ist auch mit schallgedämpften Schnellfeuerwaffen und einem Tarnsystem ausgerüstet



Schattenkrieger

Genre: Action
Entwickler: Konami
Erhältlich: unbekannt

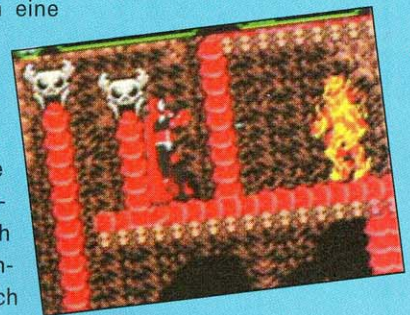
Spawn

Von den unzähligen neuen amerikanischen Helden, die sich in diesem Jahrzehnt aufmachten, konnte nur Todd McFarlanes Spawn bereits Kultstatus erreichen. Sein Kampf gegen Bösewichte wie Jason Wynn, Tremor und den Violator findet nun eine Fortsetzung auf dem Game Boy Color. Die vier Level des Jump&Runs sind den gezeichneten Vorlagen sowie dem Kinofilm nachempfunden. So kämpft sich Spawn durch düstere Hinterhöfe und schwingt sich



Auf dem Game Boy Color macht Spawn leider keine so gute Figur wie im Comic

wie auf der Kinoleinwand auf ein Motorrad, um Billy Kincaid zu stellen. Das Finale steigt auf einer Raumstation, die von Engeln kontrolliert wird.



Big in Japan

Genre: Kartenspiel
Entwickler: Konami
Erhältlich: als Import (jp)

Yuugioh Duel Monster II

Konamis Kartenspiel hat in Japan auf einen Schlag die Charts erobert. Innerhalb einer Woche verkaufte sich das Game-Boy-Color-Modul 600.000mal und verwies Capcoms Horror-Adventure *Dino Crisis* (PSX) mit 100.000 abgesetzten Einheiten auf den zweiten Platz. Die Fortsetzung von *Yearend Smash TCG*, das es 1998 auf eine

Ab dem 26. August veranstaltet Konami eine Yuugioh-Meisterschaft in Tokio



Verkaufszahl von 1.5 Millionen Exemplaren brachte, basiert auf einem Trading-Card-Game einer Manga-Serie von Kazuki Takahashi. Das Spielprinzip ist vergleichbar mit *Magic the Gathering*. Es stehen 700 verschiedene Karten zur Verfügung, wobei der Spieler diese auch mehrfach besitzen und es so auf eine Sammlung von bis zu 175.000 Karten bringen kann.



GAME BOY COLOR



Release-Listen

SEPTEMBER '99

10 Pin Bowling
Allstar Tennis '99
Antz
Azure Dreams
Black Bass Fishing
ChessMaster
Crazy Bikers
Maus, Die
NBA Pro 99
NHL Pro 99
Paperboy
Pokémon
Roadsters

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

Sport
Sport
Jump&Run
Adventure
Angelspiel
Brettspiel
Rennspiel
Action/Adventure
Sport
Sport
Action
Rollenspiel
Rennspiel

OKTOBER '99

Asteroids
Brazil V Soccer
Daffy Duck
Earthworm Jim 3D
Ein Schweinchen namens Babe
Evil Knievel
Grand Theft Auto
Looney Tunes
Missile Command
NHL Hockey 2000
Space Invaders
Stranded Kids
Tarzan
Tazmania Devil Rush
Tiger Woods PGA Tour 2000
Tom & Jerry
Tonka Raceway
World-Rally

Activision
Infogrames
Infogrames/Sunsoft
Virgin
Crave
Take 2
Take 2/DMA Design
Infogrames
Take 2
THQ
Activision
Konami
Activision
Infogrames/Sunsoft
THQ
Take 2
Take 2
Konami

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

NOVEMBER '99

Godzilla: The Series
International Track & Field
Magical Tetris
Mario Golf
Micro Machines V3
Mission: Impossible
Muppets, The
Rampage 2 Universal Tour
Resident Evil
Rainbow Six
Ronaldo VIVA Football
Tonic Trouble
Worms Armageddon

Crave
Konami
Activision/Capcom
Nintendo
THQ
Infogrames
Take 2
Midway
Virgin/Capcom
Take 2
Infogrames
Ubi Soft
Infogrames

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

4. QUARTAL '99

1942
Alice im Wunderland
Banjo-Kazooie
Beauty and the Beast
Bomberman Quest
Catz (Dezember)
Daikatana
Dogz (Dezember)
FIFA 2000
Ghost'n' Goblins
Kart Racing Game (Arbeitstitel)
Konami Rally (Arbeitstitel)
Madden NFL 2000 (Dezember)
Micky Adventure (Arbeitstitel)
Micky Racing (Arbeitstitel)
Pumuckl (Arbeitstitel)
Star Wars Episode I: Racer
Street Fighter EX plus Alpha
Wario Land III
Wicked Surfing

Virgin/Capcom
Disney Interactive
Nintendo/Rare
Disney Interactive
Virgin/Hudson Soft
Mindscape
Kemco
Mindscape
THQ
Virgin/Capcom
Nintendo
Konami
THQ
Nintendo/Rare
Nintendo/Rare
Acclaim
LucasArts
Virgin/Capcom
Nintendo
Virgin

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



NINTENDO 64



SEPTEMBER '99

Asteroids Hyper 64
California Speed
Carmageddon 64
Duke Nukem: Zero Hour
Fighting Force 64
Gauntlet: Legends
Gex 3: Deep Cover Gecko
Magical Tetris Challenge
Mario Golf
Monster Truck Madness 64
NBA Pro 99
NHL Pro 99
Re-Volt
Road Rash
Roadsters 99
Rugrats: Scavenger Hunt
Shadow Man
Tonic Trouble
World Driver: Championship
World League Soccer
WWF Attitude

Crave/Syrox
GT Interactive/Atari
Acclaim/SCI
GT Interactive/Eurocom
Crave/Core Design
GT Interactive/Atari
Crave/Crystal Dynamics
Activision/Capcom
Nintendo/Camelot
Take 2
Konami
Konami
Acclaim
THQ
Titus
THQ
Acclaim/Iguana UK
Ubi Soft
Midway
THQ
Acclaim

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

OKTOBER '99

Bass Hunter 64
Earthworm Jim 3D
Grand Theft Auto
Hybrid Heaven
Jeremy McGrath Supercross 2000
Jet Force Gemini
Lego Racer
NFL Quarterback Club 2000
Racing Simulation 2
Rayman 2
The New Tetris

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

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

NOVEMBER '99

Battle Zone 64
Paperboy 3D
Rainbow Six
Rat Attack
StarCraft 64
Taz Express
Ultimate Football
Vigilante 8: Second Offense
Worms Armageddon

Crave/Climax
Midway
Take 2
Mindscape
Nintendo/Blizzard
Infogrames
Acclaim
Activision
Infogrames

Action
Action
Action
Action
Action/Strategie
Action
Sport
Action
Action/Strategie

4. QUARTAL '99

Armored: Project S.W.A.R.M.
Daikatana
Donkey Kong 64 (Dezember)
Harvest Moon 2
Hot Wheels
Indiana Jones: Turm von Babel
Knockout Kings
Mini Racers
NBA Live 2000
NHL 2000
Ogre Battle 64
Perfect Dark (Dezember)
Pokémon (unbestätigt)
Resident Evil 2 (indiziert)
Ruff & Tumble (Dezember)
South Park Chef's Luv Shack
South Park Rally
Supercross 2000
Tiger Woods 2000
Tony Hawk's Pro Skater (Dez.)
Turok: Legenden des verlorenen Landes
WCW Mayhem

Acclaim
Kemco
Nintendo/Rare
Nintendo/Pack-In-Soft
Electronic Arts
LucasArts
Electronic Arts
Nintendo/Looking Glass St.
Electronic Arts
Electronic Arts
Nintendo
Nintendo/Rare
Nintendo
Capcom
GT Interactive/Eurocom
Acclaim
Acclaim
Electronic Arts
Electronic Arts
Activision

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





Die Vorfreude auf South Park (TV) ist gewaltig ... auch bei Florian Ischkum (15) aus Immenstadt

Glück auf!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten! Wir möchten uns an dieser Stelle einmal bei all jenen bedanken, die uns Postkarten aus dem Urlaub geschickt haben! (Schadenfreude ist wohl doch die schönste Freude, oder?) Wir verbuchen die Sache mal unter seelischer Grausamkeit und versuchen, großzügig darüber hinwegzusehen ... Bedanken wollen wir uns nachträglich bei Michael Ivic aus Hannover für die Glückwunschpostkarte mit eingebautem Geburtstagsständchen. Ein Gruß schließlich noch an Pamela Kahder aus Berlin: Wenn Du Autogramme haben möchtest, mußt Du Deinem Brief natürlich auch einen Rückschlag mit Deiner Adresse (!) beilegen. Doch zurück zu den 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, Wettbewerbseinsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse)! kdh

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

Früher war alles besser ...

Ich kann Ulrich Onischke (vgl. Leserbrief T! 6/99) verstehen. Alle sagen auch, daß *Super Mario Bros. 3* der beste NES-Titel sei. Mir persönlich gefällt der Titel *SMB 2*, mein erstes Videospiel überhaupt, besser. Jeder hat halt seinen persönlichen Favoriten. Und für jeden sind Fortsetzungen meistens enttäuschend. Entweder, weil es nichts Neues gibt (vgl. *Tomb Raider 3*) oder weil das alte, geliebte System nicht mehr ganz das Gleiche ist (*Zelda 64*). Viele Videospieler würden viel lieber den ganzen Tag mit *Super Mario Kart* verbringen als mit *Mario Kart 64*. Jeder hat persönliche Lieblingsspiele, die längst technisch veraltet sind. Trotzdem können sich viele Videospieler ein Leben ohne *Pole Position* oder *Breakout* gar nicht vorstellen. Die (über)nächste Generation der Videospieler wird sich in zehn Jahren wahrscheinlich über *Zelda - OoT* kaputt-lachen und sich fragen, wie man so ein Spiel überhaupt gut finden konnte. Dann zählen unsere heutigen Klassiker wie *Super Mario Bros.*, *Tetris*, *Donkey Kong*, *Space Invaders* etc., die jetzt schon fast nicht mehr beachtet werden, überhaupt nicht mehr. Was ich jedoch noch über *Zelda* sagen wollte: Habt ihr überhaupt gemerkt, daß die Story von *OoT* gar nicht aufgehen kann? Link besiegt Ganon in der Zukunft und wird danach wieder in die Vergangenheit geschickt ... Halt! Da liegt der Fehler. Wenn man Link wieder in die Vergangenheit schickt, ist Ganon ja gar nicht besiegt! Denn Ganon wird ja erst in sieben Jahren besiegt. Das ganze Spiel ist also das reinste Zeitparadox. Miyamoto hat zwar mit *Zelda - OoT* den Überflieger des Jahres gelandet (siehe E3-Awards), aber das Konzept mit den Zeitreisen ging am Ende nicht auf.

Sacha Galgon (14), Luxemburg

TOTAL!:

Faszinierend: *Pole Position* und *Breakout* sind ja eigentlich eher Spiele aus unserer Generation. Und ohne die läßt sich's ganz gut leben ... Klassiker wie *SMB*, *DK* und *Space Invaders* werden vermutlich nie vergessen sein. Ganz einfach, weil sie Meilensteine in der Entwicklung der Spiele sind. Da Du nicht der einzige bist, der das Zeitparadox von *Zelda 64* (mehr oder weniger ernsthaft) kritisiert, wollen wir dazu einmal kurz das Licht unserer Weisheit leuchten lassen. Auch wenn es unlogisch erscheint, daß ein Ereignis sieben Jahre in der Zukunft das Hier und Jetzt beeinflusst – kann jemand bestätigen, daß dies bei Zeitreisen nicht so ist? *Star Trek* hat schließlich nicht das wissenschaftliche Monopol darauf, wie sich Zeitreisen auswirken können. Und außerdem: Vielleicht ist Link versehentlich in einer Paralleldimension gelandet. Das würde natürlich noch Raum für ein paar interessante Geschichten lassen (grins) ...

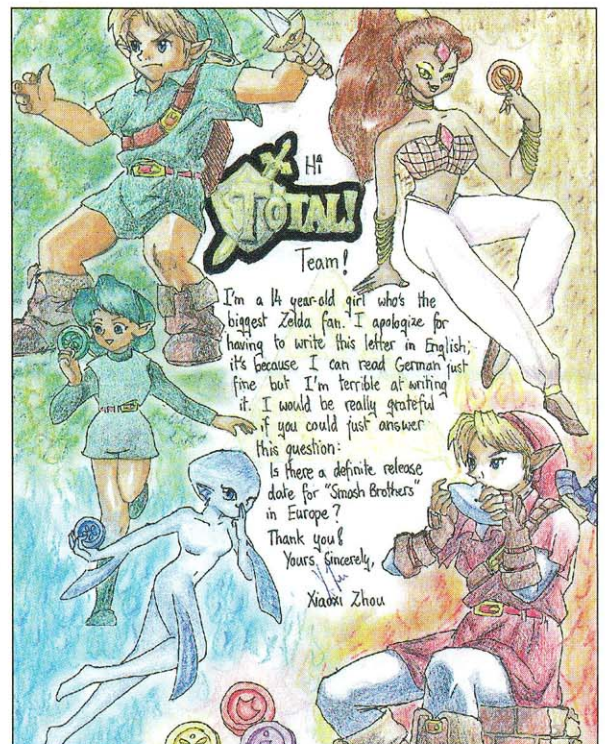
Wieso, weshalb, warum ...

1. *Quake II* für das N64 ist ja bekanntlich indiziert. Aber warum sehe ich dann das Modul bei Saturn Hansa für schlappe 150 DM, ganz normal neben den anderen Spielen, im Regal liegen?
2. Auf der Verpackung von *South Park* sind Wertungen abgedruckt. Demnach bekam das Spiel von der Mega Fun 94 % und von der Fun Generation 10 aus 10. Da ich die Wertungen ganz anders in Erinnerung hatte, habe ich noch mal in den beiden Zeitschriften nachgeschaut. Und was sah ich? Von der MF bekam es die Wertung 35 % und von der FG 6 von 10. Jetzt frage ich euch: Wie kommt das?
3. Wann erscheint *Mission: Impossible 2* für das N64?

Michael, Hannover

TOTAL!:

1. Prinzipiell sollte die N64-Umsetzung des indizierten PC-Titels als „inhaltsgleich“ automatisch vorabindiziert sein. Der Hersteller Activision beruft sich aber trickreich auf folgende Feststellung: „Eine Entscheidung über eine Inhaltsgleichheit mit der PC-Version (§18a GJS) ist bis jetzt von den zuständigen Stellen noch nicht gefallen.“ Und zusätzlich auf eine Empfehlung der USK, die folgendermaßen lautet: „Vertrieb mit dem 18er Sticker der USK unter Berücksichtigung der Vertriebsbeschränkung der §en 3 bis 5 GJS.“ Man muß aber wohl davon ausgehen, daß die drohende Indizierung nicht mehr lange auf sich warten läßt oder sogar schon eingetreten ist, wenn diese TOTAL! erhältlich ist. 150 DM ist der (viel zu hohe) Standardpreis für das Modul.
2. Das war laut Acclaim ein Fehler der Agentur, die die Verpackung gestaltet hat. Wir ver-



Ui! Huil Ein ungewöhnlicher Brief. (Tolles TOTAL!-Logo!) Leider hat sich die Mühe für Xiaoxi Zhou kaum gelohnt, denn einen Termin für Nintendos Fun-Prügler *Smash Brothers* in Europa gibt es noch nicht

zichten auf jeden weiteren Kommentar zu diesem eigentümlichen Patzer.

3. Nicht mehr in diesem Jahrtausend. Genauere Infos gibt es noch nicht.

... wer nicht fragt ...

Wieso bekommt nur jemand, der einen Abonnenten wirbt, eine Prämie? Das ist doch **TOTAL!**er Unsinn!

Johannes

TOTAL!:

Es mag Unsinn sein, aber auf jeden Fall ist es eine gesetzliche Vorschrift und somit keine seltsame Idee von uns. Wer als Zeitschrift dem Abonnenten selbst eine kostenlose Prämie verspricht, verstößt gegen geltendes Wettbewerbsrecht.

Zukunftsvisionen

Ich kam nichtsahnend aus den ersten drei wunderschönen Ferienwochen zurück [Anm. der Red.: Arg!, das verbotene F-Wort ...], kaufte mir die **TOTAL!** und las diese unbeschreibliche Nachricht. Ich war sofort **TOTAL!** begeistert und rief meine Freunde an, um ihnen von Dolphin zu erzählen. Die waren nicht weniger überrascht! Aber genug gesulzt, denn natürlich habe ich dazu zwei Fragen an euch:

1. Mich interessiert, ob bei Project Dolphin, das ja mit einem DVD-Laufwerk ausgestattet werden soll, auch mit so langen Ladezeiten zu rechnen ist, wie es bei der PlayStation mit ihrem CD-Laufwerk der Fall ist. Ich hasse es nämlich zu warten!

2. Freudig habe ich vernommen, daß Big N sich dem Westen gegenüber noch mehr geöffnet hat. Hat das vielleicht Auswirkungen darauf, daß Spiele, deren Veröffentlichung im Westen nicht geplant war, nun doch bei uns erscheinen werden?

Matthias (15), Wuppertal

TOTAL!:

1. Das Ergebnis dürfte irgendwo in der Mitte liegen. Im Gegensatz zu Modulen gibt es natürlich Ladezeiten – das ist ja gerade der Vorteil der Cartridge-Technologie. Die PlayStation-Hardware ist allerdings mit einem veralteten Double-Speed-Laufwerk ausgestattet – ein Standard-DVD-Laufwerk ist sechsmal schneller. Andererseits müssen aber auch mehr Daten geladen werden – die PSX hat 3,5 MB RAM, Dolphin wird wie die PSX 2 bei 32 oder mehr liegen.

2. Es ist schon erfreulich, daß die Japaner bei der nächsten Nintendo-Konsole weniger zu sagen haben. Miyamoto hat sich beispielsweise erneut für Cartridges eingesetzt! Sehr bezeichnend ist, daß Dolphin in den USA angekündigt wurde und Firmenchef Yamauchi lediglich einen Tag zuvor noch die Allianz mit Matsushita verkünden durfte. Dementsprechend wird es auch eine neue Offenheit gegenüber den Third-Parties geben, was mehr Software von Anfang an nach sich ziehen sollte. Aber Deine Frage stellt sich so gar nicht. Das würde ja voraussetzen, daß Nintendo Japan bisher verboten hätte, daß irgendwelche Spiele für den Westen umgesetzt werden. Betrachtet man rückblickend die letz-

ten Jahre, kann man diese Tendenz nun wirklich nicht beobachten.

Sag niemals nie

Mir ist aufgefallen, daß ihr viel mehr Leserbriefseiten habt als alle anderen Zeitschriften. Lest ihr eigentlich alle Briefe, die ihr bekommt? Wie viele Briefe erhaltet ihr eigentlich pro Ausgabe? Und wieviel Prozent druckt ihr davon ab?

1. Was wißt ihr über den *Lufia*-Nachfolger für den GBC? Ich habe in der kostenlosen Nintendo-Hauszeitschrift gelesen, daß er *Lufia – Ruin Chaser* heißt, auf der E3 vorgestellt oder erwähnt wurde und kurz vor der Fertigstellung ist.

2. Was ist die Story von *Lufia 1*? Ich meine den Teil, der nie in Deutschland erschienen ist.

3. Wird es einen *Lufia*-Nachfolger für das N64 geben? Vielleicht mit Jeros, Maxims Sohn aus Teil 2, als Hauptcharakter?

Benjamin Schulz

TOTAL!:

Wir haben die Briefe nie gezählt – sollten wir vielleicht mal tun, denn das wird öfter gefragt. Mehrere Hundert sind es auf jeden Fall. Deshalb haben wir die Leserbriefrubrik ja auch vor einiger Zeit erneut erweitert. Abgedruckt werden zwar immer noch viel zu wenige, aber so können wir zumindest die meisten Themen, die häufiger angesprochen werden, unterbringen. (Natürlich werden alle Briefe gelesen, das ist doch selbstverständlich!)

1. Vorgestellt wurde es nur in der Form, daß im Prospekt des Herstellers Natsume eine Ankündigung war (für „Winter 1999“). Zu sehen war aber noch gar nichts, nicht einmal irgendwelche Screenshots. Deshalb werden wir mit eventueller Vorfreude auch nicht allzu freigiebig hausieren gehen, zumal *Lufia – Ruin Chaser* anscheinend nicht von den Entwicklern der SNES-Spiele stammt.

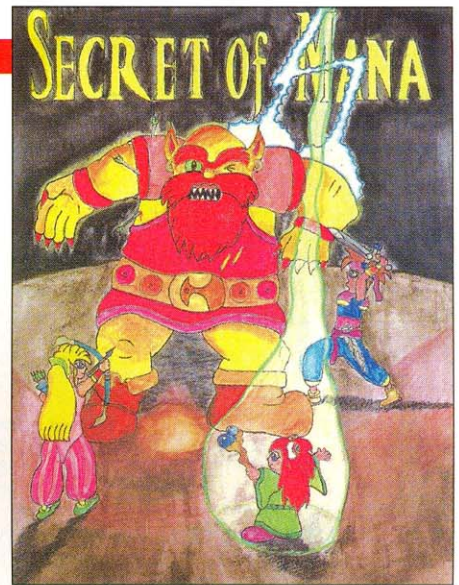
2. Hm ... allzu ausführlich können wir das natürlich nicht gestalten. Die Story von *Lufia (1) & The Fortress of Doom* spielt zeitlich nach dem in Deutschland veröffentlichten Nachfolger. 99 Jahre, nachdem Maxim und Co. die Bedrohung der Sinistrals (Höllenfürsten) abgewehrt haben, regt sich das Böse erneut. Die Nachfahren der Helden von damals müssen das legendäre Schwert Dual Blade finden, um eine Aussicht auf Erfolg zu haben. Auf der Reise treffen sie auch auf bekannte Orte wie die Ahnenhöhle. Am Ende steht ebenfalls der Kampf gegen die vier Sinistrals. In der Intro-Sequenz des Spiels kann man übrigens den Endkampf der Fortsetzung anspielen.

3. Man soll zwar nie nie sagen, aber momentan sieht es nicht danach aus.

Poster, Poster, Poster

Wann bringt ihr endlich wieder Poster in eurer Zeitschrift? Da wir nicht wissen, ob ihr mehrere solcher Briefe bekommt, bitten wir euch, unseren Brief abzudrucken, damit wir dadurch einen Aufruf an alle Poster-Liebhaber starten können, daß sie euch bei Bedarf schreiben sollen.

Niklas (14), Johannes (14), Finn (10)
aus Göttingen



Der SNES-Klassiker bleibt unvergessen, auch bei Adrian Pfänti (Haben wir das richtig entziffert?), 15

TOTAL!:

Wünsche werden bei uns sofort erfüllt, nur Wunder dauern etwas länger ... Abgesehen von dem Lob für das japanische *Zelda*-Poster in T! 2/99 bekommen wir sehr wenig Post zu diesem Thema, weshalb uns die allgemeine Meinung zu Postern absolut interessiert.

Raum ist in der kleinsten Hütte

Wie können drei Sprachen auf einem PAL-Modul sein, wenn auf dem amerikanischen nur eine ist (bei Spielen mit viel Text wie *Zelda* oder *Castlevania*)? Sind die Module nie voll, oder lassen sie auf der PAL-Version andere Kleinigkeiten dafür weg, damit sie Platz haben?

TSch558516

TOTAL!:

Hallo, Herr oder Frau TSch558516! (Bist Du ein Androide?) Module werden in bestimmten Größen angeboten (64, 96, 128, 256 MBit). Natürlich wird dieser Speicherplatz nicht immer bis aufs letzte Bit ‚vollprogrammiert‘. Wenn der Hersteller ein wenig clever ist, werden die Programmierer dazu angehalten, genügend Platz zu lassen, damit nur eine einzige



Cute! Niedlich! Kawaii! Super Deformed Rei Ayana-mi wurde von Anne und Sabrina zu Papier gebracht

Version mit verschiedenen Sprachen für ganz Europa gefertigt werden kann. Das macht die Kalkulation der Fertigungsmenge wesentlich einfacher. Weggelassen wird deshalb normalerweise nichts. Ein Beispiel, bei dem das Modul rappellvoll mit Daten war, ist *Wave Race 64*. Dort war gerade einmal Platz für Texte in zwei Sprachen.

Alles zu seiner Zeit

1. Wird man beim Dolphin NTSC-Spiele auf einer PAL-Konsole spielen können?
2. Was wurde aus *Creator*?
3. Auf der Rückseite der Verpackung von *Star Wars: Rogue Squadron* ist ein Bild aus Level 5 mit einem Y-Wing, nur ist jener in diesem Level nicht anwählbar. Könnte dies das Geheimnis von LucasArts sein?

(Anonym)

TOTAL!:

1. Hallo, Herr oder Frau (Anonym)! Ist die Frage Dein Ernst? Abgesehen davon, daß sie sich erst abschließend beantworten läßt, wenn die verschiedenen Ländervarianten auf dem Markt sind (also in über einem Jahr), kann man davon ausgehen, daß sich Nintendo ordentlich Mühe geben wird, dies zu verhindern.
2. Das ist allerdings eine gute Frage. *Creator* wurde, wie auch einige andere Spiele, die während der Shoshinkai-Messe Ende 1995 angekündigt wurden (Angel Studios *Buggy Boogie*, Kirby Bowl 64), eingestellt. Wie üblich wird in einem solchen Fall nicht viel Aufhebens darum gemacht. Wir konnten dazu

nur die vage Aussage bekommen, daß Teile des Konzepts in der *Mario Artist*-Serie aufgegangen sind.

3. (Hihi ...) Nein, den Y-Wing kann man in Level 5 nicht fliegen. Der bis vor kurzem geheime Cheat bei *Rogue* hat ja nun einen etwas anderen Effekt ...

Die dunkle Seite der Macht

Als ich heute die neue TOTAL! aufschlug, sah ich, daß die Macht mit mir war. „Endlich! Die ersten Cheats für *Star Wars: Episode I – Racer*!“ Voller Erwartung stürzte ich mich mit den Cheats auf das N64 und bastelte mit ihnen herum. Alles klappte super – bis ich auf das sogenannte Debug-Menü stieß. Nicht, daß es nicht funktionierte, aber was um Himmels willen ist das überhaupt? Ich meine, wozu sind diese Positionsangaben am unteren, rechten Bildschirmrand, die genau durch die Geschwindigkeitsanzeige des Racers hindurchgehen, eigentlich gut? Bitte beantwortet mir diese unheimlich wichtige Frage, um die Macht dieses Spiels wieder mit mir in Einklang zu bringen!

P.S.: Die Expertensteuerung erhöht den Dauerspaß des Spiels gewaltig und verleiht außerdem den Anreiz, es noch mal durchzuspielen.

Alexander Gihardt (14), Oberhausen

TOTAL!:

Einen tieferen Sinn hat das Debug-Menü nur für die Spieletester bei LucasArts. Es hilft, um lästigen Bugs oder auf gut deutsch: Programmierfehlern auf die Spur zu kommen. Wenn das Programm beim Testen abstürzt und das Bild dabei einfriert, kann der Programmierer durch die Zahlen Rückschlüsse auf den fehlerhaften Programmteil ziehen. Als Cheat hat das Ganze also keinen praktischen Nutzen.

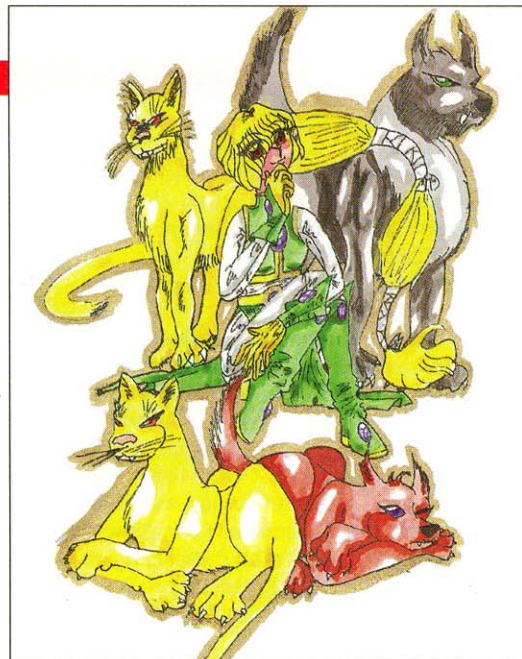
Gute Nacht!

1. Zum GBC-Spiel *F-1 World Grand Prix* (Test in TI 7/99): Seit wann ist Giancarlo Fischella eigentlich Österreicher, wie es auf dem untersten Screenshot der Seite 69 zu sehen ist? Haben da die Programmierer etwa geschlafen?
2. Wie ist es zu erklären, daß *Monster Truck Madness 64* so miserabel ist? Auf dem PC ist es eines der besten Spiele dieses Genres, und nun?

Tino Hanf (18), Brieske

TOTAL!:

1. Das „Österreich“ in dem Bild bezieht sich nicht auf die Nationalität von Herrn Fischella, sondern auf das Szenario: zehnter Grand-Prix-Lauf der vergangenen Saison in Österreich.
2. Die Frage können wir Dir leider nicht beantworten. Noch my-



Die tolle Eigenkreation von Daniela (13) aus Grafenstein zeigt ein Mädchen namens Rythial plus Berglöwen und Wölfe

steriöser wird die Sache dadurch, daß einer der Programmierer, Rob Cohen, der ehemalige Hauptprogrammierer der *Turok* (2)-Engine ist. Und der sollte eigentlich mit der N64-Hardware zurechtkommen.

Full House

Yahooo & happy holerö zusammen! Na, ihr wißt, wie ihr eure Leser in gute Laune versetzt! Berichte über X Neuerscheinungen und dann noch die super Nachricht, daß Nintendo doch noch einen Trumpf im Ärmel hat. (Freu!)

In der letzten Zeit hat man ja meist nur von der PSX 2 gesprochen, die genialen Screenshots bewundert, und wer den Namen Nintendo in den Mund nahm, wurde müde belächelt. (Okay, ich geb's ja zu – auch ich hab' noch nie 'nen Screenshot gedaddelt.)

Den „Freaks“ unter den Videospielern ist klar, daß bei einer ordentlichen Daddelparty das N64 nicht fehlen darf – die PSX allerdings auch nicht. Aber nun braucht man sich bei Diskussionen über die „Next Generation“ nicht mehr belächeln zu lassen. Wenn die PSX 2 hält, was sie verspricht, wird sie eine super Konsole. Hält Big N Wort, wird Project Dolphin besser. Und bis diese nahe Zukunft anbricht, haben wir viel Spaß mit Toptiteln wie *Donkey Kong 64* und *Perfect Dark*. Da ihr alle Infos über Dolphin eh freiwillig rausrückt, frag' ich lieber mal was zu aktuellen Spielen:

1. Wird *Perfect Dark* mit einem Two-Player-Story-Modus aufwarten?
2. Ist *Mortal Kombat: Special Forces* indizierungsgefährdet? Es ist ja wohl kaum inhaltsgleich mit *MK 1* bis 4, oder? Wird dieser Titel zu zweit spielbar sein?

Thomas, Heising

TOTAL!:

Es gibt aber Leute, die Screenshots zumindest anspielen können ... Okay, lassen wir das.

1. Wir haben bereits in TOTAL! 10/98 zum ersten Mal geschrieben, daß *PD* einen Story-Modus für zwei Spieler haben soll. Bislang war dieser allerdings noch nicht zu sehen.
2. Inhaltsgleich war *Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero* auch nicht. Aber solange man *MK*-typisch den Gegnern die Eingeweide raus-



Hallo, Jürgen (Bach, 17)! Die Players-Choice-Reihe wird fortgesetzt, bislang ist noch nicht bekannt mit welchen Titeln. Für Amerika sind bereits 1080°, Banjo, Rogue, Yoshi und Zelda angekündigt (je 40 \$)

reißen kann oder sonstige Ekligkeiten im Special-Move-Repertoire vorhanden sind, wird *Special Forces* genauso schnell auf dem Index landen.

Luftsprünge

1. Ich habe in einem anderen Magazin gelesen, daß Square auf einer haus-eigenen Pressekonferenz in Japan bestätigt hat, daß man vorhabe, Spiele für Nintendos Dolphin zu entwickeln. Ausschlaggebend für Squares Pläne sei, daß Nintendo so wie Sony DVDs als Speichermedium nutzt. Als ich diese News las, bin ich vor Freude in die Luft gesprungen. Wißt ihr, was die ersten Pläne sind? Werden alle Square-Spiele gleichzeitig auf beiden Systemen (Dolphin und PSX 2) erscheinen?

2. Warum ist es nicht möglich, DVD-Filme auf Dolphin abzuspielen?

Andreas Dittrich (15), Bielefeld

TOTAL!:

1. Seufz! Vielleicht sollten die Kollegen ihren Job ein wenig ernsthafter betreiben ... Also: Square hat bei der genannten Veranstaltung nichts weiter gesagt als folgendes: Man sei nicht auf Sony als Hardware-Hersteller fixiert (Das hat Square auch zuvor niemals behauptet!). Man finde Dolphin interessant, da es aufgrund des Speichermediums DVD möglich wäre, darauf Spiele zu machen, so wie Square sie sich vorstellt. Auf Modulen war das angeblich nicht möglich. Falls man sich ein wenig mit offiziellen, japanischen Presseerklärungen auskennt, kann man dieses Statement auf den ersten Blick als das enttarnen, was es ist: eine typisch japanische, höfliche Aussage ohne konkreten Inhalt. Als netter Nebeneffekt wird damit signalisiert, daß man nicht auf Sony als Konsolenhersteller angewiesen ist. Es ist durchaus denkbar, daß Square eines Tages wieder Software für eine Nintendo-Konsole produziert, aber die obengenannte Aussage ist keinesfalls als Ankündigung zu verstehen. Das Problem ist: Eine von beiden Parteien, Square oder Nintendo, muß den ersten Schritt machen und auf den anderen zugehen. Aber eigentlich sind beide Firmenbosse zu stolz, um dies zu tun, ohne daß es (wirtschaftlich) notwendig ist.

2. Weil das eine Menge Geld kostet. Pro Gerät, das DVD-Filme abspielen kann, ist eine Lizenzgebühr von 25 Dollar an das DVD-Konsortium fällig. Dadurch könnte Big N die Konsole niemals billig produzieren.

Sicherheit im Straßenverkehr

Ich bin begeisterter Spieler von N64-Sportspielen. Am liebsten spiele ich *F-1 World Grand Prix*. Ich schaue mir auch immer die Formel 1 im Fernsehen an und lege mir bald

Highscore-Aktion

Endlich ist es soweit: Wir präsentieren die finale Endabrechnung aller Strecken von *F-Zero X* (1080° folgt kommenden Monat). Die Bestzeiten sollten alle aus der PAL-Version des Rennspiels stammen – die **TOTAL!**-Redaktion übernimmt keine Haftung für falsche Angaben, Tippfehler und Briefe, die nicht bei uns angekommen sind. Wir haben alle Highscore-Listen noch einmal überprüft und können nach bestem Wissen und Gewissen behaupten, daß keine Zeit unter den Tisch gefallen sein sollte. Da auf der Mute-City-Strecke besonders intensiv um vorderste Plazierungen gerungen wurde, haben wir für den ersten Kurs des Jack Cups die ersten fünf Fahrer berücksichtigt. Trotz der Vielzahl an Teilnehmern haben es nur etwa 20 verschiedene Personen in die Liste geschafft. Deshalb wollen wir die *F-Zero X*-Aktion hiermit zum Abschluß bringen. Wir schlagen für die Zukunft *Mario Kart 64, Episode I: Racer* und *F-1 World Grand Prix (II)* vor. Schreibt uns, welches Spiel Ihr bevorzugt!

F-Zero X

Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug
Jack Cup Mute City			
1:25:842	24:676	André Huschek	Twin Noritta
1:25:956	?	Maurice Hüllelin	Twin Noritta
1:26:040	24:889	David Adametz	Twin Noritta
1:26:199	24:816	Yves Hüllelin	Twin Noritta
1:26:631	25:467	Ulf-D. Kirsten	Twin Noritta
Silence			
1:17:278	21:823	André Huschek	Twin Noritta
1:17:396	21:919	Christopher Aue	Twin Noritta
1:17:527	21:936	Stefan Mahrla	Twin Noritta
Sand Ocean			
1:16:698	22:374	André Huschek	Twin Noritta
1:17:579	22:833	Andre Bazzone	King Meteor
1:17:995	22:932	Nils Overmann	Deep Claw
Devil's Forest			
1:24:407	25:198	André Huschek	Twin Noritta
1:24:715	25:270	Andre Bazzone	Twin Noritta
1:25:147	25:453	Hans Zeller	Twin Noritta
Big Blue			
1:32:358	28:636	André Huschek	Twin Noritta
1:32:567	28:794	Johannes Locher	White Cat
1:33:948	25:003?	Oliver Jastrzemski	White Cat
Port Town			
1:32:124	28:272	André Huschek	Twin Noritta
1:33:057	28:600	Andre Bazzone	Mad Wolf
1:34:741	29:353	Stefan Mahrla	Twin Noritta
Queen Cup Sector Alpha			
1:25:043	25:199	Stefan Schwendeler	Wonder Wasp
1:25:434	25:207	Stefan Mahrla	Red Gazelle
1:25:514	25:440	Andre Bazzone	Death Anchor
Red Canyon			
1:16:759	23:460	Andre Bazzone	Twin Noritta
1:18:202	23:896	Stefan Mahrla	Twin Noritta
1:18:262	24:099	Sebastian Heise	Twin Noritta
Devil's Forest 2			
1:23:989	25:314	Stefan Mahrla	Twin Noritta
1:25:148	25:526	Sebastian Rühr	Twin Noritta
1:25:248	25:607	Christian Spies	Twin Noritta
Mute City 2			
1:18:680	23:180	Stefan Mahrla	Twin Noritta
1:19:066	22:999	Andre Bazzone	Twin Noritta
1:19:593	23:488	Martin Weichbrodt	Twin Noritta
Big Blue 2			
1:08:286	21:336	André Huschek	Twin Noritta
1:08:906	21:250	Stefan Mahrla	Red Gazelle
1:09:214	21:216	Hans Zeller	Red Gazelle
White Land			
1:39:614	30:448	Stefan Mahrla	Twin Noritta
1:39:674	30:317	(ohne Absender)	Twin Noritta
1:39:684	30:498	Christian Spies	Twin Noritta

King Cup

Fire Field	1:21:122	24:111	André Huschek	Twin Noritta
	1:23:599	25:423	Stefan Mahrla	Twin Noritta
	1:24:871	25:303	Andre Bazzone	Mighty Hurr.

Silence 2

	1:38:782	31:082	Stefan Mahrla	Twin Noritta
	1:39:265	31:308	René Dräbert	Twin Noritta
	1:39:536	31:512	Christian Spies	Twin Noritta

Sector Beta

	1:45:112	32:125	Stefan Schwendeler	Twin Noritta
	1:45:958	31:593	Stefan Mahrla	Twin Noritta
	1:45:966	31:907	Andre Bazzone	Twin Noritta

Red Canyon 2

	1:38:840	27:745	Stefan Mahrla	Twin Noritta
	1:42:442	30:265	Andre Bazzone	King Meteor
	1:42:572	28:385	Sebastian Heise	Twin Noritta

White Land 2

	1:09:092	21:075	Stefan Mahrla	Red Gazelle
	1:09:959	21:375	René Dräbert	Red Gazelle
	1:10:250	21:537	Christian Spies	Red Gazelle

Mute City 3

	1:41:602	31:472	Stefan Mahrla	Twin Noritta
	1:43:111	32:501	Hans Zeller	Hyper Speeder
	1:43:175	31:938	Martin Weichbrodt	Twin Noritta

Joker Cup

Rainbow Road	2:18:256	42:731	Stefan Mahrla	White Cat
	2:18:857	42:917	Christian Spies	White Cat
	2:19:342	42:922	Sebastian Rühr	White Cat

Devil's Forest 3

	1:27:582	27:240	André Huschek	Night Thunder
	1:28:055	26:732	Stefan Mahrla	White Cat
	1:28:279	26:733	Sebastian Rühr	White Cat

Space Plant

	2:09:361	39:471	Stefan Mahrla	Red Gazelle
	2:09:482	39:682	René Dräbert	Twin Noritta
	2:09:864	39:781	Stefan Schwendeler	Wonder Wasp

Sand Ocean 2

	1:41:564	31:739	Stefan Mahrla	Twin Noritta
	1:42:516	31:782	Christian Spies	Twin Noritta
	1:42:597	31:799	René Dräbert	Twin Noritta

Port Town 2

	1:57:492	36:834	Stefan Mahrla	White Cat
	1:57:959	36:999	Sebastian Rühr	White Cat
	1:57:985	37:382	André Huschek	Twin Noritta

Big Hand

	2:32:485	47:647	Stefan Mahrla	Red Gazelle
	2:32:706	47:843	Stefan Schwendeler	Space Angler
	2:32:973	48:774	Sacha Galgon	Red Gazelle

Death Race

	45:504	–	Christopher Kross	Space Angler
	50:17	–	Rocco Walkstein	White Cat
	55:67	–	Der Dirk	?

F-1 WGP II zu. Und da wäre auch schon meine Frage: Wenn das Spiel schon (fast) so real ist, warum gibt es dann keine Safety-Car-Phase? Das vermisste ich, um ehrlich zu sein.

Bernhard Schlegel

TOTAL!:

Die Safety-Car-Phase ist im realen Rennen dazu da, um in gefährlichen Situationen das Leben der Fahrer zu schützen. Im Videospiel

ist es jedoch gerade eine spezielle Herausforderung, mit besonders schwierigen Gegebenheiten fertig zu werden. In dem Fall würde ein Safety-Car eher die Spannung aus dem Spiel nehmen, während es in der Realität absolut notwendig ist. Aber es ist schon richtig: Wenn man als Entwickler den Anspruch hat, eine besonders realistische Simulation zu erschaffen, sollte man dieses Feature zumindest optional in das Spiel integrieren.

Kurz beantwortet!

? Was bedeutet das Wort „Gaiden“ (in *Zelda: Gaiden*)?

TI: Im Englischen gibt es dafür den feststehenden Begriff "Side Story", ins Deutsche läßt sich das Wort nur etwas holprig als Nebengeschichte/Ergänzungshandlung wiedergeben.

? Was bedeutet BPJS?

TI: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Eine Behörde, die durch das Jugendschutzgesetz instituiert wurde.

? Was bedeutet RPG?

TI: Role Playing Game, auf gut deutsch: Rollenspiel.

? Dürft ihr zu indizierten Spielen Tips geben?

TI: Nein, da man Tips im weitesten Sinne als „werbende“ Maßnahme interpretieren könnte.

? Ich habe gehört, daß *Perfect Dark* eine 512-Megabit-Cartridge haben soll, stimmt das? Wenn ja, warum habt ihr das dann nicht in Ausgabe 7/99 geschrieben?

TI: Was geschrieben? Daß Du gehört hast, es hätte 512 MBit? PD ist als 256er Modul angekündigt, deshalb haben wir das auch in der Ausgabe 7/99 geschrieben.

? Wann kommt die nächste Foto-Story?

TI: Seufz, noch eine Foto-Story? Feste Rubrik? Um Himmels willen! Dann müssen wir ja regelmäßig zum Frisör, Zähne putzen, Nägel feilen, Hemden bügeln ... (Das kann gut und gerne noch ein paar Monate dauern.)

? In Ausgabe 8/99 habt ihr in der TOTAL!-Börse eine Liste der indizierten Spiele abgedruckt. Falls ich mit meiner Vermutung richtigliege, daß darunter PC-Spiele sind, dann habt ihr *Half-Life* vergessen. Das ist doch auch indiziert, oder?

TI: In der Rubrik „Computerspiele, Videospiele, CD-ROM“ stehen 338 Titel auf dem Index (Stand: Mai '99). Wir beschränken uns auf die Nennung der für Konsolen relevanten Titel. *Half-Life* ist in der US-Version indiziert, die entschärfte deutsche Fassung nicht.

? Was ist mit *Banjo-Toolie* los? Auf der E3 wurde zu diesem Thema anscheinend nichts gesagt, oder?

TI: Richtig, es gibt keinerlei Infos von Rare. *DK 64* ist im Moment wichtiger. Vor der Jahrtausendwende wird *Banjo-Toolie* nicht fertig. Wir tippen sogar erst auf das zweite Halbjahr 2000.

? Stimmt es, daß Square eine Compilation der SNES-*Final Fantasy*-Serie für die PSX veröffentlichen will? Wird diese auch den Europäern präsentiert?

TI: Die *FF*-Compilation (Teil IV bis VI) ist in Japan seit März erhältlich, für Europa ist noch nichts geplant. Es handelt sich dabei im Prinzip um 1:1-Umsetzungen der SNES-Spiele (mit einigen zusätzlichen Programmierfehlern ... peinlich, peinlich!), die durch FMVs ein wenig aufgepeppt wurden.

? Bedeutet *Terranigma* etwas? Wenn ja, was?

TI: Der SNES-Titel enthält zwar die Begriffe Terra (Erde) und Enigma (Rätsel), aber die Zusammenstellung hat keinen tieferen Sinn – außer dem, daß der Name interessant klingt. Im Original heißt das Spiel *Tenchi-Souzou*, was in etwa „Die Erschaffung von Himmel und Erde“ bedeutet.

? Warum heißt bei *Zelda* Basil im Englischen Ingo und Salia Saria?

TI: Basil heißt auch im Japanischen Ingo. Aber da dieser Name im Deutschen nicht Fantasy-mäßig klingt, hat man einen anderen gewählt, der besser zur Thematik „Sagen und Mythen“ paßt. Der japanische Name des Kokiri-Mädchens läßt beide Möglichkeiten zu. Die deutschen und die US-Übersetzer haben sich für unterschiedliche Varianten entschieden.

? Gibt es Chancen, daß eine Version des Mega-Drive-Rollenspiels *Landstalker* für eine Nintendo-Konsole erscheint?

TI: Der Entwickler Climax gehört eher zur Sega-Fraktion. Dieser Tage kommt in Japan das Rollenspiel *Climax Landers* für Dreamcast auf den Markt, weitere Projekte sind nicht bekannt. Für SNES gibt es die inoffizielle Fortsetzung *Lady Stalker* von Taito, die allerdings nicht so gut ist.

? Wie sieht es mit Um- oder Fortsetzungen von *Snatcher* (Mega-CD) für Nintendo-Konsolen aus?

TI: Das Grafik-Adventure des genialen Hideo Kojima (*Metal Gear*) wird weder fort- noch umgesetzt. Es gab eine Quasi-Fortsetzung (gleiches Spielprinzip, völlig andere Story) namens *Policenauts* (Saturn, PSX, 3DO; Japan-only). Kojima-san sagte, er hätte damit seine Ideen im Adventure-Genre ausgeschöpft und wolle sich nun wieder dem Action-Genre zuwenden.

? Was bedeutet NudF (TOTAL! Intern 2/99, Statement von Fred)?

TI: Das ist die Abkürzung von Norbert und die Feiglinge (Hamburger Musikgruppe).

? Schickt ihr auch Autogramme?

TI: Wenn Ihr einen frankierten und adressierten Rückumschlag beilegt, ist das überhaupt kein Problem.

Wie geht's weiter?

1. Wird es nach *Resident Evil* 2 auch noch einen anderen Teil der Serie für das N64 geben?

2. Wird sich Factor 5, da *Rogue Squadron* nun fertig ist, um das Spiel *Thornado* kümmern?

Manuel Jahn (14),
Groß Vernich

TOTAL!:

1. Es gibt Gerüchte, nach denen ein weiterer *Resident Evil*-Teil bereits angedacht sei, aber bestätigt ist das nicht. Offenbar war *Resident Evil 2* ein Test. Mit Sicherheit hat bei Capcom niemand ernsthaft geglaubt, daß den Programmierern von Angel Studios die Umsetzung gelingen würde – sogar verbunden mit einigen Verbesserungen. Nun, da das „Experiment“ erfolgreich war, steht weiteren N64-Teilen nichts mehr im Wege – zumindest in technischer Hinsicht. Allerdings muß die N64-Umsetzung des anderthalb Jahre alten PlayStation-Highlights ein kommerzieller Hit werden. Außerdem hat die Sache einen weiteren Haken: Ein 512-MBit-Modul kann sich eigentlich keine Third-Party leisten. In Amerika übernimmt Nintendo den Vertrieb. Wir vermuten, daß Nintendo das Projekt bezuschußt, da es ein besonderer Image-Gewinn ist. Schließlich hätte es wohl niemand für möglich gehalten, daß ein PSX-Spiel mit zwei CDs, Filmsequenzen und Sprachausgabe auf ein Modul zu quetschen ist.

2. Factor 5 kümmert sich um eine ganze Menge Projekte (mittlerweile arbeiten gut 20 Leute bei Factor 5). Eines davon ist auch der *Turrican*-Nachfolger *Thornado*. Allerdings hat der Titel im Moment nicht oberste Priorität. Genaues dürfen wir dazu leider nicht verraten.

Spiele, Spiele, Spiele

Nach der E3 kann ich nur sagen: Suuuper, was uns N64-Zockern demnächst alles beschert wird. Wie hab' ich immer zu den N64-Gegnern/-Zweiflern gesagt, die meinten, es gibt nicht viele Spiele fürs N64: „Das kommt noch!“ [Anm. der Red.: Nicht umsonst heißt es: Gut Ding will Weile haben!] Ich freue mich schon auf *Resident Evil 2*, *Hybrid Heaven*, *Win Back* und *Rainbow Six* sowie natürlich auf die Spiele aus der grandiosen Software-Schmiede Rare. Doch besonders überrascht war



Als Erklärung zu der Zeichnung von Waldtraud Riedl (13): Unten rechts in der Ecke ist ein Ausschnitt des Fotos zu sehen, das Prinzessin Toadstool gerade so verückt betrachtet (grins!)

ich, als ich gelesen und gesehen habe, daß ein Spiel mit „good old“ Peter Parker, alias Spider-Man, in Arbeit ist. Nun hoffe ich nur, daß der Entwickler Neversoft es besser macht als Titus bei *Superman*.

Wie man vielleicht gemerkt hat, bin ich ein Comic-FANatiker. Toll finde ich auch, daß ihr Berichte über Animes und Mangas bringt, da ich mich auch dafür interessiere, aber mich noch nicht so gut auskenne. Ein großer Teil der anderen Leser sind ja auch Otakus, wie man an den Bildern unschwer erkennen kann. Doch ich will nicht zuviel Platz für andere Leserbriefe wegnehmen, deshalb komme ich zum Schluß, aber vorher noch ein paar Fragen:

1. Macht das Angeln bei *Legend of the River King* wirklich soviel Spaß?

2. Drückt ihr meinen Brief ab?

Torben Nissen, Reinsbronn



Der Abdruck des Bildes von Maria Natke (13) kommt zwar nicht mehr rechtzeitig zum Geburtstag ihrer Mutter (Alles Gute!), aber besser spät als nie!

TOTAL!:

Wir sind zwar generell recht skeptisch, was Umsetzungen von Comics betrifft, aber schlechter als Titus mit *Superman* kann man es nicht machen. Das Spiel rund um den freundlichen Spinnenmann steht allerdings erst für April 2000 auf den Release-Listen, also kann daraus durchaus etwas werden. Zumal der Entwickler Neversoft ja nicht ganz unfähig ist, wenn man die PlayStation-Spiele *Apocalypse*, *Tony Hawk's Pro Skater* und andere betrachtet.

1. Würden wir es sonst schreiben, wenn dem nicht so wäre?
2. Ja. Teilweise.

Aufsichtspflicht

Als ich neulich auf den Leserpostseiten den Brief „Kinderspiele“ las, mußte ich unweigerlich (wie ihr wahrscheinlich auch) den Kopf schütteln. Manchen Eltern scheint es gleichgültig zu sein, welches Spiel sich ihr Sprößling gerade einverleibt, und sie wundern sich dann vermutlich noch, warum ihr Kind Alpträume bekommt, obwohl Nintendo doch so ein Kiddie-Image besitzt und dieses Spiel ja eigentlich harmlos sein sollte. Aber wenigstens haben sie reagiert.

Offenbar kaufen viele Eltern einfach die Spiele, nach denen es ihr Kind gerade gelüftet und sind froh, wenn sie dann am Abend ihre (wohlverdiente) Ruhe haben. Man muß sich auch einmal vor Augen halten, daß das Alter der videospielenden Kinder immer weiter zurückgeht. Es ist doch so, daß zum Beispiel Fünfjährige, die irgendeine Konsole besitzen, das Joypad besser bedienen, als sie sprechen oder laufen können! Ist das nicht erschreckend? Womit ich beim Thema BPjS wäre.



Und noch ein weiteres Meisterwerk von Xiaoxi Zhou (14) aus Wien:
Das Motiv zeigt Sallia aus *Zelda 64* – bedeutend schöner als das Original!

Mal angenommen, es gäbe diese außerordentlich nützliche Behörde nicht und Eltern kauften ihren Schützlingen Spiele wie zum Beispiel *Doom 64*, *MK 4* oder *GoldenEye 007*. Nicht auszudenken, was Kinder dann für Alpträume bekommen würden. Deshalb möchte ich mich einmal an alle Leser wenden, die sich über die BPjS aufregen:

Ihr wißt doch sowieso, wo ihr die indizierten Teile herbekommt, also plustert euch nicht so künstlich auf. Aber die Kleinen wissen es eben noch nicht. Und wenn doch, dann sind sie schon so alt, daß sie alleine entscheiden können, ob sie sich so etwas zumuten und zulegen wollen. Ich kann nur hoffen, daß es im vereinten Europa bald überall eine BPjS geben wird. Also laßt endlich die BPjS in Frieden und freut euch lieber, daß Deutschland so etwas besitzt, woran sich alle anderen Nationen ein Beispiel nehmen könnten!

Dominik (15), Westendorf

TOTAL!:

(Den Brief haben wir schon im April bekommen, aber er ist leider, sagen wir mal, auf dem falschen Ablagestapel gelandet. Da die Aussage zeitlos gültig ist, wollen wir ihn jetzt endlich nachreichen.)

Manche Eltern benutzen Videospiele tatsächlich, um ihre Kinder „ruhigzustellen“. Das ist in der Tat sehr bedenklich, denn auch wenn sich Eltern von Haus aus meist nicht mit Videospielen auskennen (sie sind ja schließlich nicht damit aufgewachsen), sollten sie sich zumindest mit dem auseinandersetzen, womit sich ihre Kinder beschäftigen. Wir sind immer wieder erfreut, wenn junge Leser erwähnen, daß sie mit ihren Eltern zusammen spielen (oder wir sogar Post von solchen Eltern bekommen).

Man muß aber auch Nintendo einen Vorwurf machen: Zu Zeiten von NES und SNES hat die Firma bewußt ein kinder- und familienfreundliches Image propagiert. Bis vor ein paar Jahren war das der richtige Weg, da zu der Zeit allgemein die Frage gestellt wurde, ob Videospiele generell schädlich für Kinder sind. Und Nintendo hat wahrlich nicht schlecht von diesem Image profitiert. Heutzutage hat sich die Situation verändert, doch viele haben sicherlich immer noch die Botschaft im Ohr, daß alles, wo Nintendo draufsteht, automatisch für die Allerjüngsten geeignet ist. Es gibt zwar eine Altersempfehlung, aber bei *Shadows of the Empire* wurde diese im Kleingedruckten der Packungsrückseite versteckt.

Gerade bei ganz jungen Kindern sollte man zum Beispiel nicht nur darauf achten, was sie spielen, sondern auch wie lange sie vor der Konsole sitzen. (Sechsjährige sollten zum Beispiel nicht unbedingt N64-spielen.) Jeder

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 58



Petra (13) hat nicht nur fast so viele *Zelda*-Bilder wie wir, sondern auch einen beeindruckenden Schrein daraus errichtet. (Am allerbesten gefällt uns das Poster oben rechts ...) Aber den Soundtrack gibt es ja nun leider nicht im Handel, wie wir vergangenen Monat schon erwähnt.

von uns hat sicherlich zehn Stunden am Stück oder mehr vor dem Bildschirm verbracht, aber zur Gewohnheit sollte es nicht werden.

Die BPjS setzt ja gerade diese „Unmündigkeit“ der Erziehungsberechtigten voraus. Wenn man andererseits ein wenig „Aufklärungsarbeit“ leisten würde und für bindende Altersfreigaben sorgt, könnte man ohne Verbote davon ausgehen, daß Kinder nur die Spiele in die Finger bekommen, die auch für sie geeignet sind. (Siehe auch nächster Brief.) Das Lächerliche an der Gesetzeslage: Es ist Eltern durchaus erlaubt, ihren Kindern indizierte Spiele zugänglich zu machen, wenn sie dies für richtig halten. Da fragt man sich doch wirklich: Was soll dann das Ganze?

Der Rest Europas hat zwar keine Bundesprüfstelle, doch gewaltverherrlichende Spiele geraten zunehmend in die Kritik. In Frankreich hat eine private Jugendschutzorganisation dafür gesorgt, daß Titel wie *Resident Evil*, *Carmageddon* und *Grand Theft Auto*, um nur einige zu nennen, aus den Regalen der Handelsketten verschwinden. In Italien hat die Staatsanwaltschaft vor kurzem *Resident Evil* aus der Auslage vieler Händler entfernen lassen.

Es geht auch besser

Ihr seid wirklich die beste Zeitschrift, die sich mit Videospielen beschäftigt. Allein ihr seid schon ein guter Grund, bei Nintendo zu bleiben, denn für andere Konsolen gibt es kein einziges vergleichbares Magazin.

Ich möchte mich in diesem Brief einmal zur BPjS äußern. Aber nicht – wie ihr jetzt vielleicht denkt – um sie zu beschimpfen. Ganz



Marlies Reepschläger (17) aus Berlin ist auch wieder mit einer Zeichnung dabei. (Aus der Idee mit dem Maskottchen wird wohl in diesem Jahrtausend nichts mehr ... obwohl die zweite Befürworterin, Anne, zufällig auf Seite 13 auch mit einem Bild vertreten ist.)

im Gegenteil: Ich befürworte eine Einrichtung, die Videospiele (und Filme, Zeitschriften, etc.) auf ihre Jugendtauglichkeit hin prüft. Aber muß man nicht jugendfreie Spiele gleich verbieten? Eine warnende Aufschrift auf der Verpackung würde doch vollkommen reichen. Ich beispielsweise würde mir ein so gekennzeichnetes Spiel nicht kaufen. Und wer ein indiziertes Spiel wirklich will, bekommt es sowieso. Außerdem wäre es sinnvoll, wenn sich die Entwickler eines Spiels vor der Veröffentlichung mit der BPJS absprechen könnten. Dann könnten sie gezielt die beanstandeten Punkte entfernen.

Christoph Klinger, Rosenheim

TOTAL!:

(Danke für das Lob! Erzähl' das doch mal Nintendo ...) Die von Dir angesprochene Absprache wäre in der Tat sinnvoll, doch eine solche Bewertung im Vorfeld ist nicht möglich. Deshalb hat zum Beispiel Acclaim, wie berichtet, alles aus *Turok 2* entfernt, was theoretisch zu beanstanden gewesen wäre. Daß es auch anders geht, zeigt das Beispiel Kino in den USA. Dort wird ein Film der zuständigen Organisation vor dem Release vorgeführt, und die legt dann eine Alterseinstufung fest. Wünscht der Filmverleih eine andere, muß er beanstandete Szenen schneiden und den Film erneut einreichen.

Viel hilfreicher wäre also, wenn in Deutschland dafür gesorgt würde, daß die Altersfreigabe für Spiele rechtlich bindend wäre. Wenn ein Kinofilm „ab



Wußtet Ihr schon, daß die Sache mit dem Abdruck von Fotos der Game Boy Camera einen Haken hat? Man kann leider auf den Scans meistens wenig erkennen

18" ist, geht man schließlich auch davon aus, daß er nur von Erwachsenen gesehen werden kann. Ob das wirklich so ist, sein einmal dahingestellt. Doch niemand würde auf die Idee kommen, einen Film aus den Kinos heraus zu indizieren. Wir wollen also keinesfalls die Existenz einer Organisation für den Jugendschutz generell in Frage stellen (Wo kämen wir denn da hin?!). Aber solange die ganze Angelegenheit so unausgewogen ist, muß sie sich auch der angebrachten Kritik stellen.

Der feine Unterschied

Zu der Sache mit dem Wrestling und den Videospielen möchte ich etwas hinzufügen. Zuerst einmal ist die WCW nicht gleich Wrestling, es gibt noch viele andere Ligen. Außerdem entwickelt sich das Wrestling weiter. Gut, zwar nicht in der WCW, denn dort sind die ganzen Rentner, die aus der WWF höchstwahrscheinlich im hohen Bogen rausgeschmissen wurden. Diese besagten Leute freuen sich, daß sie noch im Ring (und nicht im Altersheim) stehen, ein bißchen Show abziehen und fünf bis zehn Wrestling-Aktionen zeigen können. In der WWF dagegen ist das anders. Deutschlandtours stehen auf dem Programm, öfters tauchen neue (und damit meine ich auch neue) Wrestler auf, es gibt ständig neue Shows usw. Abschließend noch eine kurze Frage: Was ist das für ein Bild in der TOTAL! 7/99 auf Seite 62 von Link hinter Jake Lloyd?

Katja

TOTAL!:

Der Unterschied zwischen WWF und WCW ist doch ein wenig anders gelagert. Die WWF ist ein Familienunternehmen und wird von Vince McMahon in der dritten Generation geführt. Die WCW gehört zum Konzern des Medienmoguls Ted Turner und ist dadurch finanziell wesentlich potenter. Deshalb kann die WCW auch alles aufkaufen, was beliebt und damit teuer ist. Um konkurrieren zu können, muß sich die WWF dafür eben mehr einfallen lassen. Junge Talente aufstöbern, Fans außerhalb der USA gewinnen und spektakuläre Aktionen bieten – leider manchmal zu spektakulär, wie der tragische Unfall von Owen Hart zeigt.

Zur Frage: Auf dem Monitor im Hintergrund läuft *Smash Brothers* (vgl. Import-Test in TOTAL! 3/99).

GEWINNER

6 Jahre TOTAL!

Jubiläums-Competition „Ich will absahnen“, TOTAL! 6/99

Interact by Jöllenbeck:

je ein V3 Racing Wheel mit Rumble-Funktion:

Peter Schaaff, Düsseldorf; Maximilian Rimbach, Bremen

je ein UltraRacer N64:

Dennis Pfahl, Essen; Bastian Erstfeld, Köln

je ein Console Carrying Backpack:

Arne Landshardt, Mainz; Stefanie Görler, Tauberbischofsheim; Michael Greulich, Aachen

X-plain Verlag:

je ein TOTAL!-T-Shirt:

Martin Huber, Königsbrunn; Florian Reichart, Marktoberdorf; Christina Pfahl, Essen; Oliver Skupin, Heusenstamm; Gotthilf Pareike, Berlin; Lukas Lis, Bönen; Jens Kolk, Bad Bentheim; Martin Mund, Kiel; Astrid Baumgärtel, Treuchtlingen; Lasse Petz, Nordenham

je ein TOTAL!-Abo (begrenzt auf ein Jahr):

Stefan Thormeyer, Bröhsen; Regine & Werner Hoffmann, Bremen; Gerald Laner, A-Volders; Marc Rödinger, Eckernförde; Alexander Scherf, Coburg; Falco Luge, Remscheid; Andreas Preußner, Montabaur-Elgendorf; Stefanie Ulbrich, Hameln; Alexander Szilag, Mainz; Michael Lussi, CH-Stansstad

Nintendo:

je ein Star Wars: Rogue Squadron-Modul (N64):

Dominik Hahn, Westendorf; Mathias Piatkowski, Münster

je ein Zelda 64-Spieleberater und eine Zelda 64

-Soundtrack-CD:

Michael Ivic, Hannover; Rüdiger Feindt, Hamburg; Anouk Kreplin, Bönnsen; Anna Tluczykont, Straubing; Carsten Maurer, Kassel

Electronic Arts:

je ein FIFA 99-Modul (N64):

Kai Essers, Düsseldorf; Georg Stein, Ranzow; Stephan Steiner, Mengersgereuth-Hämmern

je ein Beetle Adventure Racing-Modul (N64):

Marc Bock, Berlin; Claudio Werner, Neustadt; Karsten Quast, Darmstadt

je ein EA-Sports-T-Shirt:

Sebastian Kleider, Bochum; Susi Wiegand, Mannheim; Conrad Berger, Herne; Sascha Fischer, Ascheberg; Thomas Bregulla, Karlsruhe; Ralph Armbrust, Offenburg

ein Schalke-04-Trikot mit Signatur von Olaf Thon:

Rainer Treuhahn, Darmstadt

Ubi Soft:

je ein All-Star Tennis '99-Modul (N64):

Alina Sielka, Ratingen; Sebastian Hein, Hildesheim

je ein Hexcite-Modul (GBC):

Georgiov Xenophon, Wuppertal; Michael Schink, Darmstadt; Andreas Huhn, Dingelfing; Bernd Rohde, Kiel; Sascha Körber, Marienthal

je ein Racing Simulation 2-Rucksack:

Martin Kratzenberg, Waldkappel; Martin Felde, Eddelak

je ein Schlüsselanhänger BBS Motorsport:

Eugen Krause, Heyda; Britta Wohlfahrt, Niedertaufkirchen; Frank Arendt, Schwerin

ein Buch: „Who works in Formula 1“:

Marc Ploth, Würzburg

eine rote Jacke BBS Motorsport:

Cornelia Schwermer, Marne

Chupa Chups:

je 12 Secret Pen Lollies:

Ira & Anna Petersen, Hohenahr-Erda; Christian Preyer, Tuttlingen

12 Kissers:

Daniel Föhr, Lindenfels

Vidis:

je ein Color Power Set:

Oliver Erakovic, Stuttgart; Rudolf Mersenhuber, A-Salzburg; Jens Jahnke, Herne; Silvia Franke, Bünde; Nils Mrowald, Herne; Hans Kock, Kaarst; Daniel Scheurich, Leidersbach; Menno-Nero Kälsner, Berlin; Jörg Riesenweber, Neumünster; Bernd Lurß, Frankfurt/O.

(Die restlichen Gewinner werden direkt benachrichtigt und in der kommenden TOTAL!-Ausgabe bekanntgegeben.)

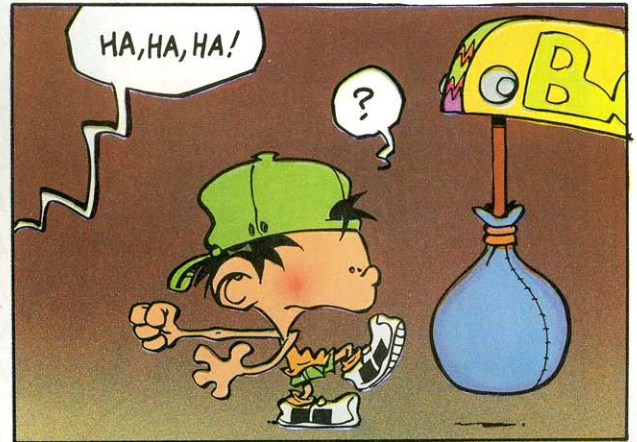
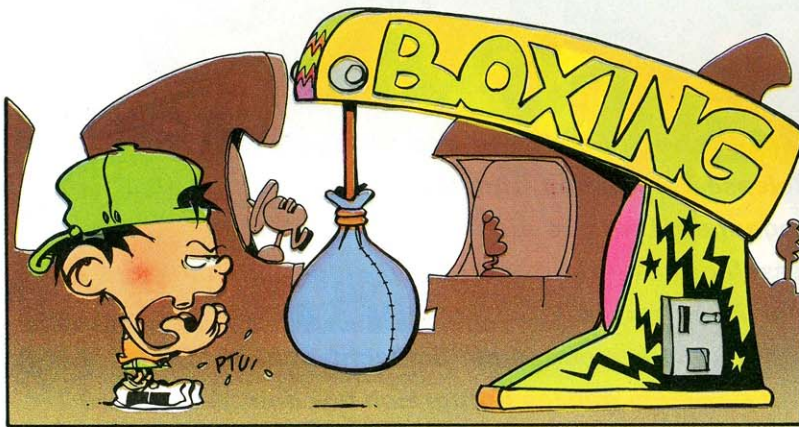
TOTAL! 7/99-Competition „Der Meister“

(Die richtige Antwort lautet: *Donkey Kong*)

je ein signierter Nintendo-Messeprospekt an:

Christian Köhler, Neustadt; Vanessa Weidenbauer, Leutershausen; Phillip Merz, Wolfsburg

KID PADDLE

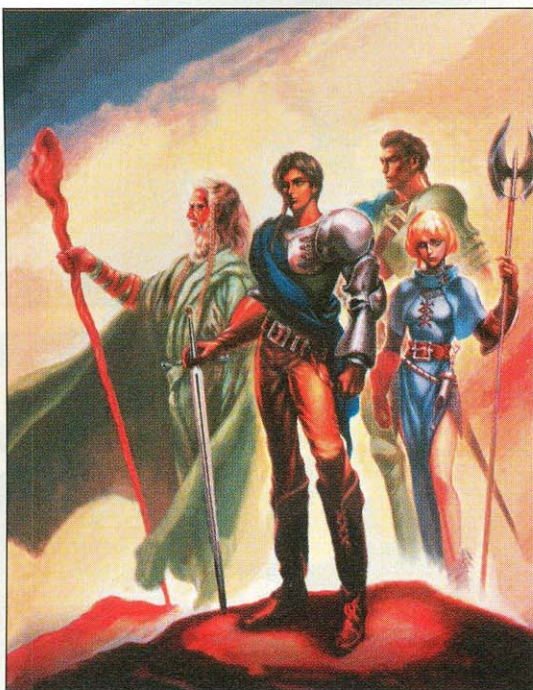


Genre:
Strategie/Rollenspiel

Hersteller:
Quest

Erhältlich:
als Import (ip)

Ogre Battle 64



Japanische Rollenspieler und Strategie-Fans haben den Release-Termin von Ogre Battle 64 sicherlich als Festtag begangen. Und das nicht ohne Grund. Denn Quests fesselnder Genremix wartet mit einem Spielkonzept auf, wie Ihr es noch nie auf dem N64 zu Gesicht bekommen habt. Führt Armeen in die Schlacht, schließt Bündnisse und rettet ein ganzes Königreich vor dem Verderben!

Ein mehr als 200 Jahre andauernder Friede im Königreich Palatinus zerbrach, als der Kirchenstaat Lodus Kreuzzüge unternahm, um die eigenen Lehren zu verbreiten. Das Nachbar-



Im Königreich Palatinus wird mobil gemacht. Eine Revolution ist im Anmarsch

land Nirdam wurde in weniger als einem Jahr dem neuen Glauben unterworfen. Als die übermächtigen Kreuzritter vor den Grenzen von Palatinus auftauchten, beugte sich König Durmail den Angreifern. Um sich zu retten, akzeptierte er alle Forde-

rungen. Das ist nun elf Jahre her. Seitdem weht in dem Königreich ein anderer Wind. Die Unterschicht wird ausgebeutet und, als sie Widerstand leistet, vieler ihrer Rechte beraubt. Die Bevölkerung wird immer unzufriedener, bis eine handfeste Revolution zu drohen scheint. Anführer der Widerstandskämpfer ist Frederic Raskin, der das unfaire Klassensystem ein für alle Mal beseitigen will. Ihm zur Seite stehen eine Reihe erfahrener Kämpfer sowie die Sympathie des Volkes. König Durmail reagiert mit militärischen Mitteln. Er schickt seine Armeen aus, um den Aufstand im Keim zu ersticken. Einer dieser Truppen, den Blauen Himmelsrittern, gehört Magnus Garant, der Held des Spiels, an. Trotz seiner Unerfahrenheit bemerkt dieser schnell, daß er nicht unbedingt auf der richtigen Seite kämpft. Eure Aufgabe ist es nun, nach eigenem Ermessen in den Konflikt einzugreifen. Wie Ihr Euch verhaltet und welche Allianzen Ihr schließt, bleibt Euch ganz allein überlassen. So durchstreift Ihr mit Eurer Truppe das Königreich in Echtzeit. Neue Charaktere

Die Blauen Himmelsritter

Aus Protest gegen seine adlige, dekadente Umgebung schlug Magnus eine militärische Laufbahn ein. Als Mitglied der Blauen Himmelsritter wird er in eine entlegene Gegend versetzt. Mit seinem Vater hatte er sechs Jahre keinen Kontakt mehr.



Magnus Garant (18)

Reia besuchte aus ganz ähnlichen Gründen wie Magnus die Militärschule. Die junge Adlige ist ein wahrer Dickkopf und verfügt über ein fast maskulines Auftreten. Streitereien mit Diomedes stehen auf der Tagesordnung.



Reia Sylvius (17)

Diomedes stammt aus sehr einfachen Verhältnissen, die es ihn schon früh gelehrt haben zu überleben und zu kämpfen. Er ist ein überaus grobschlächtiger Kerl mit großer Statur und einer sehr optimistischen Lebenseinstellung.



Diomedes Lang (19)

Hugo steht dem jungen Magnus stets mit weisen Ratschlägen zur Seite. An den Kämpfen nimmt der Greis schon seit vielen Jahren nicht mehr aktiv teil, doch er gibt gerne seine Erfahrungen und sein umfangreiches Wissen im Training an Neulinge weiter.



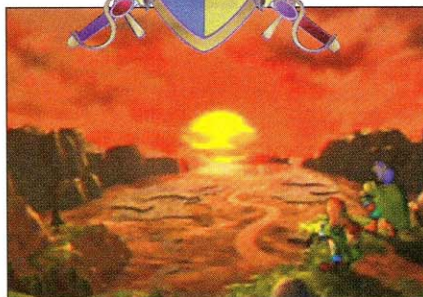
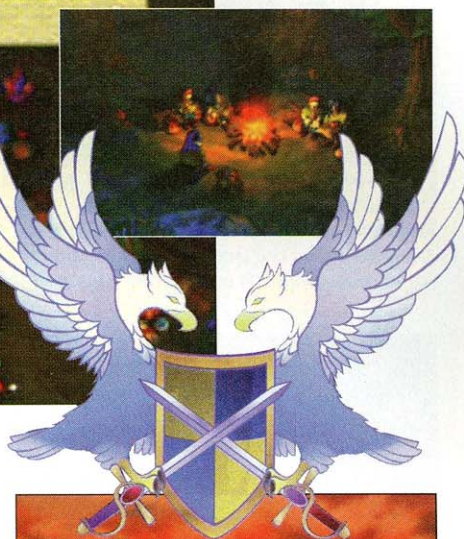
Hugo Mirror (65)



In den Städten trifft Ihr auf zahlreiche Leute, die Euch auf verschiedenste Art weiterhelfen können



Charaktere, die mächtige Zauber beherrschen, können auch aus der hinteren Reihe angreifen



Auf der Landkarte könnt Ihr zwischen Städten, Schlössern und Klöstern hin und her reisen. Feindliche Truppen werden erst dann dargestellt, wenn sie sich in Sichtweite der Helden befinden. Während der Märsche vergeht kontinuierlich Zeit, und Tages- und Nachtzyklen wechseln sich ab

Ogre Battle (SNES)

Das erste Spiel der *Ogre*-Saga wurde 1994 auch in den USA veröffentlicht. Es ist nach der Zählweise von *Quest* die fünfte Episode einer imaginären Legende. Bevor Ihr als Anführer einer fünfköpfigen Armee das Spiel startet, müßt Ihr eine Reihe von Fragen beantworten, die Euren persönlichen Charakter prüfen und deren Beantwortung sich direkt auf das Ansehen sowie Verhalten Eurer Spielfiguren auswirkt. Diese zieht Ihr in Echtzeit über das Land und befreit Städte aus der Hand der Zenobianer. Eine besondere Bedeutung besitzen die Tarot-Karten, die Ihr vor dem Spiel und nach jeder erfolgreichen Schlacht erhaltet. Sie können ganz ähnlich wie Zaubersprüche eingesetzt werden und beispielsweise Heilung oder magische Angriffe heraufbeschwören.



Das Königreich Palatinus

Der Königssohn wird von seinem Vater nicht akzeptiert, da er, anders als der Rest der Familie, keine blonden Haare und blaue Augen, sondern einen silberfarbenen Schopf und lila Augen besitzt. Der einzige Mensch, dem er vertraut, ist Magnus.



Jumir Durmail (17)

Jumirs Vater, der König von Palatinus, hatte vor elf Jahren ein Abkommen mit dem Kirchenstaat von Lodi geschlossen, um seine Position und sein Leben zu schützen. Er will den Aufstand mit allen Mitteln niederschlagen.



Prokus Durmail (59)

Der Kommandeur der Südmee von Palatinus erreichte diesen Rang weniger durch seine Fähigkeiten als durch gute Beziehungen. Er träumt davon, einmal die Befehlsgewalt über die schlagkräftige Zentralarmee zu erlangen.



Godesrus Blanik (52)

Der General im Dienste von Palatinus ist der Vater von Magnus. Früher gehörte er der Zentralarmee an, wurde aber vor einigen Jahren degradiert und zur Westarmee strafversetzt. Er hat Jumir großgezogen.



Unkisses Garant (43)

Tactics Ogre (SNES)

Tactics Ogre erschien 1995 in Japan und wurde nie ins Englische übersetzt. Die siebte Episode der *Ogre*-Legende ist keine direkte Fortsetzung, obwohl einige bekannte Figuren vorkommen. Durch den Einsatz von dreidimensionalen Kampffeldern, die die Höhenunterschiede des Geländes berücksichtigen, gestalten sich die Schlachten wesentlich realistischer und komplexer als beim Vorgänger. Auch der Zeitfaktor spielt eine deutlich größere Rolle. So müssen die Soldaten nach jedem Angriff eine Zeitspanne warten, deren Länge von der Agilität und den zuvor ausgeführten Moves abhängt.



Sämtliche Menüs sind umfassend und übersichtlich aufgebaut. Ihr müßt nur Japanisch verstehen



können in die Kompanie aufgenommen und innerhalb dieser nach strategischen Gesichtspunkten positioniert werden. Je nachdem wie stark, schnell, bewaffnet und fähig ein Kämpfer ist, solltet ihr entscheiden, ob dieser lieber in der ersten Reihe oder von weiter hinten angreifen soll. Selbst die Bildung von Marsch- und Schlachtformationen, wie sie schon die alten Römer kannten,



ist möglich. Trefft ihr auf Feinde, wird auf einen Gefechtsbildschirm umgeschaltet, der das Geschehen in traditioneller isometrischer Sicht zeigt. Die Kämpfe laufen in weiten Teilen automatisch ab, wobei ihr zwischendurch den Einsatz bestimmter Taktiken, Items oder Elemente bestimmen dürft. Elemente haben eine ähnliche Wirkung wie Zaubersprüche und können gleichermaßen für offensive wie defensive Zwecke genutzt werden. Durch erfolgreiche Schlachten sammeln eure Charaktere Erfahrungspunkte, die ihnen den Aufstieg in andere Klassen erlauben (siehe Extrakasten). Auf diese Weise baut ihr eine schlagkräftige Armee auf, die die Städte von der Tyrannei befreit und keinerlei Probleme mit den dort hausenden Endbossen hat. In diesen Ortschaften findet ihr zumeist Unterstützung für eure Sache in Form von Geld und nützlichen Items.

Da *Ogre Battle 64* immens umfangreich ausgefallen ist, konnten wir euch in dieser Ausgabe noch keinen Test präsentieren. Dafür war die Zeit einfach zu knapp. Im kommenden Monat werdet ihr jedoch voll auf eure Kosten kommen.

Hirofumi Yamada/Marco Häntsch

Die Revolutionäre

Der Anführer der Revolutionäre hat sich vorgenommen, das herrschende Klassensystem zu beseitigen. Er kämpft gegen Lodos und alle Verbündete des Kirchenstaates.



Frederic Baskin (46)

Der Held aus *Ogre Battle* (SNES) besiegte das Imperium Zeteginea. Er kam als Spion nach Palatinus und schloß sich spontan den dortigen Freiheitskämpfern an.



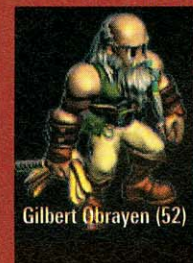
Destin Faroda (27)

Aisha ist eine erfahrene Priesterin und Heilexpertin und somit unschätzbar wertvoll für die Revolutionäre. Sie kämpfte zusammen mit Destin gegen das Imperium Zeteginea.



Aisha Knudler (19)

Auch dieser freundliche Krieger ist ein alter Weggefährte von Destin Faroda. Er gilt bei seinen Kameraden als ungemein zuverlässig und gnadlos gerecht.



Gilbert Obayen (52)



KÄMPFER (männlich)

ANFÄNGER- KLASSE

Ritter
Berserker
Fechter
Phalanx
Tierbändiger
Dollmaster
Ninja
Zauberer



MEISTER- KLASSE

Paladin
Schwarzer Ritter
Schwertmeister
Catafract
Meisterbändiger
Zaubermeister
Ninja-Meister
Goethic
Dragoner

SPEZIALKLASSE Centurio

WIEDERGEBURT

Zombie — Skelett — Geist
Vampir
Lich



ANFÄNGER- KLASSE

Bogenschützin
Drachenbändigerin
Walküre
Zauberin
Klerikerin
Hexe

MEISTER- KLASSE

Diana
Drachenmeisterin
Freya
Sirene
Priesterin

SPEZIALKLASSE Centurio Prinzessin

WIEDERGEBURT

Zombie — Skelett — Geist
Engelsritter — Engel
Lich



AMAZONE (weiblich)

Das Klassensystem der Menschen

Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten ist es den einzelnen Charakteren möglich, in höhere Klassen aufzusteigen. So kann aus einem einfachen Soldaten irgendwann ein Ritter und später sogar ein mächtiger Ninja-Meister werden. Getötete Charaktere können als Untote zurückkehren und die Gestalt eines Skeletts, Zombies oder Vampirs annehmen. Weibliche Kämpfer können in andere Klassen befördert werden als ihre männlichen Kollegen. Sie können beispielsweise die Karriere einer Drachenmeisterin oder Priesterin einschlagen. Um in die Spezialklassen beispielsweise eines Centurios aufzusteigen, muß man im Besitz bestimmter Items sein.



Das Klassensystem der Nicht-Menschen

Eurer Armee können auch nicht-menschliche Geschöpfe wie beispielsweise Drachen oder Golems angehören. Auch diese entwickeln sich mit zunehmender Erfahrung weiter.

Bei der Art der Weiterentwicklung von Drachen und Hawkman spielt die charakterliche Ausrichtung eine große Rolle. Diese kann entweder „gesetzestreu“ oder „chaotisch“ sein. Golems verwandeln sich, wenn sie von einem bestimmten Element angegriffen werden. Bestien werden durch Training stärker.



NICHT-MENSCHEN

Hawkman — Vultan
Rayven
Kürbiskopf
Gremlin
Fee

TIERE

Höllenhund — Cerberus
Wyarm — Wyvern
Griffin — Opininx
Cockatrice
Sphinx

GOLEMS

Golem — Steingolem — Felsgolem

DRACHEN

Drachenjungen
Donnerdrache — Quetzercoatl
Roter Drache — Flarebrass
Erddrache — Sachak
Blauer Drache — Hydra
Platindrache — Bahamut
Schwarzer Drache — Tiamat



Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Ubi Soft

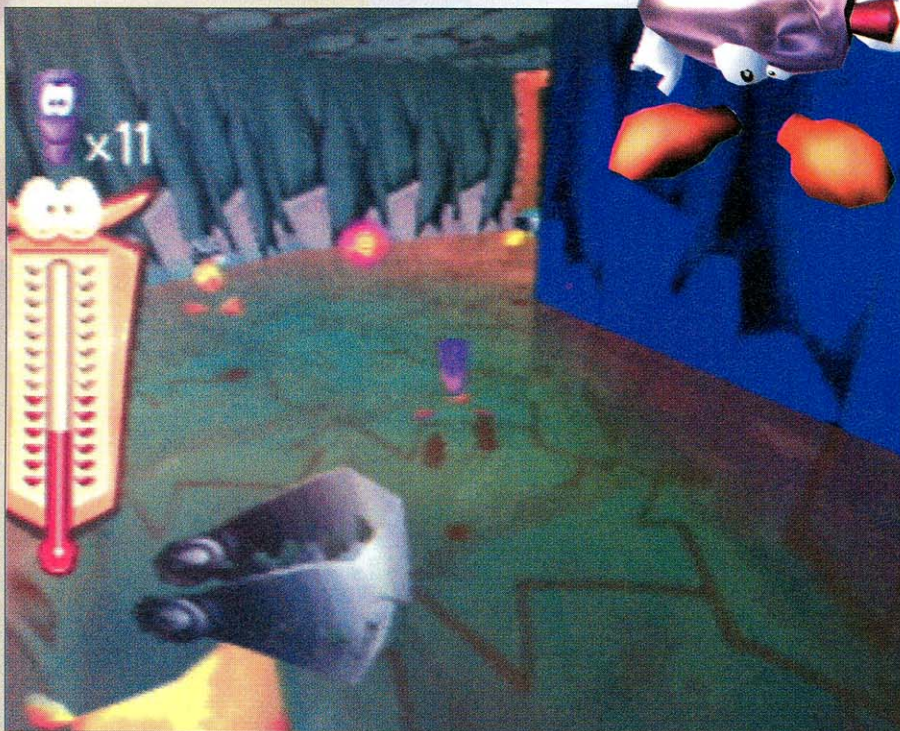
Erhältlich:
ab September

Tonic Trouble

Die lange Zeit des Wartens hat endlich ein Ende: Tonic Trouble steht in den Startlöchern. Das Jump&Run mit dem witzigen Helden Ed hält viele abgedrehte Ideen, einen putzigen Hauptdarsteller und jede Menge Mini-Games bereit. Schon in der aktuellen Vorversion macht es einen sehr guten Eindruck.



In bester Indiana-Jones-Manier sprintet Ed in Sicherheit. Schon im ersten Level könnt Ihr die unterschiedlichen Laufgeschwindigkeiten ausprobieren



Eigentlich ist der kleine lilafarbene Ed ja gar kein Held, sondern der einfache „Hausmeister“ eines Raumschiffs, das auf einer Expedition durchs Weltall düst. Leider passiert ihm dabei aber ein verheerendes Mißgeschick, als er eine Dose mit einer seltsamen Flüssigkeit zusammen mit dem anderen Müll in den Orbit kehrt. Dummerweise steuert die Dose direkt auf die gute alte Erde zu und fällt dort zu Boden, wobei einige Tropfen des Inhalts auslaufen. Das Ergebnis: Tiere und Pflanzen mutieren zu abgedrehten und gefährlichen Wesen, aus dem Nichts erheben sich schneebedeckte Berge, und Flüsse füllen sich mit Sangria. Klar, daß Ed, als er auf seinem Heimatplaneten ankommt, von seinem Chef eins auf die Mütze bekommt und den Auftrag erhält, das angerichtete Desaster zu beseitigen. Zu allem Überfluß hat auch noch der gemeine Grogh die Dose gefunden und versucht nun, mit deren Hilfe die Weltherrschaft zu erlangen.



Der durchgeknallte Doc will Euch mit einer seiner Erfindungen bei der Suche nach der Dose helfen

Um das zu verhindern, setzt sich Ed nach seiner Ankunft auf der Erde sofort mit einem ebenso genialen wie irrsinnigen Erfinder, genannt Doc, in Verbindung. Als erstes muß er ihn jedoch befreien, denn im Wahn hat sich der Doc im Labor eingesperrt und einen seiner Roboter zum Wachhalten programmiert. Inzwischen würde er ja ganz gerne wieder herauskommen, doch das läßt der Blechgeselle nicht mehr zu. Die Befreiung des Erfinders dient in erster Linie zur Einführung in die Steuerung. Leichte Sprung-



Ed

Gestatten, mein Name ist Ed, einfach nur Ed! Ich bin lila, meine Arme, meine Beine und mein Kopf schweben lose um meinen Körper herum, und ich muß die Erde retten. Leider habe ich mir diesen Job selbst eingebrockt, als ich aus Versehen eine Dose mit einer seltsamen Flüssigkeit aus dem Raumschiff geschmissen habe, auf dem ich als Hausmeister arbeite. Wer konnte denn auch vorhersehen, daß diese Dose genau auf die Erde zufliegen und die auslaufende Flüssigkeit dort ein riesiges Durcheinander anrichten würde? Na ja, dann werde ich eben ein wenig aufräumen, ist ja schließlich mein Job.



kombinationen und Laufpassagen müssen gemeistert werden, wobei der Weg ans Ziel in sehr kleine Abschnitte unterteilt ist. Am jeweiligen Ende eines solchen Abschnitts steht ein Warp-Tor, durch das der Außerirdische in den nächsten Bereich vorstoßen kann. Ed bewegt sich durch mehr oder weniger starken Druck des Analogsticks in unterschiedlichen Geschwindigkeiten fort, wodurch es möglich ist, vor rollenden Felskugeln schnell davonzulaufen und sich auf engen Stegen langsam vorzutasten. Während der Sprünge, die je nachdem, ob der Held zuvor stand oder Anlauf genommen hat, kürzer oder weiter ausfallen, läßt sich Ed noch bewegen. Ein falsch angesetzter Hüpfer kann somit noch in der Luft korrigiert werden. Reicht es trotzdem nicht ganz für eine saubere Landung auf der nächsten Plattform, reißt Ed geistesgegenwärtig die Hände nach oben und hangelt sich unter Einsatz

seiner gesamten Kräfte in Sicherheit. Aber Ed kann noch viel mehr. Wann immer er einen Popcorn-Automaten entdeckt, kann er sich durch den Verzehr der gerösteten Maiskörner für kurze Zeit in Super-Ed verwandeln, der riesengroß ist, Gitterstäbe verbiegen und durch Tritte und Schläge Feinde besiegen kann. Dabei gibt es einen witzigen Effekt: Gegner, die sich eben noch sehr stark fühlten und den armen kleinen Bläuling verfolgten, werden nach dessen Verwandlung plötzlich ganz kleinlaut und versuchen, sich aus dem Staub zu machen. Erst kurz vor der Befreiung des Docs bekommt auch der „normale“ Ed durch den Erhalt eines Pogo-Sticks die Fähigkeit zu



Grogg

Man nennt mich Grogg, der Schreckliche. Ihr könnt aber auch Grogg, der Finstere, Grogg, der Abscheuliche oder Grogg, der Ultraböse, zu mir sagen. Ist mir auch recht. Glücklicherweise haben meine Leute die Dose mit der praktischen Flüssigkeit gefunden und sie sofort zu mir gebracht. Dadurch kann ich tun und lassen, was ich will und habe die Macht, die gesamte Welt zu unterdrücken. Trage ich meinen Namen jetzt zu Recht, oder nicht? Über die Bemühungen des kleinen, lila angelaufenen Außerirdischen kann ich nur lachen. Der soll es einmal wagen, auch nur in meine Nähe zu kommen!



Tja, da bekommen die Gegner ganz schön Muffensausen, wenn sich der kleine Ed, der eigentlich keiner Fliege etwas zuleide tun kann, plötzlich in Super-Ed verwandelt und anfängt, so richtig aufzuräumen



Mutierte Kuh

Muh, ich bin die Dino-Kuh! Ich bin eine Mischung aus Hund, Dinosaurier und Kuh und tue keiner Fliege etwas zuleide.



Durch die Flüssigkeit hat sich auf der Erde alles verändert. Plötzlich verwandelten sich meine Freunde und ich zu seltsamen Kreaturen, die Flüsse füllten sich mit allem, nur nicht mit Wasser, und Berge schossen in Windeseile aus dem Boden. Tja, da kann ich nur hoffen, daß dieser Ed wirklich so ein Superheld ist wie alle berichten. Solange kann ich nur abwarten und Gras fressen.

kämpfen. Der unscheinbar wirkende Stab erweist sich im weiteren Verlauf des Spiels als Allzweckwaffe. Ed kann mit ihm schlagen, ihn als Blasrohr einsetzen und sich selbst und andere Charaktere im Copperfield-Stil verwandeln. Die unglaubliche Komik, mit der all diese Aktionen vonstatten gehen, muß man einfach gesehen und gehört haben. Allein das Fuchteln mit dem Stab ruft immer wieder ein Lachen hervor, wenn Ed einen original Bruce-Lee-Schrei ausstößt. Das eigentliche Abenteuer wartet nach der Befreiungsaktion. Damit der Doc eine Maschine bauen kann, mit der er den ursprünglichen Zustand der Erde wiederherstellen kann, muß Ed ihm nacheinander jeweils sechs Exemplare eines bestimmten Bauteils liefern. Die erste Aufgabe besteht



Es sieht zwar so aus, als befände sich Ed in Sicherheit, doch die Plattformen lösen sich nach ein paar Sekunden auf, so daß nicht sehr viel Zeit bleibt, den Sprung zur nächsten rettenden Insel anzusetzen

darin, sechs Sprungfedern zu finden, die im ersten Level versteckt sind. Dabei muß Ed unter anderem heißen Brotscheiben ausweichen, die wildgewordene Toaster auf ihn abfeuern, mit Hilfe seines Stabes ein Luftschiff steuern und verschiedene andere Geschicklichkeitstests meistern. Überhaupt ziehen sich durch das gesamte Spiel diverse Mini-Games, die den Ablauf etwas auflockern und für Abwechslung sorgen. So muß Ed schon ganz am Anfang eine rasante Rutschpartie hinlegen, die ihn einen steilen Gletscher hinunterführt. Schnelles Ausweichen vor den zahlreichen Hindernissen und cleveres Ausnutzen der Energiefelder, die Ed erheblich schneller werden lassen oder ihn auf höhere Ebenen schießen, sorgen dabei für eine Topzeit.

Tonic Trouble hält im Vergleich mit anderen Genrevertretern die wesentlich abgedrehteren Gags bereit. Allein der Hauptdarsteller, der nur aus sechs Körperteilen besteht, die sich alle nicht berühren, läßt immer wieder zu einem Schmunzeln ein. Die einzelnen Abschnitte der Level sind sehr überschaubar und vollgestopft mit den seltsamsten Gegnern der Jump&Run-Geschichte. Die Grafik macht einen guten Eindruck, doch die Geschwindigkeit, mit der das Spiel abläuft, ist noch verbesserungswürdig. Wenn den Entwicklern nicht die Ideen ausgehen und der technische Rahmen ein wenig überarbeitet wird, steht uns demnächst ein phantastisches Jump&Run-Abenteuer mit dem lustigen Ed bevor.

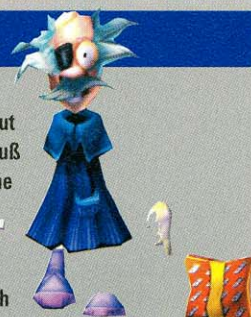
Holger Reher



Es gibt keine Sprachausgabe, dafür sind alle Texte der verschiedenen Charaktere in Deutsch

Der Doc

Hi, ich bin der Doc und helfe Ed, so gut es geht! Dafür muß mich der kleine Außerirdische aber erst einmal aus meinem Labor befreien, in das ich mich dummerweise selbst eingesperrt habe. Ich kann nur hoffen, daß Ed an meiner Roboterwache vorbeikommt, aber wenn er dazu nicht in der Lage ist, sehe ich sowieso schwarz für sein Unterfangen, die Welt zu retten. Ach ja, als Erfinder benötige ich natürlich jede Menge Materialien. Ed bekommt von mir deshalb eine Art Einkaufsliste der Objekte, die ich zum Bauen der Maschine brauche.



Um Euch ein paar Hintergründe zur Programmierung von *Tonic Trouble* zu liefern, haben wir ein kurzes Interview mit Ubi Soft geführt.



TI: Wer hat *Tonic Trouble* erschaffen? Wie groß war das Team?

Ubi Soft: *Tonic Trouble* wurde zum größten Teil von Michel Ancel entwickelt. Ancel war der führende Kopf hinter Ubi Softs Blockbuster *Rayman*. Vor zehn Jahren kam Ancel – damals 17 Jahre alt – zu Ubi Soft und begann mit der Entwicklung von Spielen, wie zum Beispiel *Pick 'n' Pile* und *Jeu des Bytes*. Ursprünglich übernahm er beides, die Programmierung und das Game-Design, selbst. Als er *Rayman* entwickelte, leitete er ein Team von 16 Mitarbeitern. Für *Tonic Trouble* war die Entwicklung eines neuen 3D-Integrations-Tools erforderlich, deshalb bestand das Team aus 120 Mitarbeitern.

TI: Was inspirierte Ancel zu *Tonic Trouble*?

Ubi Soft: Ancel hat schon bei *Rayman* gezeigt, daß er märchenhafte Welten und phantastische Abenteuer à la Tolkien der künstlichen Cyber-Welt vieler Spiele vorzieht. Für *Tonic Trouble* lieferte die Storyline von LucasArts' *Day of the Tentacle* und das Gefühl des Durch-eine-andere-Welt-Reisens von *Zelda* für das Super Nintendo die Inspiration. Das Story-Konzept für *Tonic Trouble* dreht sich um zwei zentrale Themen: einerseits ist es die Idee, daß der Held selbst durch einen Fehler die folgenschweren Verwicklungen auslöst und nicht erst später als Ritter in glänzender Rüstung auf der Bildfläche erscheint, um die Welt vor einem Schurken oder einer Naturkatastrophe zu retten. Andererseits ist es der Gedanke, daß ein unglücklicher Zufall konventionelle Verhaltensmuster genau ins Gegenteil verkehren kann. Deshalb fängt das Gemüse in *Tonic Trouble* an, Tiere zu fressen, der heruntergekommene Säufer gelangt an die Macht und so weiter.

TI: Welche Gameplay-Features werden wir zu sehen bekommen, die dieses Spiel von früheren 3D-Titeln unterscheidet?

Ubi Soft: Humor ist das wahre Markenzeichen von *Tonic Trouble*. Eds Universum (das er versehentlich selbst erschaffen hat) ist ein psychedelisches Süppchen. Es gibt mutierte Tiere, psychotisches Gemüse (Killerkarotten, böse Pilze, ranzige Rüben usw.), Wächter in Ballettröckchen, Gletscher mit Sangriageschmack, verrückte Wissenschaftler mit Roboterköpfen, Gebisse, die plötzlich zuschnappen, und vieles mehr.

Was das Gameplay angeht: Am Anfang des Spiels kann der Charakter gehen, laufen und springen wie jeder andere Charakter auch, aber während des Spiels erhält er verschiedene besondere Fähigkeiten. So kann er sich zum Beispiel mit seiner Fliege in die Lüfte schwingen, mit dem Pogo-Stick gefährliche Hindernisse überwinden, mit dem Blasrohr

auf seine Feinde schießen, sich mit Hilfe des Chamäleon-Puders in andere Charaktere verwandeln, und er erhält ein ganz spezielles Popcorn ...

Die Entwicklung von Eds Kräften erlaubt im Gameplay eine große Vielfalt. Aber es müssen auch Rätsel gelöst werden, um in diesem Abenteuer weiterzukommen. Die Mischung aus Humor, Action und Rätseln macht das Gameplay von *Tonic Trouble* abwechslungsreich und zu einer echten Herausforderung.

TI: Wie viele Welten und Charaktere hat *Tonic Trouble* zu bieten?

Ubi Soft: *Tonic Trouble* enthält elf grafische Umgebungen, jede davon ist in verschiedene Maps unterteilt. Jede Map hat ihre ganz eigene Atmosphäre, die um eine bestimmte Sache herum aufgebaut wird. Dazu gehören unter anderem eine ägyptische Pyramide, eine Skipiste, eine Fabrik in einem riesigen Kochtopf, ein Gletscher voller Riesenfrüchte und ein tiefer Canyon. Für jede Map braucht man besondere Fähigkeiten, wodurch ein ganz neues Gameplay ermöglicht wird. Auf der Skipiste muß Ed auf einer Frisbee-Scheibe gleiten, in der Canyon-Map gekonnt mit der Fliege durch die Luft sausen, beim Gletscher-Cocktail ein guter Skater sein und so weiter. Aber alle Maps haben eines gemeinsam: sie sind total abgedreht!

TI: Welche Geheimnisse und Tricks habt ihr ins Spiel eingebaut?

Ubi Soft: So wie im Original-*Rayman* wird der Spieler nicht nur mit Bonuspunkten und dem Zugang zu geheimen Levels belohnt, sondern er erlernt Tricks und erhält nach und nach Kräfte, die später gebraucht werden. Eds Hauptwaffe ist ein Stock, den er eigentlich benutzt, um seinen Feinden eins auf den Deckel zu geben. Im Verlauf des Spiels verwandelt sich der Stock in verschiedene Waffen oder Dinge. Dies ermöglicht es Ed, schwere Gegenstände zu heben, ihn als Blasrohr gegen angreifende Bienen oder als magischen Stock zu verwenden, um sich selbst und andere Charaktere zu verwandeln. Der Spieler muß so clever sein, daß er alle Informationen, die er erhält, ausnutzt. Die Weiterentwicklung von Eds Kräften macht das Gameplay viel umfangreicher und ermöglicht wiederum dessen Entwicklung. Man kann noch einmal in eine Map zurückkehren, die man schon erfolgreich durchgespielt hat, und sie dann vollkommen anders erleben, denn man hat ja mittlerweile andere Fähigkeiten, die man einsetzen kann.

TI: Warum ist *Tonic Trouble* eher ein Adventure als ein Action-Game?

Ubi Soft: In einem Action-Game dreht sich fast

alles um die Geschicklichkeit des Spielers, mit der er es schafft, zu überleben, zu springen, zu töten und so weiter. Man muß den Plot nicht kennen, um zu spielen. *Tonic Trouble* wird vom Plot angetrieben und von der Geschicklichkeit des Spielers, an wichtige Informationen zu gelangen. Die verschiedenen irrsinnigen Charaktere in der Geschichte haben zum Beispiel die Informationen, die Ed braucht, um an die Dose mit dem Gift zu kommen, und ein Charakter namens The Doc besitzt den magischen Stock, den Ed zum Überleben braucht. Der Außerirdische muß mit den anderen Charakteren interagieren, um im Spiel weiterzukommen. Der Spieler braucht gute Reflexe. Viel wichtiger ist es jedoch, neugierig zu sein und darüber nachzudenken, warum die Spieldesigner bestimmte Dinge an einem bestimmten Ort platziert haben.

TI: Wurde das Spiel für den PC entwickelt und dann auf das N64 angepaßt? Oder wurden beide Spiele getrennt voneinander programmiert? Hat dasselbe Team an beiden Versionen gearbeitet?

Ubi Soft: Im März 1998 haben wir zunächst eine PC-Version entwickelt. Dann wurde ein komplett neues Spiel für das N64 gemacht (neue Level, mehr Charaktere). Die N64-Version wurde von einem separaten Team komplett für diese Plattform entwickelt. Das Entscheidende bei *Tonic Trouble* war, reichhaltige Texturen zu erhalten. Die Game Engineers haben Texturen erzielt, die viel hochwertiger sind als bei den anderen N64-Titeln, und das wird man auch zum Beispiel an den Farben sehen. Und obwohl es im Vergleich zum PC nur mit etwa halb so vielen Polygonen auskommen muß, wird der Spieler beeindruckt sein!

TI: Welche Möglichkeiten bietet *Tonic Trouble* im Bereich der Musik?

Ubi Soft: Normalerweise haben Spiele mehrere Tracks, die ständig wiederholt werden. Die Musik ändert sich nur in Abhängigkeit davon, an welcher Stelle der Spieler gerade ist. *Tonic Trouble* bietet zehn lange Titel, und durch die Musik wird die Reaktion des Charakters auf die Handlung widerspiegelt. In den Kampfszenen ist sie intensiv und nervenaufreibend. Ist der Charakter ängstlich und alleine, ist sie langsam und melancholisch. Die Sound-Untermalung in *Tonic Trouble* ist das Ergebnis der Arbeit eines Musikers, von fünf eigenen Sound Editors und sechs Monaten Arbeitsdauer.

TI: Vielen Dank für dieses Interview!

Genre:
Jump&Run

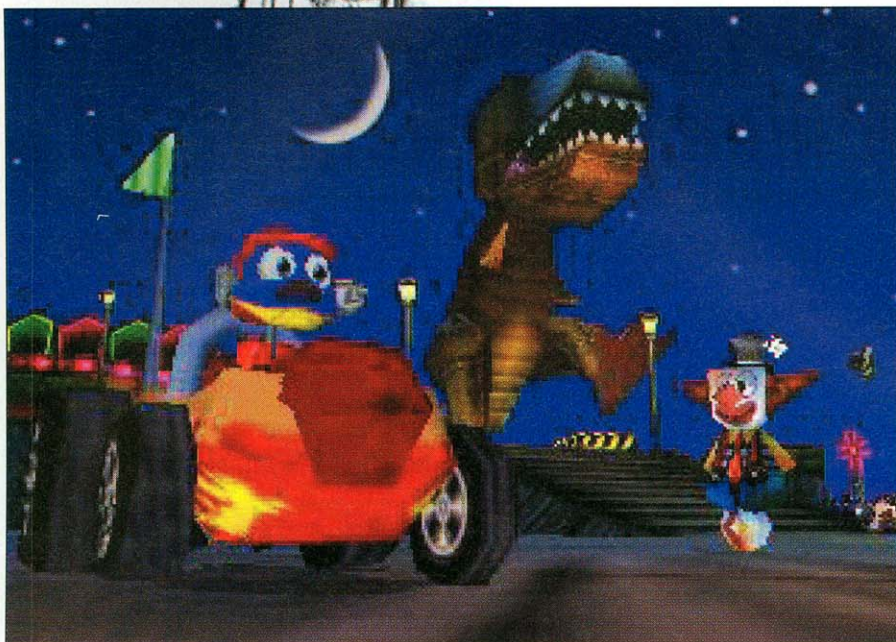
Hersteller:
Ubi Soft

Erhältlich:
ab Dezember

SPROCKET



Verrückte Ideen sind nicht unbedingt schlechte Ideen. Earthworm Jim avancierte zum Beispiel innerhalb kürzester Zeit zum allseits geliebten Helden, obwohl, oder gerade weil, er und seine Welt völlig durchgeknallt waren. Es sieht ganz so aus, als würde Sprocket eine ähnliche Karriere anpeilen.



Der Entwickler Sucker Punch Production setzt bei seinem 3D-Jump&Run auf einen Comic-artigen Grafikstil. Dadurch wird die fröhliche Atmosphäre innerhalb des Freizeitparks Whoopie World gut wiedergegeben



Im Verlauf des Spiels werdet Ihr auf pompös gestaltete Level treffen. Leider können wir Euch momentan noch nicht sagen, ob das hier ein Freund, ein Feind oder eine der Fahrattraktionen von Whoopie World ist



Dieses Minispiel findet Ihr auf jedem Jahrmarkt und in Sprocket. Gut gezielt ist halb gewonnen

Wenn sich eine Firma auf den Namen Sucker Punch Production tauft, kann man bereits erahnen, daß die Verantwortlichen über Kreativität und Originalität verfügen. Das erste Spiel der amerikanischen Entwickler heißt *Sprocket* und ist ein 3D-Jump&Run. Die Wahl des Genres wirkt auf den ersten Blick zwar weniger originell, die Programmierer versprechen jedoch ein außergewöhnliches Spielerlebnis mit vielen neuen Ideen und Mini-Games.

Die Geschichte spielt in einer fernen Zukunft, in einem galaktischen Freizeitpark namens Whoopie World. Einen Tag bevor der Park seine Pforten öffnet, verfällt Jo Jo, eines der beiden Parkmaskottchen, dem Wahnsinn. Jo Jo setzt sich in den Kopf, alles zu zerstören, was in seine Nähe kommt, inklusive des zweiten und deutlich beliebteren Maskottchens Whoopie, das Walroß. Für Dr. Gavin, den Betreiber des Parks, bricht eine Welt zusammen. Seine einzige Hoffnung ist sein Lieblingsroboter Sprocket. Er soll in sieben riesigen Welten den Sabotageplänen Jo Jos entgegenwirken.





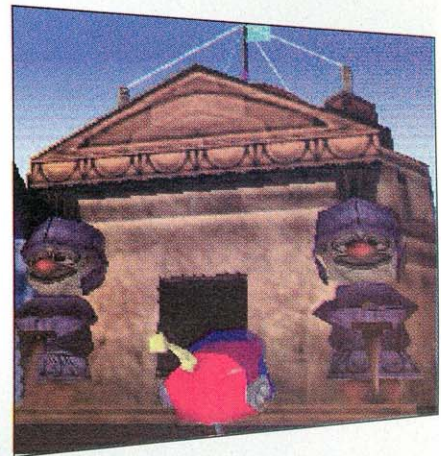
Das Besondere an *Sprocket* sind die vielen Fähigkeiten, die der kleine Roboter beherrscht, beziehungsweise im Laufe des Spiels erlernt. Da er keine Arme besitzt, ist er mit einem multifunktionalen Traktorstrahl ausgestattet. Mit diesem kann er Objekte und Gegner zu sich heranziehen, anheben und werfen. Außerdem ist er in der Lage, damit Schalter zu bedienen und ihn wie eine Liane zu benutzen, um sich von Plattform zu Plattform zu schwingen. Aber das ist natürlich längst nicht alles. Mit einer Farbspritzpistole kann Sprocket Wände nach seinem Geschmack bemalen, um einfach nur die Umgebung zu verschönern oder spezielle Farb-Puzzles zu lösen. Es gibt zum Beispiel eine Stelle im Spiel, in der eine Roboterwache dem armen Sprocket den Zugang zu einer bestimmten Passage versperrt. Der Grund dafür ist, daß Sprocket nicht die



steigt er eines der vielen Fahrzeuge, wie zum Beispiel ein Auto, ein Boot oder auch eine Achterbahn. Letztere verfügt sogar über einen eigenen Track-Editor.

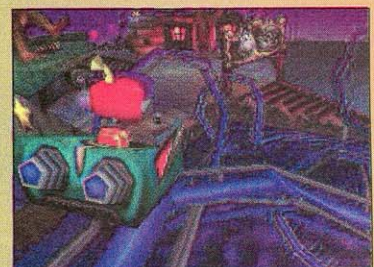
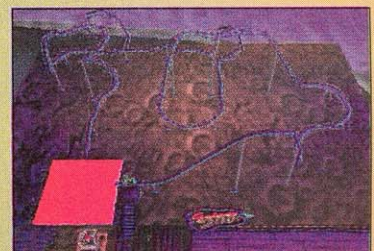
Viele Kleinigkeiten sind für den Charme von *Sprocket* verantwortlich. Ihr könnt zum Beispiel Schrauben aufsammeln, die über ein Eigenleben verfügen, um sie an geeigneter Stelle zu verwenden. Ein harter Steinboden ist zum Beispiel nicht geeignet. Solltet Ihr eine Schraube hier loslassen, wird sie sofort versuchen, zu fliehen und Eurem Traktorstrahl zu entkommen. Anders sieht es dagegen bei einem Holzfußboden aus. Dort fallengelassen, schraubt sich das gute Stück zum Selbstschutz in das Holz und kommt erst wieder heraus, wenn Ihr von dannen zieht. Das Ganze hat aber auch einen Sinn und ist nicht nur eine spaßige Spielerei am Rande. Wenn Ihr nämlich die Schrauben in die dafür vorgesehenen Löcher einer Maschine einsetzt, wird diese dadurch repariert und wieder funktionsfähig. Es handelt sich bei dieser Maschine übrigens um besagten Achterbahn-Editor. Mit *Sprocket* befindet sich ein vielversprechendes 3D-Jump&Run in der Entwicklung, das eine Menge neuer Ideen und Puzzle-Aufgaben bieten wird. Die Programmierer versprechen unter anderem eine Umgebung, in der vollkommen realistische physikalische Gesetze herrschen. Wird zum Beispiel ein Objekt gegen ein Auto geworfen, so wird dieses erschüttert. Wenn Sprocket auf eine Blume springt, gibt diese unter seinem Gewicht etwas nach. Sollten die Entwickler *Sprocket* neben außergewöhnlichen Ideen auch noch mit einer guten Portion Spielbarkeit ausstatten, steht einem echten Hit nichts mehr im Wege.

Frederic Berg



8terbahn fah'n!

Cooooo! Nachdem Ihr einen Achterbahn-Editor repariert habt, könnt Ihr Euch Eure eigenen Strecken bauen, wenn Ihr wollt inklusive Looping. Auf den Kursen befinden sich diverse Extras und Goodies. Je mehr Ihr auf Eurer halsbrecherischen Fahrt einsammelt, um so besser seid Ihr für Sprockets aufregende Abenteuer gerüstet.



Mit seinem wirkungsvollen Traktorstrahl ausgestattet kann Sprocket diverse Objekte anheben

richtigen Farben trägt. Dies läßt sich selbstverständlich ändern, denn es existieren verschiedene Behälter, die mit unterschiedlichen Farben gefüllt sind. Ein paar gezielte Sprünge und Euer kleiner Roboter hat die richtige Lackierung. Sollte Sprocket mit seinen zahlreichen eigenen Fähigkeiten nicht weiterkommen, be-

Genre:
Action/Strategie

Hersteller:
Nintendo

Erhältlich:
ab November

STAR CRAFT

Nach Command & Conquer rollt nun in wenigen Wochen Nachschub für alle Hobby-Feldherren heran. Mit StarCraft 64 setzt Nintendo auf ein preisgekröntes PC-Spiel, das seit seiner Veröffentlichung vor mehr als einem Jahr Millionen von Abnehmern fand.



Explosionen in der Nacht. Die Vernichtung feindlicher Stellungen erlaubt keine Fehler, und wer im Kampf gegen die sympathischen Terraner nicht aufpaßt, wird durch ihre Mobilität unangenehm überrascht



Zu zweit wird mit offenen Karten gespielt. Was Ihr macht, kann der „Feind“ unmittelbar mitverfolgen

Während sich in *Command & Conquer* (T! 7/99, Note 2+) die GDIs und die Soldaten der Brotherhood of Nod um Tiberiumvorkommen streiten, beharken sich in *StarCraft 64* sogar drei Parteien. Grund der anstehenden Auseinandersetzungen zwischen den Terranern, den außerirdischen Protoss und den insektenähnlichen Zerg ist der Kampf um die Beherrschung des Universums. Keine leichte Aufgabe, aber die für Echtzeit-Strategiespiele ungewöhnliche Idee verspricht spannende und vielschichtige Missionen. Nebenbei werden wie in *C&C* Mineralien abgebaut, denn die finanzielle Grundlage ist auch in *StarCraft* ein wichtiger Bestandteil des Konzepts. In Raffinerien wird zudem Gas aufbereitet. Der Entwickler Blizzard eröffnet dem Spieler durch die „Spiel-



wiese' Weltraum eine schier unendliche Anzahl möglicher Kriegsschauplätze. Und so beschränken sich die mehr als 30 intergalaktischen Level nicht nur auf ein Land oder ein Territorium, sondern umfassen unter anderem auch Lokalitäten auf fernen Planeten und in Gebäudekomplexen. Eure Ziele sind dabei sehr unterschiedlich: Zum Beispiel müßt Ihr den Angriffen hartnäckiger Feinde eine Zeitlang trotzen, Stoßtrupps durch feindliche Basen leiten, selbige in Schutt und Asche legen oder einen gewissen Entwicklungsstand erreichen. Kurze Briefings stimmen Euch zuvor auf die Auseinandersetzungen ein. Für die N64-Variante des PC-Knallers wurden extra einige Missionen komplett neu konzipiert. Jede Rasse hat zirka ein Dutzend Aufträge (im Einspieler-Modus) zu bewältigen.

Einsteigern empfiehlt es sich, zunächst mit den Terranern zu starten und erst später die komplexeren Kriege der Alienmissionen zu führen.

Die Art der verschiedenen Waffen und Gebäude sprengt die Grenzen bisheriger Hintergrundgeschichten. Durch die gewählte Rahmenhandlung mit ihren Aliens und technologischen Errungenschaften entstanden die phantastischsten Waffensysteme, außergewöhnliche Fertigungsbedingungen und völlig neue Voraussetzungen. Im Gegensatz zu bisherigen Genrevertretern lassen sich die Gebäude der Ter-





Terraner, Protoss oder Zerg? Durch die individuellen Merkmale der drei verschiedenen Parteien ergeben sich ganz unterschiedliche Kampf- und Spieltaktiken

raner wie ein Zelt zusammenlegen und gleich darauf zu einem strategisch günstigeren Punkt transportieren. Das Errichten von Fabriken, Generatoren und anderen Bauten der Protoss und Zerg unterliegt wiederum speziellen Bedingungen. Auch die Merkmale der Parteien entsprechen nicht denen irdischer Kampfeinheiten aus vergleichbaren Spielen. Sie unterscheiden sich durch charakteristische Eigenarten, die bei der strategischen Planung und taktischen Ausführung für Abwechslung sorgen. Spiel Aufbau und -ablauf sollen sich dadurch vom Einerlei bisheriger Genrekollegen abheben. Der eiserne Wille und die Dynamik der aus Verbrechern und kampfgeistigen Söldnern zusammengesetzten Erdlinge steht der physischen Überlegenheit und dem hohen technischen Standard der Protoss gegenüber. Mit dem selbstlosen und zahlenmäßig stark vertretenen Insektenvölkchen, den Zerg, ist jedoch auch nicht gut Kirschen essen. Sie vermehren sich zudem explosionsartig und legen variabel einsetzbare Larven. Eine Besonderheit von *StarCraft 64* ist, daß Euch auf dem Schlachtfeld sogar Splittergruppen der ei-

genen Rasse feindlich gegenüberstehen können. Attentäter oder separat agierende Saboteure, denen spezielle Eigenschaften anhängen, sind ebenfalls mit von der Partie. Ihnen gebührt besonderes Augenmerk, da sie zur Erfüllung einiger Missionen unbedingt am Leben bleiben müssen. *StarCraft 64* steuert sich grundlegend nicht anders, als Ihr es von *Command & Conquer*,

Drei Parteien, über 30 Missionen und Kämpfe überall in der weiten Galaxis

vergleichbaren Titeln aus der PC-Welt oder von anderen Konsolen gewöhnt seid. Ihr markiert Einheiten, zieht rechteckige Bereiche auf, gruppiert Soldaten oder Fahrzeuge, nutzt die praktischen Befehls-Icons und behaltet wichtige Zustandsanzeigen stets im Auge – man weiß ja nie, ob nicht gerade eine versprengte Truppe von den glibberigen Zerg aufgemischt wird und Hilfe benötigt. Ein großer Vorteil der Steuerung liegt in der Neuheit, daß Ihr auch ohne die Verwendung der Befehls-Icons auf dem Schirm durch gezieltes Anklicken von Soldaten oder Bau-



ten Aktionen starten könnt. Optisch und akustisch stellt sich das Spiel, soweit es der erste Eindruck zuläßt, hübsch bunt und durch kräftige Explosionen und markige Kampfgeräusche sehr atmosphärisch und motivierend dar. Mal befindet Ihr Euch in der Wüste, mal im dichten Dschungel oder im Hügelland. Dank des Zweispieler-Modus dürft Ihr den strategischen Spaß auch mit einem Freund genießen. Dabei treten entweder zwei Spieler gegen den Computer an oder Ihr kämpft gemeinsam mit einer der drei Rassen. *StarCraft 64* bietet keine Mausunterstützung, dafür genügt das Pad allen Ansprüchen. Die Grafik kann per Expansion Pak aufpoliert werden, und wer gerne fühlt, was er spielt, darf sein Rumble Pak zuschalten. Die Krönung bildet der Landschafts-Editor, mit dem Ihr Eure eigenen intergalaktischen Planetenoberflächen erstellen könnt. Fans des Genres dürfen sich auf ein sehr komplexes, aber doch komfortables Action-Strategiespiel der Sonderklasse gefaßt machen und bis November vielleicht schon einmal erste Angriffspläne schmieden.

Thomas Hellwig



Unten links dient eine kleine Übersichtskarte zur besseren Orientierung. Ansonsten sind alle relevanten Anzeigen vorhanden. Der Screen ist nicht „überladen“



Auch wenn die Zerg von Mutter Natur nicht gerade mit irdischen Schönheitsmerkmalen ausgestattet wurden, ihre Kampfkraft gleicht solche Mankos aus

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Nintendo/H2O

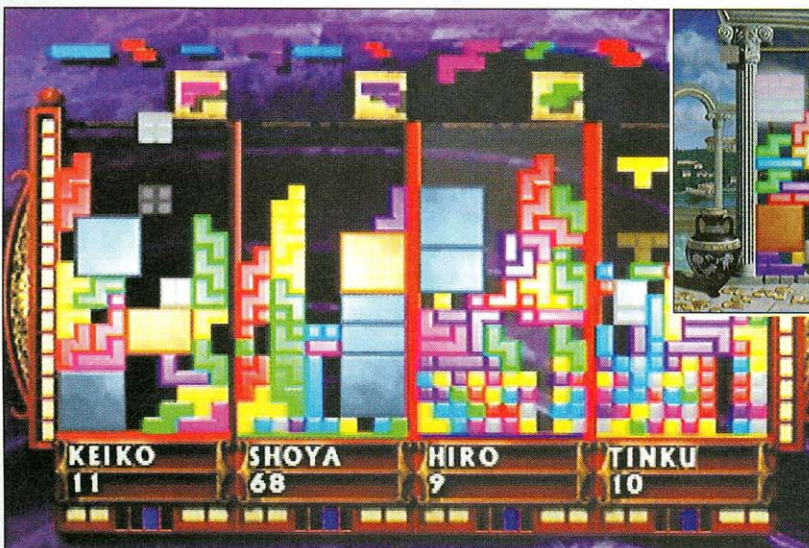
Erhältlich:
ab Oktober

Auf einem faszinierenden Spielprinzip kann man jahrelang aufbauen. Mit The New Tetris soll schon bald eine überarbeitete und um einige Features erweiterte Version des Bauklotz-Klassikers die Massen begeistern.

THE NEW TETRIS

Der Entwickler H2O hat bereits mit *Tetrisphere* (Test in TOTAL! 2/98, Note: 1-) eine fesselnde 3D-Variante des Tetris-Themas fertiggestellt. Nun sitzen die Kanadier an *The New Tetris*. Diesmal präsentiert sich das Spielgeschehen wieder in 2D. Die Vorversion machte schon deutlich, daß auch der N64-Titel den Suchtcharakter des Originals besitzt. Außerdem wurde das Game grafisch etwas aufgepeppt und kann durch seinen ausgezeichneten Soundtrack begeistern. Wer schon einmal *Tetrisphere* gespielt hat, weiß,

wie talentiert die Soundprogrammierer der Firma H2O sind. Bei *The New Tetris* verwöhnen Euch die Entwickler ein weiteres Mal mit gelungenen elektronischen Kompositionen, die in puncto Tonqualität absolut erstklassig ausgefallen sind. Doch das allein macht noch keinen guten Nachfolger aus. Was ist also wirklich neu? Bei *The New Tetris* könnt Ihr einen Stein, den Ihr momentan nicht gebrauchen, aber später verwenden wollt, zwischenlagern. Am oberen Bildschirmrand befindet sich zu diesem Zweck eine kleine



Mit *The New Tetris* kann die Party steigen. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig hochstapeln und versuchen, sich gegenseitig Steine in den Weg zu legen. Der Überblick geht dabei nicht verloren



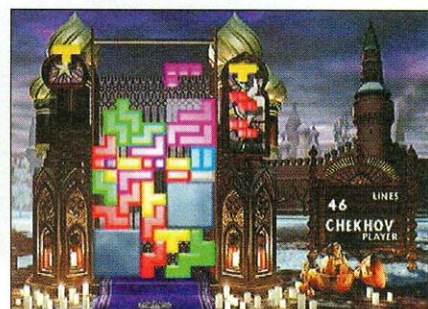
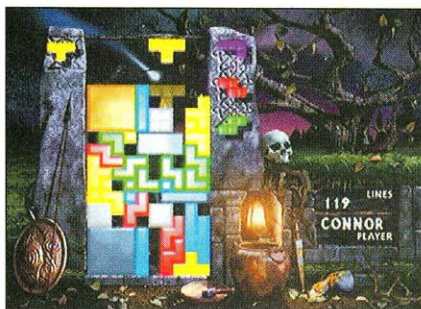
Kammer. Dort könnt Ihr auf Knopfdruck einen herunterfallenden Stein bunkern, um ihn dann bei Bedarf einzusetzen. Dies ist unglaublich praktisch und sorgt für ganz neue Möglichkeiten bei der taktischen Vorgehensweise. Ebenfalls interessant ist der längst überfällige Vierspieler-Modus, der mit Sicherheit für Spaß und Spannung auf jeder Videospieldparty sorgt. Obwohl der Bildschirm vertikal in vier Bereiche aufgeteilt wird, geht der Überblick zu keinem Zeitpunkt verloren. Auch bei der Punktevergabe hat



Viele der verschiedenen Bildschirmhintergründe wurden aufwendig gerendert

sich H2O ein paar neue Kriterien einfallen lassen. Wenn es Euch gelingt, quadratische Blöcke zu bilden, die mindestens drei Zeilen hoch und drei Spalten breit sind, erhaltet Ihr Bonuspunkte. Welche Besonderheiten Euch *The New Tetris* noch bietet und wie sich das Spiel im Dauertest schlägt, könnt Ihr vermutlich schon in der kommenden TOTAL! nachlesen.

Frederic Berg



FUN, FUN, FUN



**JEDE
WOCHE
NEU!**

Alles drin:

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



WALT DISNEY'S
MICKY MAUS
So viel Spaß muss sein.



WWW.micky-maus.de

Genre:
Jump&Run

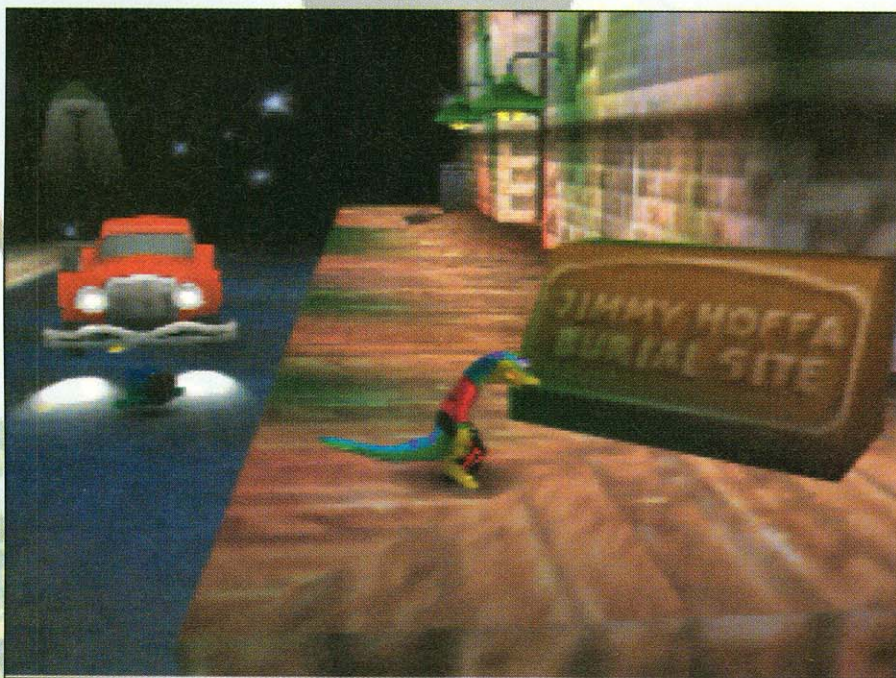
Hersteller:
Crave Interactive

Erhältlich:
ab September

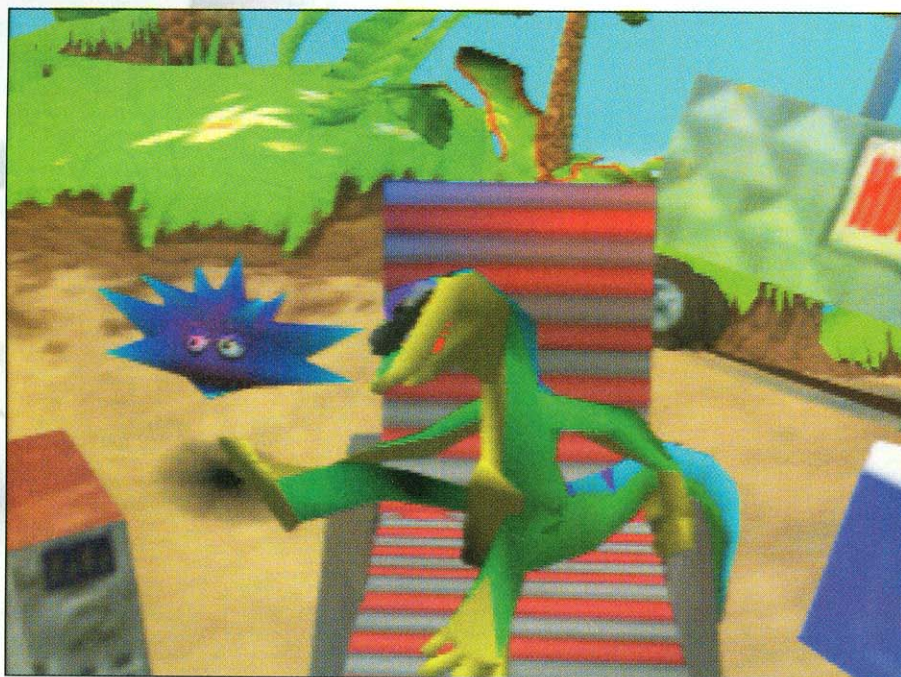
GEX³

DEEP COVER GECKO

Das flinke Urviech mit dem Fernsehtick treibt bald wieder sein Unwesen. In 24 phantasievoll gestalteten Leveln sucht der Undercoveragent Gex nach der entführten Schönheit Xtra.



Für Spaß ist gesorgt. Ab und an trifft Ihr auf Tafeln wie diese, auf der sich Anspielungen auf Filme oder berühmte Personen befinden. Den restlichen Humor garantieren Gex' starke Sprüche (auf Deutsch!)



Was früher noch ein eckiger bunter Sprite-Haufen war, ist mittlerweile zum realistisch aussehenden 3D-Modell aus plastisch texturierten Polygonen geworden. Die Rede ist von den zahllosen Königstöchtern, die Videospielerfinder so gerne von den verrücktesten Fieslingen entführen lassen. Und das alles nur, damit sich Jump&Run-Held XY nicht langweilt und eine Aufgabe hat, die den Spieler motivieren soll. Gex hat da besonderes Glück, denn seine hilflose Angebetete ist keine Geringere als das Baywatch-Babe und Playmate Mariee Andrada. Also wenn das fürs erste nicht genug Motivation ist ... Sie erscheint zu Beginn des Abenteuers in einem kurzen Video auf seinem Großbildschirm und bittet den tierischen Lebensretter um Hilfe. Der Clou dabei: Nicht nur, daß Ihr die echte Schauspielerin bewundern dürft, nein, während das Video abläuft, kann sich Gex sogar frei im Raum bewegen. Dabei flimmert die Aufnahme unabhängig von der Kameraperspektive munter weiter, und



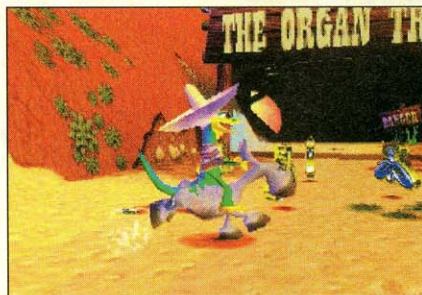
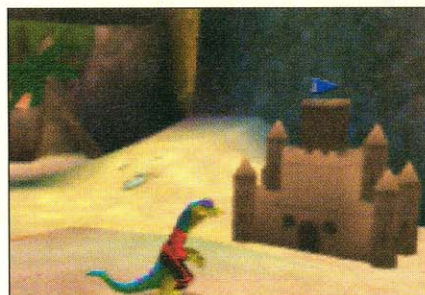
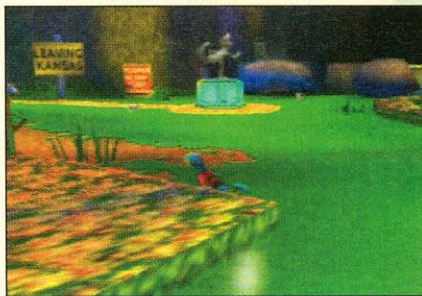
Unten am Fernseher ist zu erkennen, welches Extra Ihr benötigt, um in den Bildschirm zu springen





zwar problemlos. Das ist neu, technisch raffiniert umgesetzt und zudem bezeichnend für das kreative Schaffen der Entwickler. *Gex 3* soll sich durch den eingeflochtenen Humor (deutsch synchronisiert), Filmparodien und viele kleine Überraschungsmomente von den schnöden *Jump&Runs* abheben. Crystal Dynamics hat immerhin einige Erfahrung mit dem grünen Echten-Charakter, hatte er doch schon etliche Auftritte auf den verschiedensten Konsolen vergangener Jahre. Neues muß her, und dafür hat sich Crystal Dynamics einiges einfallen lassen. Zunächst trifft Ihr jedoch auf altbekannte Elemente wie zum Beispiel die Anordnung der Level-eingänge. Von *Gex'* Zentrale aus führen mehrere Tore und Türen in verschiedene Welten. Darunter ist auch ein praktischer Trainingsabschnitt. Betretet Ihr diese Welten, könnt

Ihr durch große Bildschirme springen und somit in die einzelnen Level gelangen. Doch ganz so einfach ist das nicht. Jeder Eingang erfordert eine bestimmte Anzahl eingesammelter Items, ohne die Ihr nicht weiterkommt. Fernbedienungen, Echsenfüße, Fliegen und anderes sind in der näheren Umgebung und den Leveln verteilt und können von Euch eingesackt werden. Manchmal müßt Ihr dazu eine geheime Tür öffnen, einen höher gelegenen Vorsprung erreichen oder Gegner mit dem Echsen Schweif aus dem Weg räumen. *Gex* kann schlagen, seine lange Zunge hervorschnellen lassen, sich ducken, bestimmte Wände verschieben und hochklettern, um Feinde zu vermöbeln, Schalter zu betätigen und Geheimräume zu entdecken. Dabei geht die Steuerung gut von der Hand, lediglich die Kameraführung zeigt geringe Schwächen.



Schlagt Ihr Gegner mit dem Schwanz, werfen sie einige Extras ab, die Ihr dann einsammeln könnt



Während der Befreiung der holden Marlice aus den Fängen des bösen Rez schlüpft Ihr in rund 20 verschiedene Outfits. Dem nicht genug, kann sich die agile Echse in Dracula, Sherlock Holmes oder Gexcules verwandeln. Jede Transformation beinhaltet neue Fähigkeiten oder Eigenschaften. Als Dracula könnt Ihr beispielsweise fliegen.

Mit *Gex 3: Deep Cover Gecko* hüpft ein interessantes *Jump&Run* in Sichtweite. Es wird Controller-Pak-Unterstützung haben, und das 32 MB große interne ROM verspricht zusätzliche Pluspunkte. Voraussichtlich könnt Ihr in TOTAL! 10/99 nachlesen, welche Abenteuer wir mit dem Gecko im ausführlichen Test erlebt haben.

Thomas Hellwig



In diesem frostigen Level steht unter anderem eine rasante Fahrt mit einem coolen Snowboard an

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Rare

Erhältlich:
ab Dezember

DONKEY KONG 64

Die Donkey-Kong-Serien für SNES und GB sind nicht nur äußerst beliebt, sie zählen auch technisch zu den absoluten Highlights der jeweiligen Systeme. Rare steht demnach gehörig unter Druck, denn die ganze Welt erwartet, daß Donkey Kong 64 ein absolutes Meisterwerk wird.



Auf diesem Feld kann sich Lanky aufpusten lassen wie ein Heißluftballon. Danach ist er in der Lage, wie ein solcher in der Luft zu schweben und somit hohe Regionen zu erreichen

Auf der diesjährigen E3 konnte *Donkey Kong 64* das erste Mal probegespelt werden. Das Affentheater für Nintendos 64-Bitter wird seit Jahren sehnsüchtig erwartet, doch mehr als



Gerüchte und „Es wird daran gearbeitet“ drang bis zur Messe in L.A. nicht an die Öffentlichkeit. Der Grund ist ganz einfach: Gut Ding will Weile haben. Rare hat sich viel vorgenommen für *Donkey Kong 64*. Neben einer technisch herausragenden Umsetzung wird vor allem daran gearbeitet, das umfangreichste und abwechslungsreichste Jump&Run aller Zeiten zu erschaffen. Das 256-MBit-Modul wird randvoll sein mit riesigen Levels, Bonusspielen und Überraschungen. Ihr werdet zum Beispiel Rennsequenzen genießen können, die sich qualitativ nicht hinter *Diddy Kong Racing* zu verstecken brauchen. Auch First-Person-Shooter-Fans werden auf ihre Kosten kommen. Sowohl im

Einspieler- als auch im Mehrspieler-Modus könnt Ihr diverse Waffen sprechen lassen. Leider wird es keinen Zweispieler-Kooperationsmodus geben. Zu den spielerischen Innovationen gesellen sich unzählige grafische Effekte und Feinheiten. In diesem Zusammenhang wollen wir erneut darauf hinweisen, daß *Donkey Kong 64* aufgrund des technischen Höhenflugs nur auf einem N64 läuft, das mit einem Expansion Pak ausgestattet ist. Noch immer ist jedoch nicht entschieden, ob das Spiel nur im Paket mit der Speichererweiterung oder auch einzeln ausgeliefert wird. Sobald Nintendo eine endgültige Entscheidung getroffen hat, werden wir Euch natürlich darüber informieren. Anders als *Turok 2*, *Rogue Squadron* oder *SW Episode I: Racer* wird die zusätzliche Power des Expansion Paks allerdings nicht für eine hochauflösende Grafik benutzt. Rare hat sich



Chunky Kong ist mit großen Kräften gesegnet. Wenn er zulangt, fühlen sich seine Widersacher wie die Gegner von *Vitali Klitschko*



entschlossen, die normale Auflösung zu verwenden. Statt dessen wird die Speichererweiterung für die Darstellung vieler Details und einen absolut flüssigen Bildaufbau in Anspruch genommen. Das Ergebnis ist auf Fotos längst nicht so beeindruckend wie im laufenden Spiel. Die fünf Affen Donkey, Diddy, Lanky, Tiny und Chunky bewegen sich derart geschmeidig über den Bildschirm, wie Ihr es noch nie gesehen habt. Aber auch die Animationen der Gegner sind erstklassig gelungen und lassen sie unglaublich lebensecht wirken. Neben Lichteffekten, die auf Konsole bisher konkurrenzlos sind, versetzt Euch vor allem die Blicktiefe in Erstaunen, die auch am Horizont noch viele Details erkennen läßt.

Im Dezember soll *Donkey Kong 64* erscheinen. Dann könnt Ihr Euch mit den fünf affigen Helden ins Abenteuer stürzen, die wie ein Team zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen müssen.

Frederic Berg

JET FORCE GEMINI

Rare gehört zu den Topentwicklern für Nintendo-Systeme.

Mit Jet Force Gemini zaubert Rare Euch knallige

Shoot-'em-Up-Action im modernen

3D-Gewand auf den Bildschirm.



grundsätzlichen Probleme bei der Entwicklung. Die Verschiebung um vier Wochen sei einzig und allein darauf zurückzuführen, daß die drei Hauptcharaktere Juno, Vela und Lupus noch einmal umdesignt werden. Die beiden Zwillinge und

ihr Roboterhund sollen nicht mehr knuddelig und putzig aussehen. Ihr neues Erscheinungsbild orientiert sich eher am Zeichenstil japanischer Mangas. Aufgrund der Thematik des Spiels und der allgemein wachsenden Beliebtheit der Animes und Mangas ist dies sicher die richtige, wenn auch sehr späte, Entscheidung. In der kom-



Schluß mit niedlich! Der neue Look der drei Hel- den ist wesentlich strenger ausgefallen

menden TOTAL! werden wir Euch vermutlich ein ausführliches Preview präsentieren können, da wir bis dahin auf Einladung von Nintendo einige Stunden Jet Force Gemini gespielt haben sollten. Nun viel Spaß mit den aktuellen Bildern!

Frederic Berg

Terminverschiebungen gehören in der Videospielbranche inzwischen zur Tagesordnung. Bei Jet Force Gemini verzögert sich die Veröffentlichung um einen weiteren Monat. Die Verantwortlichen beteuern jedoch, daß kein Grund zur Sorge bestünde. Das Spiel werde nun auf jeden Fall im Oktober erscheinen, es gäbe keine

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

All Star Baseball '00	109,90
All Star Tennis '99	109,90
Beetle Adventure Racing	99,90
Body Harvest	89,90
Bombberman Hero	89,90
Bust-A-Move 3 DX	99,90
Castlevania	119,90
Centre Court Tennis	119,90
Chameleon Twist 2	119,90
Charlie Blasts Territory	89,90
Extreme-G 2	79,90
F-1 World Grand Prix 2	89,90
FIFA Soccer '99	109,90
Flying Dragons	99,90
Glover	89,90
Goemon 2 (Mystical Ninja)	119,90
John Madden Football '99	99,90
Knife Edge	49,90
Legend of Zelda	109,90
Mario Party	89,90
Micro Machines 64 Turbo	109,90
Milo's Astro Lanes	99,90

Nintendo 64



NASCAR '99	99,90
NBA Jam '99	99,90
NBA Live '99	109,90
NFL Quarterback Club '99	99,90
NHL Breakaway '99	99,90
Penny Racers	89,90
Rakuga Kids	109,90
Rogue Squadron	119,90
Rush 2	109,90
S.C.A.R.S.	109,90
Shadowgate 64	119,90
Silicon Valley	89,90
South Park	109,90
Starshot	109,90
Star Wars Episode 1: Racer	119,90
Superman	119,90
Top Gear Overdrive	89,90
Turok 2	79,90
V-Rally	89,90
Vigilante 8	119,90
Virtual Pool 64	119,90
WCW vs. NWO Revenge	129,90
Wipeout 64	99,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

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

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an! bitte geben Sie Ihr System an

PlayStation

nur **299,99**
PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (5 Blöcke)
Multinorm = PAL/NTSC

360	89,90
Anna Kournikova's Smash Tennis	89,90
Ape Escape	89,90
Bombberman	89,90
Bombberman Fantasy Racing	89,90
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,90
Diver's Dream	89,90
Driver	89,90
Evil Zone	89,90
Grab des Pharaos	89,90
Kagero Deception 2	69,90
Live Wire	69,90
NBA Pro '99	89,90
Omega Boost	89,90
Player Manager '99	99,90
Poy Poy 2	89,90
Rampage 2	89,90
Silent Hill	89,90
Swing	69,90
Syphon Filter	89,90
Trap Runner	89,90
V-Rally 2	99,90
Virus	89,90

Laden

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

Versand

Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 21 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK

Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Dreamcast

Blue Stinger	129,90
Buggy Heat	129,90
Expendable	129,90
Giant Gram	129,90
Marvel vs. Capcom	109,90
Pen Pen Tricelion	79,90
Power Stone	119,90
Sega Rally 2	129,90
Street Fighter Zero 3	129,90
Tokyo Highway Battle	129,90
World Neverland	129,90
Dreamcast-Konsole	599,90
Rumble Pak	79,90
Pad	79,90

Probleme mit der Konsole?
Wir bauen um/reparieren
rufen Sie uns einfach an

Game Boy

A Bug's Life	69,90
Centipede	59,90
Conker's Pocket Tales	69,90
Gex - Enter the Gecko	69,90
Holy Magic Century	69,90
International Superstar Soccer '99	69,90
Midway Arcade Hits	69,90
Prince of Persia	59,90
Shadowgate Classic	69,90
Spy vs. Spy	59,90
Super Mario Bros. Deluxe	69,90
Sylvester & Tweety	69,90
Tabaluga	69,90

Wir kaufen Ihre alten
Spiele und Konsolen an!

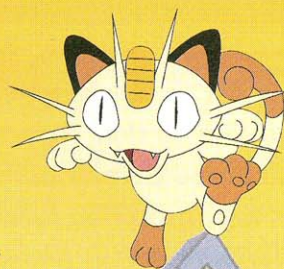
Action-Figuren

Crash Bandicoot	je 39,90
Duke Nukem	je 49,90
Mario Kart	je 49,90
Metal Gear Solid	je 39,90
Movie Maniacs	je 39,90
Quake II	je 39,90
Spawn	je 49,90

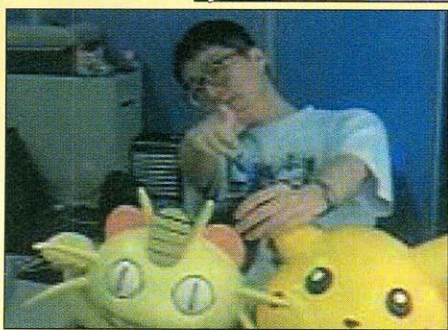
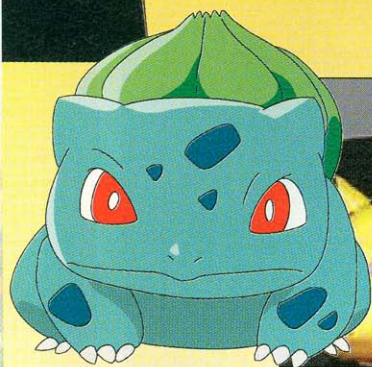
Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten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

030/450 20 20 8

DIE POKÉMON KOMMEN!



Bereits seit 1996 breitet sich in Japan die Sucht nach den Pocket Monstern wie ein Lauffeuer aus. Im vergangenen Jahr griff das Feuer auf Amerika über. Auch dort wurden Millionen Videospieler vom Pokémon-Fieber angesteckt. In wenigen Wochen stürmen die sympathischen Wesen Berlin, um von dort aus Europa zu erobern. Es besteht kein Zweifel, daß die kleinen Gesellen dieses Ziel erreichen werden.



Mit den Pokémon hat GAME FREAK einen Volltreffer gelandet. Ganz oben sieht Ihr Präsident Satoshi Tajiri

Natürlich kann man leicht der Versuchung erliegen, das Pokémon-Phänomen als kindischen Quatsch abzutun. Doch das würde nicht den gigantischen Erfolg erklären, den dieses Spiel ausgelöst hat. Während Nintendo sich anfangs selbst noch nicht ganz sicher war, ob die Beliebtheit möglicherweise doch nur auf kulturelle Eigenheiten der Japaner zurückzuführen ist, beweist der Siegeszug in den USA das Gegenteil. Nintendo



of America hat zu diesem Thema einige beeindruckende Zahlen parat:

- Im März 1999 waren die beiden Spiele *Pokémon Blue* und *Pokémon Red* die mit Abstand bestverkauftesten Games Amerikas (inklusive aller Konsolen- und PC-Titel).

- In der „Holiday Season“ 1998 wurden von *Pokémon* mehr Einheiten verkauft als von irgendeinem PlayStation-Spiel.

- Die *Pokémon*-Zeichentrickserie hat die höchsten Einschaltquoten aller Kids-TV-Shows des gesamten Landes.

Mittlerweile stellen 45 Lizenznehmer *Pokémon*-Produkte her, unter anderem Hasbro und Wizards of the Coast (*Magic*-Sammelkarten). Aber das sind alles nur Peanuts verglichen mit Japan, wo es Läden gibt, die ausschließlich *Pokémon*-Merchandising verkaufen (weit über 1.500 verschiedene Produkte). Derzeit ist sogar die Eröffnung eines *Pokémon*-Vergnügungsparks in Tokio geplant. Die Zahl der verkauften *Pokémon*-Spiele für Game Boy und N64 nähert sich unaufhaltsam der 20-Millionen-Grenze, und ein Ende ist keinesfalls abzusehen. Hundertprozentig kann sich eigentlich niemand erklären, warum die Faszination sooo groß ist. Wir können aber zumindest erläutern, worum es sich bei der ganzen Sache eigentlich dreht.

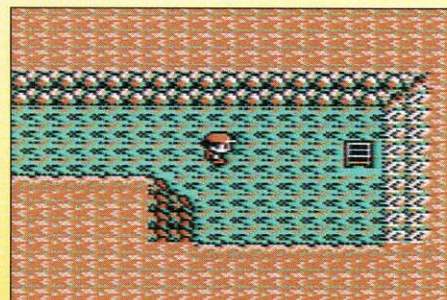
WAS IST EIN POKÉMON?

Der Begriff ist die in Japan gebräuchliche Abkürzung für Pocket Monster. Da Nintendo diesen Titel im Westen nicht verwenden kann, wird ausschließlich die Abkürzung benutzt. (Welchen Sinn der Akzent über dem e hat, bleibt offen.) Ein Pocket Monster ist ein Tier, das von einem PM-Trainer eingefangen wer-

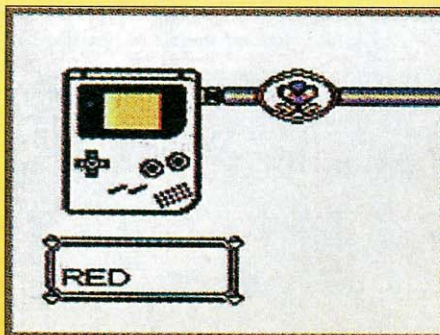
den kann und fortan in Kämpfen gegen andere Pokémon antritt. Es gibt 150 verschiedene PM. Genaugenommen sind es sogar 151, aber das letzte ist nur ein Bonustier. Dieses wurde auf der Nintendo Space World 1997 per Link-Kabel ausschließlich auf die Module der glücklichen Gewinner einer landesweiten Aktion überspielt.

WAS IST POKÉMON?

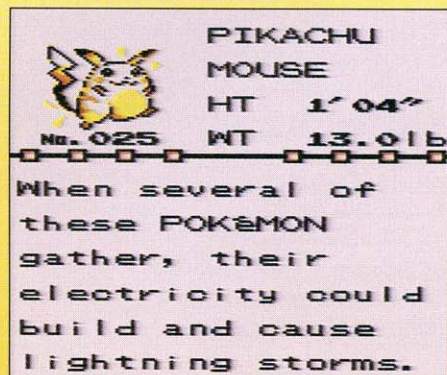
Das ursprüngliche Game-Boy-Spiel ist eine Idee der Firmen Creatures und GAME FREAK, die zusammen mit Nintendo verwirklicht



In der freien Natur verstecken sich Pokémon im hohen Gras. Aber Ihr findet auch welche in Dungeons



Durch die Verbindung zweier Game Boys könnt Ihr gesammelte Pokémon mit einem Freund tauschen





wurde. Die ersten beiden Game-Boy-Titel kamen im Februar 1996 auf den Markt. Zu dem Zeitpunkt war die Handheld-Konsole auf dem absteigenden Ast, und Nintendo arbeitete intern bereits an einem wesentlich leistungsfähigeren Nachfolgergerät (Projektname Atlantis). Nach dem Überraschungserfolg von *Pokémon* wurde dieses jedoch wieder zu den Akten gelegt, statt dessen wurde weiter an der GB-Hardware gefeilt (GB Pocket, GB Light, GB Color). In der Tat ist es vor allem den *Pokémon*-Spielen zu verdanken, daß der fossile Game Boy nach nunmehr zehn Jahren immer noch nicht auf der Müllhalde der Unterhaltungselektronik gelandet ist.

WAS GESCHIEHT AM 8. OKTOBER 1999?

Dann werden die ersten beiden *Pokémon*-Module auch in Deutschland erhältlich sein. Dabei sind die sogenannte blaue Edition und die rote Edition in puncto Spielinhalt und Story absolut



Die Trading Cards erfreuen sich in Amerika größter Beliebtheit und basieren auf dem Magic-Prinzip

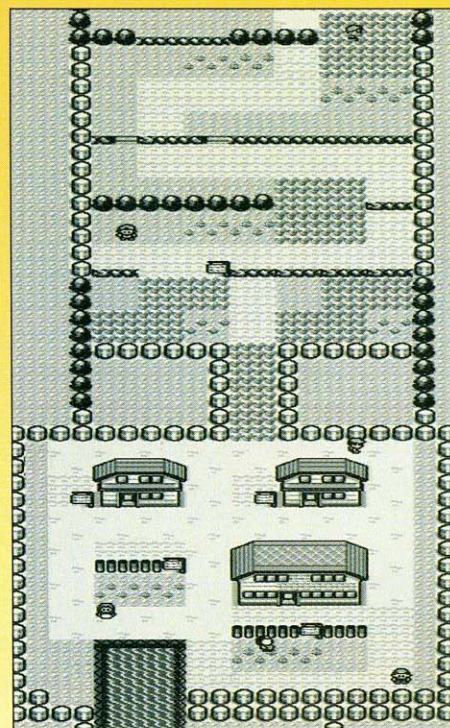
identisch. Die Verteilung der Pokémon im Spiel weist jedoch leichte Variationen auf, und – was viel wichtiger ist – beide Versionen enthalten jeweils nur 139 verschiedene Pokémon. Wer also alle 150 Arten in seine Sammlung aufnehmen will, muß diese mit einem Besitzer der anderen Version per Link-Kabel tauschen. Das weggegebene Tierchen wird dabei



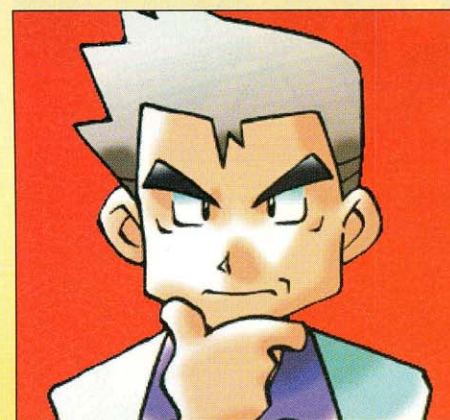
Das Angeln ist des Trainers Lust. Auch in *Pokémon* könnt Ihr fischen

auf dem eigenen Modul gelöscht, und das neue gespeichert. (Wichtig ist: Man kann so viele Vertreter einer Art sammeln, wie man will bzw. wie man im Spiel findet.) Der Tauschanreiz wird noch dadurch gesteigert, daß Pokémon, die von einem anderen Modul stammen, durch gewonnene Kämpfe mehr Erfahrungspunkte erhalten als eigene. Natürlich kann man per Link nicht nur tauschen, sondern auch kämpfen. Pokémon können übrigens nicht sterben, sie sind nur bewusstlos und dürfen kostenlos wieder geheilt werden. Das funktioniert übrigens auch im Einzspieler-Modus – ein Prozedere, das RPG-Fans die Haare zu Berge stehen läßt.

Die 150 Pokémon sind in 15 verschiedene Klassen (Feuer, Wasser, Luft, Stein usw.) eingeteilt, die gravierende Auswirkungen in Kämpfen haben. Die Attacke eines Feuertiers gegen ein Steinwesen verpufft fast komplett, während ein Wasser-Pokémon gegen



Auf Eurem Game Boy werdet Ihr natürlich immer nur einen Teil der *Pokémon*-Landschaft sehen können



Das ist Professor Eich, der *Pokémon*-Meister. Von ihm erhaltet Ihr Euer erstes Tier und viele Tips

einen Feuerartgenossen fast schon als unfair bezeichnet werden kann. Daraus resultiert, daß man ständig seine sechs Party-Mitglieder umgruppieren muß. Der Grund ist natürlich der, das ein Pokémon, daß man eben erst durch die obengenannten Items mächtig aufgepowert hat, in einem neuen Spielabschnitt praktisch überflüssig sein kann. Soviel zum kurzen Abriß über das Grundprinzip von *Pokémon*. Bislang blieb Europa von diesem Phänomen unberührt, doch das wird sich ab Oktober definitiv ändern. Und neben den Spielen werden wir auch in den Genuß vieler Begleiterscheinungen kommen ...



In Japan gibt es über 1.500 Pokémon-Fan-Artikel. Einige davon gelangen sicher auch bald nach Europa

WAS PASSIERT DRUMHERUM?

Ab dem 1. September wird RTL II jeden Montag bis Freitag um 14.30 Uhr eine der ersten 102 *Pokémon*-Zeichentrickfolgen senden. Die Serie ist in Amerika derzeit die unangefochtene Nr. 1 im Kinderfernsehen und wird sicher auch hier viele Freunde finden. Um den Ein-



Ab dem 1. September ist es soweit! Dann könnt Ihr die *Pokémon*-Zeichentrickserie endlich im TV sehen



Jeden Montag bis Freitag strahlt der Sender RTL II die Abenteuer des Helden Ash um 14.30 Uhr aus

zug der *Pokémon* bereits im Vorfeld spannend zu machen, wird Nintendo einige ungewöhnliche Werbemaßnahmen durchführen. Am 21. und 22. August wird in Berlin am Breitscheidplatz das sogenannte *Pokémon*-Headquarter eröffnet. Es handelt sich dabei um einen riesigen, begehbaren Pokéball, in dem eine

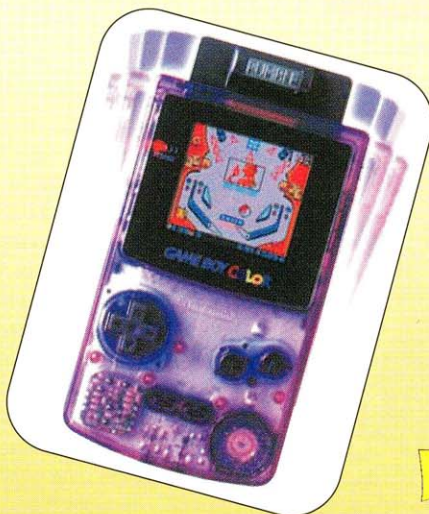
Ausstellung rund um die putzigen Tierchen stattfindet.

Außerdem wird vom 11.9. bis zum 16.10. eine *Pokémon*-Roadshow durchgeführt. Riesige Pikachu-Busse fahren bei dieser Aktion quer durch Deutschland und stellen Euch die Welt der *Pokémon* vor. Bisher ist nichts Genaues zum Thema Fan-Artikel angekündigt. Bei entsprechendem Erfolg werden diese aber sicher auch in Europa angeboten. In Japan und Amerika sind unter anderem Comics, T-Shirts, Action-Figuren, Kuscheltiere, Aufkleber, Weingummis, Trading Cards und bald ein spezieller Pikachu-Game-Boy-Color erhältlich.



WIE GEHT ES WEITER?

Mit *Pokémon Blaue Edition* und *Pokémon Rote Edition* hat Nintendo ihr Pulver noch lange nicht verschossen. In Japan und Amerika erfreuen sich die Spieler bereits seit einiger Zeit an *Pokémon Pinball* (Test in TOTAL! 6/99, Note 1-) für den GBC. Es handelt sich dabei um einen

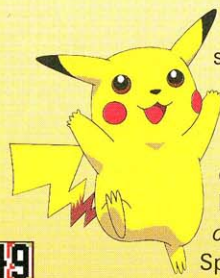
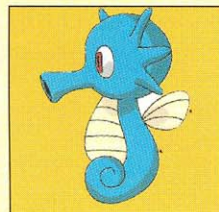


Pokémon Pinball ist ein spannender Flipper, der dank eingebauter Rumble-Funktion tüchtig wackelt

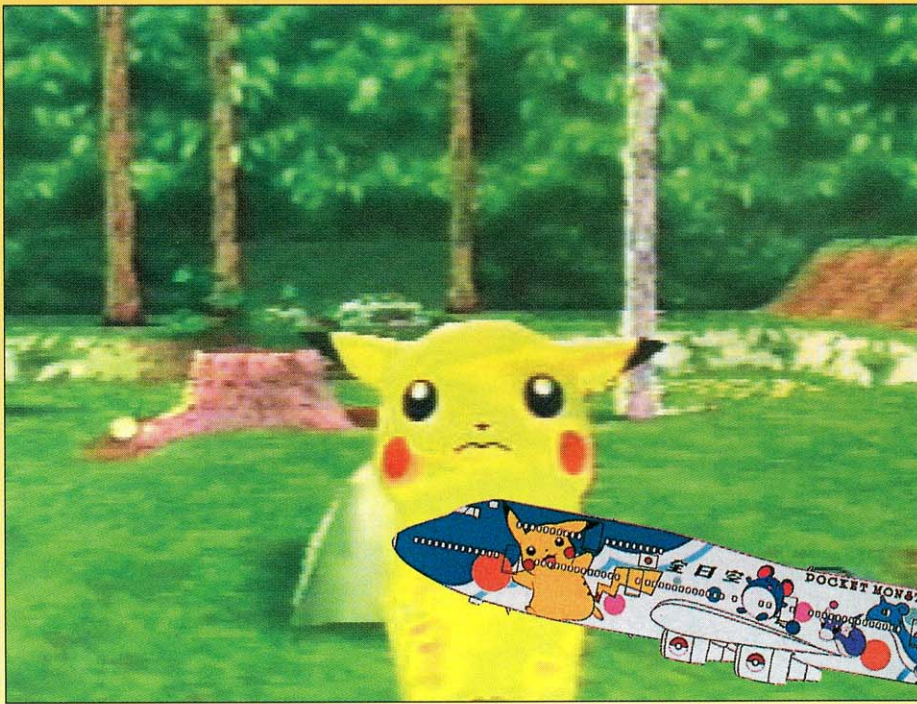


Mit dem 64GB-Adapter lassen sich Spielstände von GB-Modulen im Nu auf das Nintendo⁶⁴ übertragen

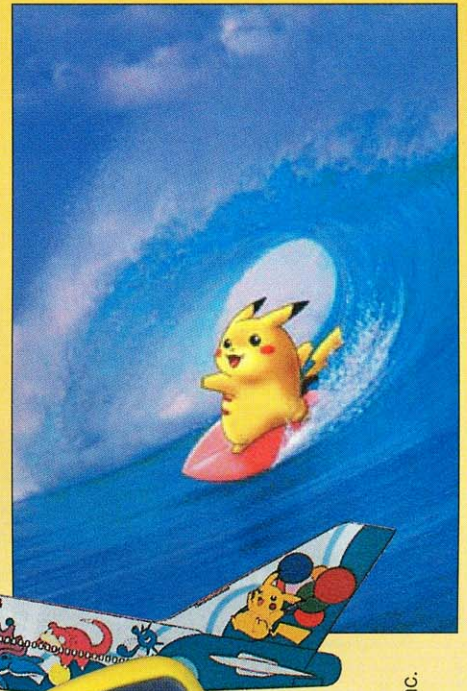
ausgezeichneten Flipper. Als Kugel dient ein Pokéball, mit dem Ihr natürlich die possierlichen Tierchen einfangen müßt. Bei *Pokémon Yellow Edition*, oder auch *Pokémon Pikachu* genannt, besitzt Ihr von Anfang an den beliebten gelben Pikachu. In *Pokémon Stadium* für das N64 treten Eure Schützlinge in Arenen gegeneinander an. Die Kämpfe wurden aufwendig und dreidimensional in Szene gesetzt. Mit einem speziellen Adapter könnt Ihr die Daten Eures GB-*Pokémon*-Moduls auf das N64 übertragen und so Eure selbstgezüchteten *Pokémon* in die Arena schicken (siehe auch TOTAL! 12/98). Bei *Pokémon Snap* ist Euer fotografisches Geschick gefragt. Ihr bewegt Euch



auf vorgegebenen Bahnen durch verschiedene Landschaften und schießt fleißig Bilder von den dort lebenden *Pokémon* (siehe auch TOTAL! 5/99). Bisher nur in Japan veröffentlicht, doch für Amerika bereits angekündigt, ist *Pikachu Genki Dechu*. In diesem Spiel kümmert Ihr Euch um Pikachu, den beliebtesten aller *Pokémon*. Ihr müßt sein Vertrauen gewinnen und ihn verantwortungsvoll pflegen, ähnlich wie bei einem Tamagotchi. Dies geschieht über ein spezielles Mikrofon und per Sprache. (siehe auch TOTAL! 2/99). In *Smash Brothers* (Test in TOTAL! 3/99, Note 3-) hatten mehrere *Pokémon* einen Gastauftritt. Möglicherweise wird das Prügelpiel in naher Zukunft auch in Europa veröffentlicht, eine endgültige Entscheidung wurde jedoch noch nicht gefällt. Vorausgesetzt, die *Pokémon* werden in Europa ebenfalls zum Kassenschlager, werden möglicherweise auch *Pocket Monsters Picross* und



Pikachu ist das 25. Pokémon und genießt die größte Popularität. Ihm wurden bereits einige Spiele gewidmet, er zierte eine Boeing 747, und es durfte den Althelden Nintendos in Smash Brothers den Hintern versohlen



Bald erscheint in Japan mit Pocket Monsters Card ein GB-Spiel, das auf den Trading Cards basiert



In Pocket Monster Picross gilt es, jede Menge Puzzles zu lösen. Das Spielprinzip entspricht Mario's Picross



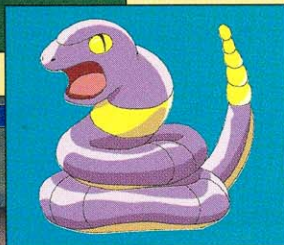
Game Boy. Mit einiger Verzögerung kommen in Kürze die ersten Color-Varianten auf den japanischen Markt. Die *Gold Edition* und die *Silver Edition* wurden bereits auf der Space World im November 1997 vorgestellt, damals noch als Schwarzweiß-Spiele. Die beiden Erbkönige werden voraussichtlich 250 verschiedene Pokémon enthalten.

DEMNÄCHST IN DIESEM MAGAZIN ...

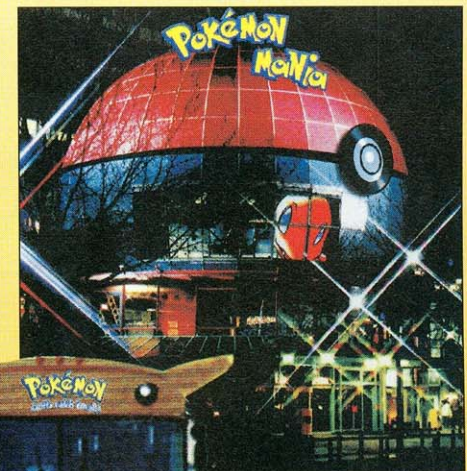
Wir bleiben natürlich am Pokéball. In den kommenden Monaten könnt Ihr mit Tests

und Reportagen rechnen, die Euch alle Fragen zum Pokémon-Phänomen beantworten.

kdh/fb



Pocket Monsters Card in unsere Gefilde vordringen. Bisher sind beide Titel allerdings noch nicht einmal in Japan erschienen. Bei dem ersten handelt es sich um eine Variante des GB-Spiels Mario's Picross mit verschiedenen Rätseln und Puzzles rund um die beliebten Tierchen. Das zweite ist eine Art Sammelkartenspiel im Stil von Magic - The Gathering für den



Bald kommen die Pokémon mit Volldampf nach Europa! Neben verschiedenen Bustouren steht am Berliner Breitscheidplatz das Pokémon-Headquarter. Dort könnt Ihr erste Pokéluft schnuppern

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. TM&® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1999 Nintendo

Charts

von Euch,
für Euch

Charts-Erklärung für Einsteiger, Hobby-Mathematiker, Statistiker und all jene, die sich schon immer fragten, 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 TOTAL!-Leserschaft sind dank Eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach Eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT	
Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 25,7			
2	INDIZIERT	VORMONAT	
F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 5,4			
3	TUROC 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT	
F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 5,3			
4	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT	
Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 4,7			
5	F-ZERO X	VORMONAT	
Rennspiel • Note 1 • Test 10/98 Index: 4,2			

6	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 3,9	VORMONAT
7	SUPER MARIO 64	Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 3,1	VORMONAT
8	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1 • Test 6/97 Index: 3,4	VORMONAT
9	INT. SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 1,9	VORMONAT
10	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 2,3	VORMONAT
11	WAVE RACE 64	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 2,1	VORMONAT
12	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 1,8	VORMONAT
13	1080° SNOWBOARDING	Action/Sport Note 1 • Test 4/98 Index: 1,8	VORMONAT
14	LYLATWARS	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 2	VORMONAT
15	DIDDY KONG RACING	Rennspiel Note 1 • Test 12/97 Index: 1,8	VORMONAT

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	
Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94 Index: 6,9			
2	SECRET OF MANA	VORMONAT	
Action/Adventure • Note 1 • Test 12/93 Index: 5,9			
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT	
Rennspiel • Note 1 • Test 10/93 Index: 4,1			
4	LUFIA	VORMONAT	
Rollenspiel • Note 1 • Test 2/97 Index: 3,7			

5	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT	
Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95 Index: 3,4			
6	F-ZERO	Rennspiel Note 2+ • Test 10/94 Index: 2,7	VORMONAT
7	HARVEST MOON	Strategie Note 2+ • Test 11/97 Index: 2,5	VORMONAT
8	TERRANIGMA	Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 2,3	VORMONAT
9	SUPER MARIO WORLD	Jump&Run Note 1 • Test 8/94 Index: 2,3	VORMONAT
10	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run Note 1 • Test 1/96 Index: 1,9	VORMONAT

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(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 11/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Was ist Eurer Meinung nach das beste Zubehör für das N64?** Schreibt uns bitte Eure Top Ten (zum Beispiel Rumble Pak, Expansion Pak, Lightgun, Special-Pad, Gummifüße etc.) auf! Vielen Dank im voraus und viel Spaß mit den Special-Charts dieser Ausgabe!

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 11/99 würden wir gerne wissen, welche der folgenden Kriterien Ihr für besonders wichtig haltet: Dauerspaß, Charaktere/Fahrzeuge, Steuerung, Hintergrundstory, Actionanteil. Nummeriert diese Punkte bitte von eins bis fünf durch, wobei der erste Platz am wichtigsten und der letzte am unwichtigsten für Euch ist!



Special: Die Favoriten der Electronic Ent. Expo 1999

Die Special-Charts stehen regelmäßig 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 PERFECT DARK

F. P. Shooter • Rare • Special 7/99 Index: 11,5



2 DONKEY KONG 64

Jump&Run • Rare • Special 7/99 Index: 9,2



3 JET FORCE GEMINI

T. P. Shooter • Rare • Special 7/99 Index: 4,1



4 SHADOW MAN

Action/Adv. • Acclaim • Special 7/99 Index: 2,9



5 RAINBOW SIX

F. P. Shooter • Take 2 • News 8/99 Index: 2,1



6 WORLD DRIVER: CHAMPIONSHIP

Rennspiel
Midway • Preview 8/99
Index: 2,2

7 ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

T. P. Shooter
Probe • Special 7/99
Index: 1,8

8 RESIDENT EVIL 2

Action/Adventure
Capcom • Special 7/99
Index: 1,6

9 ETERNAL DARKNESS

Action/Adventure
Nintendo • Special 7/99
Index: 1,6

10 WINBACK

Action/Adventure
Koei • Special 7/99
Index: 1,3

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: 14,4



2 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99 Index: 4,9



3 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 4,2



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 3,9



5 MYSTIC QUEST

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



6 WARIO LAND – S. MARIO LAND 3

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



7 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

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



8 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94 Index: 1,8



9 STREET FIGHTER II

Prügelspiel
Note 1- • Test 2/96 Index: 1



10 TETRIS DX

Puzzlespiel
Note 1 • Test 1/99 Index: 1,5



GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das SNES-Modul *Earthworm Jim 2*!

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! 11/99 ist der 20.09.99 (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! 7/99:

Hallo, Christoph Kügler aus München! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *Forsaken*-Modul ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Wir wünschen Dir eine Menge Spaß mit diesem futuristischen Shooter!

CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spietip von Jens Barescher aus Hamburg

Star Wars: Rogue Squadron (N64)

Mit *Rogue* hat sich LucasArts selbst übertroffen. Die vielen Schiffe und die intelligenten Gegner machen das Shoot 'em Up zu einem echten Highlight in diesem Genre. Die Steuerung ist wirklich klasse, außerdem kommt der Sound gut rüber und vermittelt einem immer, daß man mittendrin ist. Auch die Musik ist berauschend. Ich wünsche mir einen Nachfolger, bei dem auch wieder mal im Weltraum gekämpft wird. Wer ein actiongeladenes Science-fiction-Ballerspiel sucht, bei dem auch Köpfchen gefragt ist, der sollte unbedingt zugreifen; *Rogue Squadron* ist der „absolute Hammer“ und TOTAL! spannend!

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	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up • LucasArts • Test 1/99	Index: 2,2	
2	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport • Konami • Test 9/98	Index: 1	
3	F-ZERO X	Rennspiel • Nintendo • Test 10/98	Index: 0,8	
4	WORLD DRIVER: CHAMPIONSHIP	Rennspiel Midway • Preview 8/99	Index: 0,6	
5	LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure Nintendo • Test 12/98	Index: 0,6	

N64-FLOPS

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

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

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: 5,8	
2	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	Index: 4,6	

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: 3,2	
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Special 7/99	Index: 0,8	
3	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 0,6	
4	OGRE BATTLE 64	Rollenspiel Quest • Preview 9/99	Index: 1	
5	ARMY MEN: SARGE'S HEROES	Third Person Shooter Ubi Soft • Special 7/99	Index: 1	

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: 12,5	
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Special 7/99	Index: 10,7	
3	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 4,6	
4	SHADOW MAN	Action/Adventure Acclaim • Special 7/99	Index: 4,4	
5	RESIDENT EVIL 2	Action/Adventure Angel Studios • Special 7/99	Index: 2,8	

3	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95	Index: 5,4	
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94	Index: 2,3	
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94	Index: 1,7	

Das war wohl nix, ...

... drum streicht das X wieder aus dem Kalender! Nostradamus hat sich anscheinend vertan. Sollte nicht irgendwie vor kurzem mal so ganz nebenbei der blaue Planet untergehen? Ja, sollte er, ist er aber nicht. Was nun? Ganz einfach: Das Sommerloch ist überwunden, die Yellow-Press muß keine haarsträubenden Schlagzeilen mehr einfaden, und außerdem ist da ja noch die Y2K-Katastrophe, auch Jahr-2000-Problem genannt. Wenn also zum Jahrtausendwechsel möglicherweise einige Computer und Geräte verrückt spielen, passiert eben doch noch etwas Interessantes. Lustig daran ist, daß der genaue Zeitpunkt des Jahresendes aufgrund früherer Manipulationen des Kalenders gar nicht mehr genau bestimmt werden kann. Mann, diese Unzuverlässigkeiten, schrecklich!

Gex 3: DCG
→ N64
→ Seite 34/35

World Driver: Champ.
→ N64
→ Seite 62-65

Mario Golf 64
→ N64
→ Seite 66-68

Prince of Persia
→ GBC
→ Seite 76

Was und warum ich mittags esse, wenn ich Hunger habe:



Bevorzugte Genres:
Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Street Fighter (alle Versionen)

Sicherlich ist Gex 3 ein interessantes und auch witziges 3D-Jump&Run, mir kann es aber keine Freizeit „abknapsen“. Das konnte es in keiner der vielen Versionen, egal, für welches System sie erschienen.

Gutes Spiel, keine Frage, aber als Anhänger der „voll digitalen Steuerkreuzlenkung“ bin ich trotz überdurchschnittlicher Rennspielfähigkeiten leicht im Nachteil und natürlich etwas enttäuscht.

Camelot hat die zuvor erschienene, durchaus vergleichbare PlayStation-Version auf niedlich ausgerichtet. Nun hat das kleine Spiel durch die Mario-Charaktere noch kräftige Zugpferde bekommen.

Der Königssohn aus dem Iran könnte in den Hüpf-, Kletter- und Sprungpassagen etwas mehr Abwechslung erleben. Wenn ich so langsam schreiben würde, wie der sein Schwert zückt, ...

Essen ein Eis mit leckerem Mundgeschmack ist genau das Richtige bei diesem Höllewinter. Leider weiß ich aber nie, wann Mittag ist, da ich so doll schwitze, daß mir immer TOTAL! schwindelig ist.



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario Bros. DX (GBC)

Sicherlich kann man zu Gex 3 eine Menge sagen, wenn man das Spiel gesehen hat. Da meine Fußketten eingerostet waren, konnte ich es nicht sehen, und ich sage zwar viel, aber nicht zum Spiel.

Es mag ja langweilen, aber ich kann nur gebetsmühlenartig wiederholen, daß das N64 mit W-Wave Race und F-Zero X die genialsten Racer hat ... P.S.: Für einen Straßenrenner ist World Driver sehr gut.

Seit dem fossilen Leader Board Golf vor über einem Jahrzehnt (Mann, wie doch die Zeit vergeht, wenn man sich amüsiert!) konnte mich kein Golfspiel mehr begeistern. Bis heute, bis Mario Golf!

Es tut mir leid, wenn ich hier völlig aus dem Rahmen falle, aber PoP ist eines meiner ehemaligen Lieblingsspiele (Amiga-Original), und so kann ich sogar dem lauen GBC-Außergewöhnlichen etwas abgewinnen.

Diese Frage kann ich mir nur durch wahnhafte Halluzinationen, verursacht durch das Auslassen der mittäglichen Nahrungsaufnahme des Fragestellers, erklären. Deshalb ... hoppla, kein Platz mehr!



Bevorzugte Genres:
Genre Connery
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Flashback (SNES)

Mit Jump&Runs habe ich ja nicht viel am Hut, aber Gex 3 ist irgendwie lustig. Am besten gefällt mir der Winter-Level, da hat nämlich der Weihnachtsmann seinen Namen in den Schnee gepinkelt.

Endlich hat das N64 auch eine Rennspiel-Referenz. WDC fährt sich gut, sieht gut aus und ist rasend schnell. Warum ich trotzdem keine fünf Punkte gebe? Weil mir Rallye besser gefällt, das reicht.

Mario Golf ist so schön einfach, das kann ich wenigstens auch. Pöck! Wech fliegt der Ball. Na gut, war im Wasser, aber nächstes Mal hau' ich ihn bis in den Bunker da! Ah, hoppla! Ball verfehlt ...

Aaargh, wie ich es hasse! Da hänge ich 'ne halbe Stunde im dritten Level fest, nur weil dieses Skelett mich tausendmal tothaut. Ach, was regt mich noch auf, ab damit in die Tonne!

Warum ich mittags esse? Weil ich meine Wände immer mit Speiseresten bewerfe und den Rest auf die Tastatur schüttele. Dann glaubt mir auch jeder, wenn ich sage: „So kann ich nicht arbeiten!“



Bevorzugte Genres:
Jagd- und Angelpiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mario Golf 64 (N64)

Gex ist einfach übercool. Einen wesentlich größeren Anreiz, das Modul immer wieder in die Konsole zu stecken, bietet allerdings die Baywatch-Nixe Marlice Andrada. Die ist nämlich hot, hot, hot!

Ich habe ja schon oft gefleht, daß endlich ein vernünftiges Autorennspiel für das N64 programmiert wird. Mit WDC hat das Warten endlich ein Ende, auch wenn das Spiel nicht perfekt ist.

Mario Golf 64 bietet viele Modi und eine genial einfache Steuerung. Ob eine Partie Minigolf zwischendurch oder ein komplettes Turnier, ob alleine oder mit Freunden: MG 64 macht einfach Spaß!

Manche Spiele sind einfach ein Schlag unter die Gürtellinie! Also, mir tut jetzt noch alles weh! Warum PoP von mir trotzdem einen Pfeil bekommt? Weil es schön ist, wenn der Schmerz nachläßt ...

Mmmh, Hunger, Essen! Ich kann jetzt einfach nicht weiterschreiben, denn es ist gerade Mittag, und ich muß auf die Jagd gehen. Mal sehen was ich im Supermarkt um die Ecke so alles erlegen kann!



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

Als Fan von Jump&Runs freue ich mich natürlich schon auf den zweiten Auftritt des kleinen Geckos auf dem N64. Viele witzige Ideen und Gex' coole Sprüche können für eine Zeit unterhalten.

Die Karriere eines Rennfahrers zu durchleben, ist eine wirklich spannende Sache. Darüber hinaus bietet WDC viele Autos und zehn ultralange Strecken, die einfach phantastisch aussehen.

Schon Everybody's Golf für die PlayStation hat mir enorm gut gefallen. Mit den Nintendo-Charakteren spielen zu können, macht aber gleich noch einmal soviel Spaß. Mario Golf 64 ist ein echter Hit!

Also, ich spiele zwar gerne Jump&Runs, das heißt aber noch lange nicht, daß ich viel zu schwierige Sprungpassagen und unfaire Kämpfe mit Freude über mich ergehen lasse! Nicht mit mir ...!

Was war denn das? Der Holgi rannte gerade mit einem gierigen Blick an mir vorbei und meinte, er würde sich kurz um das Mittagessen kümmern. Na, wenn das so ist, muß ich mir ja nichts bestellen.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Kelly Family! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Fallen eine Treppe
oder: So lustig wäre das gewesen

Das ist doof!!! Immer dann, wo ich mir die Zuschnürseile von den Schuhen so tuhen will, daß sie dann zu sind, falle ich mich auf die Fräße. Und das tut ausgesprochen weh. Genau wie gestern. Und vorgestern. Da war das nämlich so gewesen: Wenn ich die Holzschuhe zuhatte und als ich wieder aufgestiegen bin, gehe ich so die Treppe nach unten. Aber ganz schön schnell, weil ich mich verstopft hatte. Und da krug ich nicht so jede Stufe mit meinen Füßen mit. Aber ein Paar konnten ich noch mit dem Kopf streifen. Längsstreifen übrigens. Un-

ten gehe das wieder, weil dann bin ich ja so runtergefliegen gewesen. Aua! Aber dann bin ich vor die Tür gewartet. Und da kommt Omi und hat mir mit der Krücke ein bißchen auf den Kopf rumgeklopft, weil ich ja nicht so helle bin, hat sie gesagt. Und dann ist sie umgefallen, weil ohne Krücke kann sie gar nicht richtig schnurgerade stehen. Das tutete mir sehr leid, weshalb ich es ihr ins Ohr flüsterte wollt. Also daß sie auch mal etwas aufpaßten muß bei solchen Gefahr verstärkenden Bewegungen. Nur sie hörte nix. Opa hattete das Gehörganggerät wieder mit seinem dritten Eßgebiß vertauscht gehabt und sie ins-

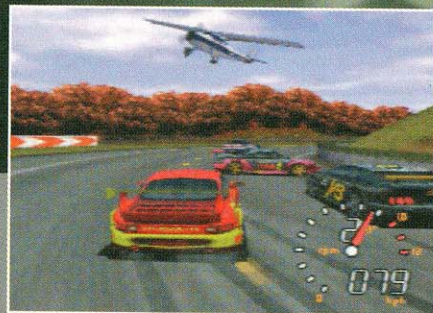
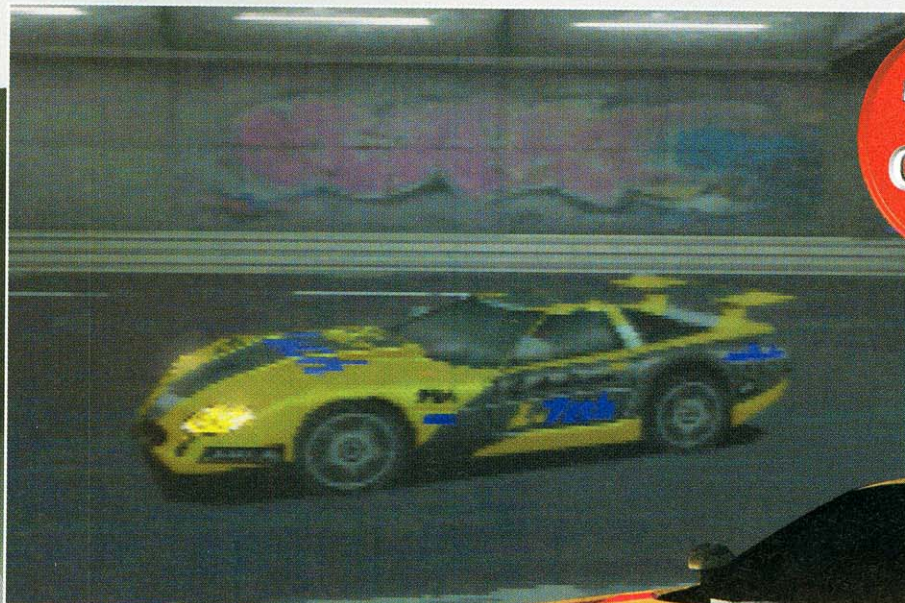
Wasser Glas getan. Blubb! Dann gongte ja das Ohrengerät nicht mehr. Keine Reperatur möglich. Und deshalb wußtete Omi nicht, wie es mir leid tat. Schade! Geh' ich eben die Treppe wieder hoch oben rauf. Jedoch Vorsicht! Mit ohne zugebündelten Zuschnürbänden kann das durchaus mal zu einem Stufenunfall werden. Vielleicht ist das meldepflichtig, wenn dabei eine Beule am Kopf entstand. Also bei mir. Omi rief noch hinter meinem Weg zu mir her: „Junge, komm' bald wieder!“ Doch wegen das ganze Holzschuhegeklapper dring kein echter Ton zu mir. Wieder fällte ich selbst hin, aber diesmal glücklich! So gong die Story.

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

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Boss Game Studios
Preis:	ca. DM 140

WORLD DRIVER: CHAMPIONSHIP

Es ist soweit! Das Darben nach einem gelungenen Tourenwagenrennen für das Nintendo⁶⁴ hat endlich ein Ende. World Driver: Championship ist ein echter Überflieger und erscheint im September.





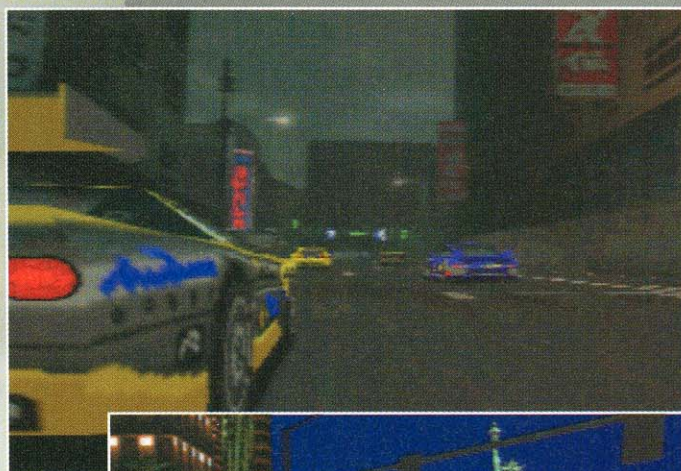
Jeder ist seines Glückes Schmied. Nehmt Eure Karriere als Rennfahrer selbst in die Hand! Gebt Euer Bestes, lernt die Strecken und die Wagen bei jedem Rennen, jeder Runde neu kennen und fahrt Euch Stück für Stück an die Weltspitze der Tourenwagenfahrer! Jeder Sieg bringt Ranglistenpunkte, Geld und Anerkennung bei den Sponsorenteams der Fahrzeughersteller. Turniere und Langstreckenrennen fordern Eure volle Konzentration. Die realistische Fahrzeugphysik



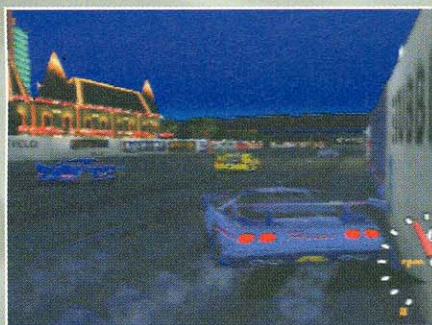
bedingt absolute Perfektion im Umgang mit den Pedalen und der Steuerung. Jeder Fahrfehler wird kompromißlos bestraft. Deshalb eins lieber gleich vorweg: *World Driver: Championship* ist ein Fest für jeden Rennspiel-Fan, der die Herausforderung sucht

und die Geduld und Bereitschaft mitbringt, immer wieder akribisch an seiner Fahrtechnik zu feilen. Alle anderen, die nur mal zwischendurch ein paar Runden fahren möchten, sollten die Finger von diesem Titel lassen.

Um den hohen Anforderungen genügen zu können, solltet Ihr viele Übungsrunden drehen. Während beim Training in Rom noch Tips eingeblendet werden, seid Ihr auf den anderen Kursen beim sogenannten „Practice“ auf die richtige Interpretation Eurer ei-



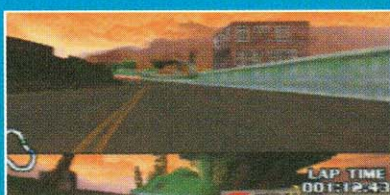
genen Erfahrungen angewiesen. Wie bei vielen anderen Rennspielen auch könnt Ihr im Ghost-Modus gegen Eure eigene Bestzeit antreten. Dabei fährt ein transparenter Wagen Euren bisherigen Rekord nach, während Ihr versucht, ihn zu schlagen. Wem dies nicht genug ist, der kann sich auf sechs Strecken mit vorgegebenen Ghost-Fahrern der Programmierer messen. Um diese zu schlagen, braucht Ihr aber viel Übung und ein ausgezeichnetes Auto.



Nimm zwei!

Die Entwickler haben auch an einen Zweispieler-Modus gedacht. Ihr müßt zwar auf grafische Spielereien wie Lichteffekte und Reflexionen verzichten, ansonsten gibt es jedoch keine nennenswerten Abstriche. Die Framerate ist nur geringfügig niedriger als im Einzspieler-Modus und immer noch ausreichend, um kontrolliert fahren zu können. Dabei wird die Streckenumgebung weiterhin sehr detailliert dargestellt.

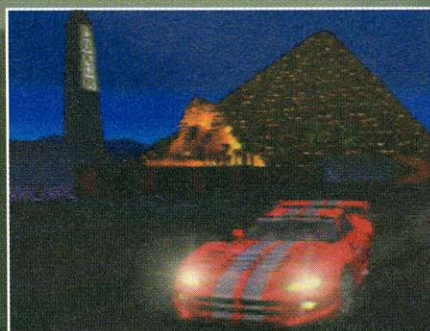
Ihr habt die Wahl, ob Ihr nur zu zweit über die Kurse brettern wollt, oder ob sich zusätzlich zwei Computer-Fahrer einmischen sollen. Außerdem dürft Ihr entscheiden, ob zurückliegende Wagen etwas



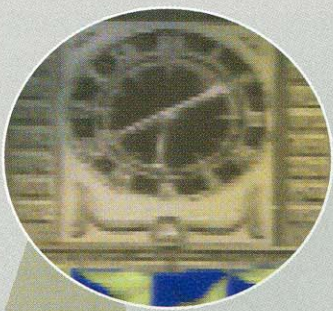
schneller fahren, um besser wieder aufholen zu können, oder nicht. Anfangs steht Euch lediglich eine kleine Auswahl der vorhandenen Strecken zur Verfügung. Sobald Ihr jedoch einen Kurs im Championship-Modus freigespielt habt, wird er auch im Zweispieler-Modus freigeschaltet.

Wenn Ihr in der mittleren Auflösung spielt, seht Ihr das Rennen

im Vollbild und der Bildschirm wird horizontal gesplittet. Entscheidet Ihr Euch hingegen für die hochauflösende Grafik, werden die beiden Spielhälften vertikal geteilt. Ihr erhaltet dann aufgrund der Letterboxes für jeden der beiden Spieler einen quadratischen Bildausschnitt.



Die Pyramide mit der Sphinx ist das Luxor in Las Vegas, eine Kombination aus Hotel und Kasino



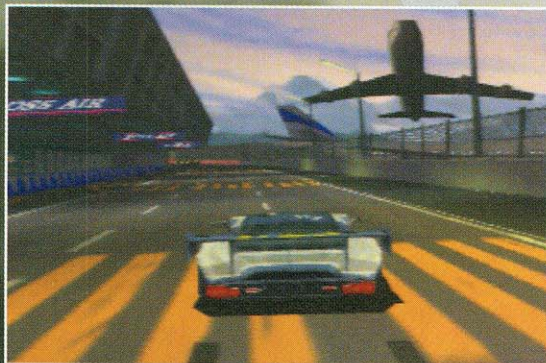
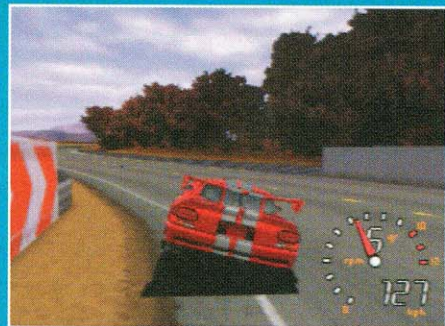
Detaillierter geht es wirklich kaum. In der Züricher Altstadt tickt sogar die große Uhr in Echtzeit

Hast Du 'n Schaden?

Die Steuerung der Fahrzeuge ist zwar extrem realistisch, Unfälle wirken sich hingegen nicht so stark aus wie im echten Leben. Wenn Ihr zum Beispiel ungebremst gegen eine Wand fahrt (es gibt Leute, die so etwas angeblich machen), werdet Ihr knallhart gebremst. Wenn sich Euer Wagen mehrmals um die eigene Achse dreht und von einem anderen Verkehrsteilnehmer gerammt wird, könnt Ihr die eigene Karre nicht kontrollieren. Einen Schaden nimmt Euer Fahrzeug dabei jedoch nicht. Man sieht es dem Auto nicht an und es fährt sich nach einer Karambolage nicht anders als vorher. Simulationsfanatiker finden das vielleicht schrecklich, dem Spielfluß tut diese Tatsache hingegen gut. Es ist nämlich keinesfalls so, daß Ihr rücksichtslos Gas geben und von Bande zu Bande prallen könnt, weil Euer



Wagen nicht kaputtgeht. Bei jeder Kollision und jedem kleinen Fahrfehler verliert Ihr schließlich soviel Zeit, daß Ihr um den Sieg fürchten müßt. Dadurch, daß Ihr ohne Blessuren weiterfahren dürft, bleibt das Rennen immer spannend, da Ihr die Verfolgung unbeschadet wieder aufnehmen könnt.

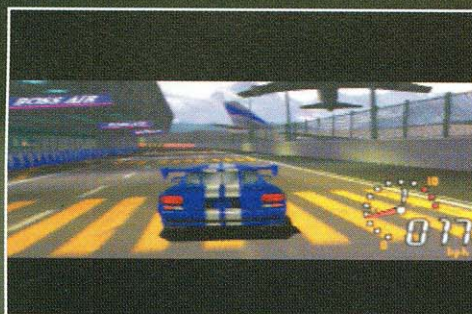


World Driver: Championship kommt ohne eine Lizenz aus. Daher dürft Ihr keine offiziellen Strecken, Sponsorenteams oder Autos erwarten. Dennoch haben sich die Entwickler beim Design der Kurse an Originalschauplätzen orientiert. Das gleiche gilt auch für die Fahrzeuge. Automobil-Fans werden unschwer Ähnlichkeiten zu Vorzeigemodellen von zum Beispiel Dodge, Ferrari, Ford, Lam-

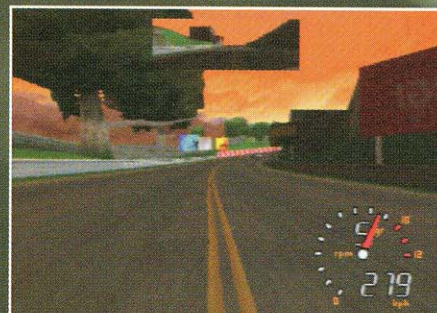
orghini, Lotus, Mercedes Benz oder auch Porsche erkennen.

So gelungen sich *World Driver: Championship* grafisch und spielerisch auch präsentiert, der Sound kann nicht ganz überzeugen. Die Motorengeräusche klingen extrem realistisch und sind in der Innen- sowie der Außenperspektive unterschiedlich. Auch andere Effekte wie das Zerkratzen von Lack bei Kollisionen werden gut wiedergegeben. Aber die Musik bietet kaum Abwechslung. Stilistisch handelt

Ob mittlere Auflösung im Vollbild oder High-Res mit Lettboxes, ein Expansion Pak braucht Ihr bei WDC nicht



Drückt Ihr C ↓, schaltet die Kamera vor Euer Fahrzeug und gewährt Euch einen Blick hinter Euch (linkes Bild). Rechts seht Ihr die Inboard-Perspektive, die Euch wahlweise mit oder ohne Rückspiegel zur Verfügung steht

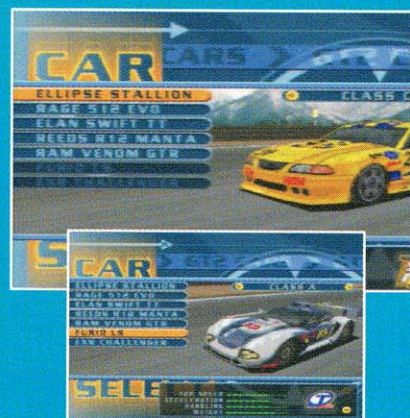


Schraube locker?

Bei *World Driver: Championship* gibt es keine Ausreden. Alles hängt davon ab, wie gut Ihr Euren Wagen unter Kontrolle habt. Ihr könnt keines der

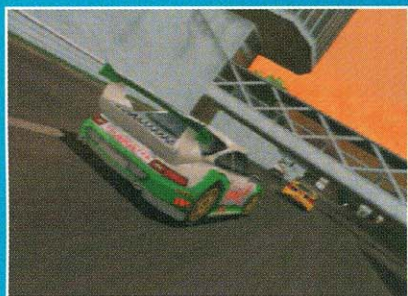


Autos in die Garage schieben, um an dem Vehikel herumzuschrauben. Die Spoiler, die Beschleunigung, der Bremsweg, die Höchstgeschwindigkeit, das Gewicht, die Bodenhaftung, einfach alles ist vorgegeben und nicht veränderbar. Somit sind Eure Fahrkünste in vollem Umfang gefragt. Es besteht nicht die Möglichkeit, die Wagen Euren Vorlieben und Eurem Fahrstil anzupassen. Im Gegenteil: Ihr müßt die Leistungsgrenzen eines Autos kennenlernen und Euren Fahrstil den Gegebenheiten anpassen. Darin liegt der besondere Reiz, denn jedes der 30 Fahrzeuge fährt sich unterschiedlich und ist damit eine neue Herausforderung.



Noch einmal, bitte!

Aus Fehlern kann man lernen, auch bei *World Driver: Championship*. Nach jedem Rennen könnt Ihr Euch das Geschehen noch einmal im aufwendigen Replay-Modus anschauen. Dank ver-



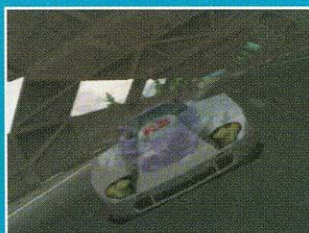
NEGATIV

Eintönige, qualitativ schlechte Musik, manchmal ruckelt's

es sich bei jedem Song um heftigen Gitarrenrock, der in trasheriger Garagequalität aus den Lautsprechern krächzt. Außerdem sind die Songs auf jeder Strecke sehr kurz ausgefallen und werden in einer Endlosschleife wiederholt. Aber dieses Manko kann man als Rennspielfan mit einem Faible für realistisches Fahrverhalten getrost verschmerzen. Außerdem lässt sich die Musik auf Wunsch auch abstellen.

Frederic Berg

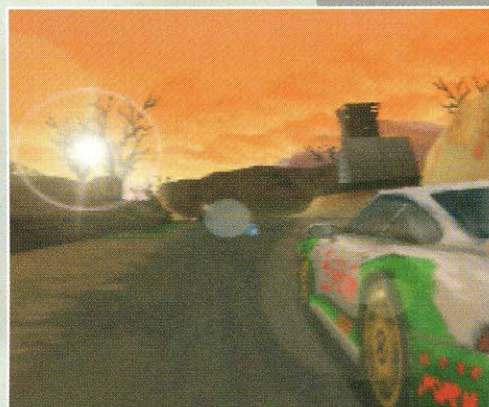
schiedener, vorgegebener Blickwinkel und der Möglichkeit, die Kamera um den Wagen herumkreisen zu lassen, entgeht Euch nichts. Für jede Situation gibt es den richtigen Blickwinkel. Einer Rennanalyse steht nichts im Wege. Außerdem könnt Ihr jederzeit das Replay anhalten, um Euch ein Standbild anzuschauen oder kritische Situationen in Zeitlupe ablaufen zu lassen. Nur ein Feature haben wir vermisst. Leider könnt Ihr nicht stufenlos zurückspulen. Wenn Ihr eine Szene noch einmal sehen wollt, müßt Ihr das Replay von vorne



beginnen lassen. Neben den Spielergebnissen (11 Seiten) könnt Ihr auch ein Replay (112 Pages) Eurer Wahl auf einem Controller Pak abspeichern.



Einige Computer-Ghosts haben so starke Motoren, daß sie Euch gleich nach dem Start davonfahren

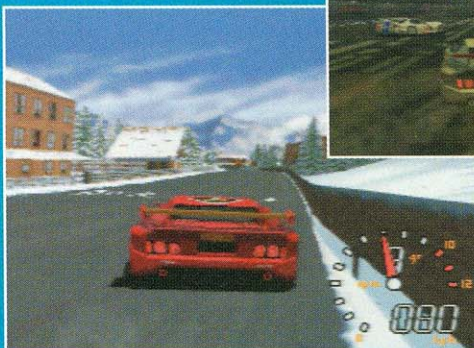
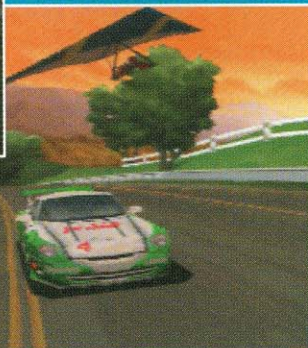


Wo fahren sie denn?

Wie der Titel des Spiels bereits vermuten läßt, sind die Rennstrecken in *World Driver: Championship* über den ganzen Erdball verteilt. In Rom könnt Ihr richtig auf die Tube drücken. Nur die scharfe Kurve vor dem Kolosseum muß angebremsst werden. Auf Hawaii fahrt Ihr während eines traumhaften Sonnenuntergangs über kurvenreiche Abschnitte und durch Tunnel, die viele Bremsmanöver erfordern. In Lissabon geht die Sonne wieder auf. Sie scheint Euch dabei tief ins Gesicht und blendet teilweise extrem. Dunkel und diesig ist es am frühen Morgen in Tokio. Scharfe Kurven verlangen Euch gute Streckenkenntnisse und eine ausgezeichnete Drifttechnik ab. Las Vegas bei Nacht ist in ein Meer aus Neonlichtern getaucht. Laßt Euch nicht ablenken! In Zürich warten heimtückische Kurven auf Euch. Ihr fahrt durch die Altstadt und könnt am Flughafen Jumbos starten sehen. Sidney ist ideal, um zu zeigen,



wieviel Power in Eurem Auto steckt. Wer noch Zeit zum schauen hat, kann sogar die berühmte Oper der australischen Hauptstadt bewundern. In Neuseeland steht die Botanik in voller Blüte. Schnelle Passagen und scharfe S-Kurven wechseln sich gnadenlos ab. Auch auf einer künstlichen Rennstrecke durch den Schwarzwald dürft Ihr ordentlich Gas geben. Doch Vorsicht, es besteht Rutschgefahr, da die Straße und der Fahrbahnrand teilweise sehr sandig sind! Durch verschneite Berglandschaften geht es in Les Gets. Leichter Nebel sorgt für winterliche Stimmung. Sämtliche Kurse sind in drei Varianten vorhanden und können außerdem später in umgekehrter Richtung und spiegelverkehrt Streckenführung befahren werden.



Gameplay

1-

Durch viele Modi und eine ausgezeichnete Steuerung bietet *WDC* jede Menge Spieltiefe.

Dauerspaß

1-

Der Karrieremodus fesselt für Wochen. Dann geht Ihr auf Rekordjagd oder spielt zu zweit.

Grafik

1-

Bis auf einige Ruckler und Pop Ups macht die aufwendige Optik eine ausgezeichnete Figur.

Sound

2-

Was die Effekte betrifft, gibt sich *WDC* tadellos. Die Musik bietet zuwenig Abwechslung.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja, 11 bis 123 Seiten

Spieler: ... 1-2 (simultan)
Level: 10 Strecken à 3 Varianten
Schwierigkeit: ... hoch
Rumble Pak: ... ja
Speicherkapazität: ... 128 MB
Erhältlich: ... ab September

FAZIT
1-

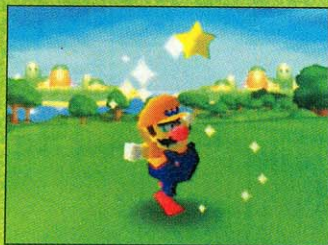
Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/Camelot
Preis:	ca. DM 100

MARIO GOLF 64

Auch Klempner wie Mario können Golf spielen! Um den Beweis anzutreten, lädt er in Mario Golf 64 all seine Freunde auf eine Partie des edlen Sports ein.



Tja, der ewige Wettstreit unter den bekannten Nintendo-Charakteren hört einfach nicht auf. Traten Peach, Yoshi, Luigi, Donkey Kong, Wario und natürlich Mario vor kurzem noch in zahlreichen Mini-Games



Für besonders gelungene Aktionen bekommt Ihr Sterne auf Euer Konto

in Mario Party an, vergleichen sie diesmal ihre Talente in Sachen Golf miteinander. Auf insgesamt sechs Plätzen à 18 Löchern geht es um Birdies, Rekorde und die Verbesserung der Handicaps. Jeder Figur wurde ein Platz gewidmet, der in einer jeweils passenden grafischen Umgebung liegt. So hat Donkey Kongs Kurs einen Dschungelcharakter, während bei Yoshi knallige Re-



Da ist Mario ja ein toller Schlag gelungen! Wenn Ihr den Kraftanzeiger zweimal perfekt stoppt, werdet Ihr mit einem begeisterten Ausruf des Gegners belohnt



Nach und nach füllt sich das Tableau der Golfer, bis Ihr alle 18 besitzt



genbogenfarben überwiegen. Neben den Nintendo-Stars gibt es aber noch andere bekannte Charaktere, die zum Teil aus dem Spiel Everybody's Golf stammen, das für die PlayStation erschien und ebenfalls von Camelot entwickelt wurde. Zu Beginn stehen jedoch nur vier der insgesamt 17 Spieler, die alle über unterschiedliche Ta-

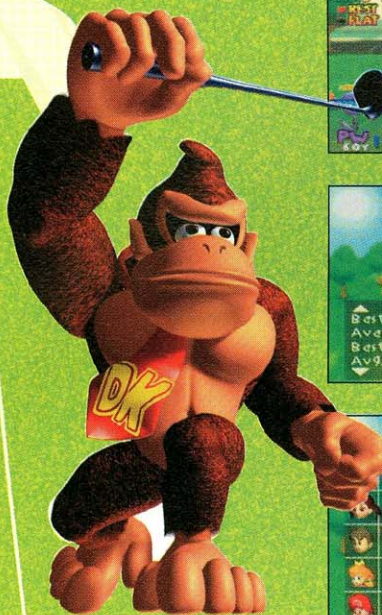


lente in den Bereichen Genauigkeit, Kraft und Spin verfügen, und ein Kurs zur Auswahl. Erst durch gutes Abschneiden in einigen der zehn Modi werden weitere erspielt. Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, bieten sich die Modi Minigolf und Training an. Wird beim Minigolf nur das Putten geübt, könnt Ihr beim Training wahlweise auf der Driving-Range den Abschlag lernen oder Ihr wählt ein Loch der verfügbaren Kurse aus. Dort könnt Ihr dann auch das Spiel mit den Eisen, dem Sandwedge oder dem

Chipper erlernen. Dabei wurde größter Wert darauf gelegt, Anfängern einen leichten Einstieg zu verschaffen und Profis trotzdem genügend Spielraum für ausgefeiltere Techniken zu lassen. Die ungefähre Reichweite des gewählten Schlägers wird auf dem Kurs durch ein Gitterfeld angezeigt. Bei einem perfekten Schlag wird der Ball garantiert in diesem Bereich zum Stillstand kommen. Dabei darf natürlich nicht der Wind vergessen werden, der in der oberen rechten Ecke des Bildschirms durch einen Geist, dessen Blick-

winkel die Richtung, in die der Wind weht, widerspiegelt, angezeigt wird. Auf Tastendruck wirft der Golfer auch gerne ein paar Grashalme in die Luft, die dann





durch ihr Flugverhalten die Windstärke veranschaulichen. Wurde der richtige Schläger gewählt und die Richtung, in die der Ball fliegen soll, eingestellt, muß noch die Stärke des Versuchs bestimmt werden. Dazu drückt Ihr einfach die A-Taste, woraufhin der Zeiger des Kraftbarometers beginnt, sich nach links zu bewegen. Je später Ihr ihn dann mit einem zwei-



Im Status-Menü können Spielstatistiken und Rekorde aufgerufen werden



ten Tastendruck wieder stoppt, desto weiter fliegt der Ball. Jetzt müßt Ihr den zurückfahrenden Zeiger nur noch genau an seinem Ursprungsort wieder zum Stillstand bringen, indem Ihr zum dritten Mal die Taste betätigt, und schon führt der von Euch gesteuerte Sportler einen gekonnten Schwung aus. Haltet Ihr den Zeiger jedoch ein Stück zu weit rechts oder links von seiner ursprünglichen Position an, verzieht Euer Golfer



den Schlag in die entsprechende Richtung. Ist ein Effekt erwünscht, könnt Ihr vor dem dritten Druck auf die A-Taste den Stick nach oben, unten, rechts oder links bewegen, wodurch der Punkt bestimmt wird, an dem der Ball getroffen wird. Dadurch lassen sich im Bunker festgefressene Bälle wunderschön lupfen, oder Bäume, die den Weg zur Fahne versperren, umspielen.

Fühlt Ihr Euch sicher genug, könnt Ihr in verschiedenen Wettstreiten



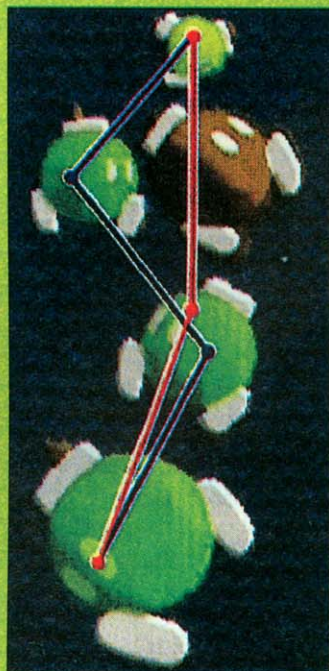
Beim Minigolf Spielen könnt Ihr am besten das Putten üben. Auf 18 verschiedenen Bahnen kommt es auf gutes Einschätzen der Bodenunebenheiten an

gegen computergesteuerte Gegner oder bis zu drei Freunde antreten. Beim Turnier geht es um das beste Endergebnis auf einem gewählten Kurs, beim Charakter-Erspielen können neue Golfer durch einen Sieg im direkten Duell freigeschaltet werden, und beim Ringeschießen müßt Ihr den Ball durch einen oder mehrere goldene Ringe schlagen, bevor Ihr ein Loch beendet. Das Geschwindigkeitsgolfen ist eine sehr hektische Variante, bei der es auf schnelle Entscheidungen und weite Schläge ankommt, da Ihr die Löcher in möglichst kurzer Zeit absolvieren sollt. Dann gibt es noch den Schlägerwettbewerb, in dem Ihr zunächst mit einer sehr begrenzten Schlägersammlung an den Start geht und Euch die restlichen erspielt, und das Match, in dem derjenige gewinnt, der bei den meisten Löchern ein besseres Ergebnis erzielt als die Gegner. Das Skin-Spiel, bei dem es für jedes gewonnene

N64 meets Game Boy Color

Mittels eines Adapters dürfen zwischen der N64- und der demnächst erscheinenden Game-Boy-Color-Version von *Mario Golf* Daten ausgetauscht werden. So können zum Beispiel auf dem Game Boy Color vier spezielle Golfer freigespielt werden, die dann auch in der N64-Version zur Verfügung stehen.





Einige Kurse haben die Form bekannter Nintendo-Charaktere oder von Dingen, die in Mario-Spielen vorkommen. Links seht Ihr einen Platz, bei dem Ihr über insgesamt fünf Bomben das Loch treffen müßt. In der Mitte haben die Grasflächen die Form von Kanonen, und rechts dient Bösewicht Bowser als Formgeber für den Kurs. Weitere Plätze dieser Art müßt Ihr selbst entdecken



Benötigt Ihr einen Schlag weniger als angegeben, habt Ihr ein Birdie erzielt



Zwischen den Schlägen gibt es witzige Überblendeffekte zu bewundern



Loch Punkte gibt, bildet den Abschluß der umfangreichen Modi-Liste. Besonders schöne Aktionen werden mit einem oder mehreren Sternen belohnt und sogar als Replay gespeichert. Bei einer bestimmten Anzahl gesammelter Sterne wird dann der nächste Kurs anwählbar.



Baby Mario ist in einer heiklen Situation: Viele Bäume stehen im Weg

Mario Golf 64 hat kaum Schwachpunkte. Die Anzahl der verschiedenen Modi, Plätze und Spieler ist ebenso vorbildlich wie die sehr schnell zu erlernende Steuerung. Die Grafik haut zwar keinen vom Hocker, wurde aber liebevoll und bunt gestaltet und schafft zusammen mit den vielen Sprach-



NEGATIV

Die Anzeige der Unebenheiten auf dem Grün hätte genauer sein können



Samples der Sportler – wenn sie ihre Freude über einen schönen Schlag herauslassen – und den netten Musikstücken eine entspannte Atmosphäre. Die Motivation, in den Wettbewerben gute Ergebnisse zu erzielen und neue Golfer und Kurse freizuspielen, läßt Mario Golf 64 immer wieder im Modulschacht landen, und zusammen mit Freunden macht es gleich noch einmal so viel Spaß. Der Test basiert übrigens auf der US-Version von Mario Golf 64, die spielerisch und technisch mit der im September erscheinenden PAL-Version identisch ist.

Holger Reher

LEADER BOARD		SCORECARD	
PLACE	NAME	SCORE	HOLE
1T	Fly Guy	-5	11
1T	Lukiki	-5	10
3T	Baby Mario	-3	9
3T	Colin	-3	12
3T	Toad	-3	9
6	Michelle	-1	13
7	Christian	±0	12
8	Kobe	+2	10
9	Link	+3	14
10T	Greg	+4	12

Gameplay

1-

Viele Modi und eine einfach zu erlernende Steuerung machen Mario Golf 64 zu einem Hit.

Dauerspaß

1-

Durch die Möglichkeit, Charaktere und Kurse zu erspielen, motiviert das Spiel für lange Zeit.

Grafik

2

Bunt und butterweich präsentiert sich die Grafik, der mehr Texturen nicht geschadet hätten.

Sound

2+

Die lustigen Effekte, Sprach-Samples und Melodien von Mario Golf 64 sind einfach klasse.

Modulspeicher: ja, 3 Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1-4
Level 6 Plätze
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
1-

DAS BEBEN

BEGINNT IN...

BATMAN

#40

GOTHAM CITY
WIRD VON EINEM
VERHEERENDEN
ERDBEEN
ERSCHÜTTERT

IN EINEM EINZIGEN
AUGENBLICK...

LIEGEN DIE
BATHÖHLE UND
WAYNE MANOR
IN TRÜMMERN

TAUSENDE
SIND TOT

...UND
BATMAN IST
UNTER DEN
VERMISSTEN!

BATMAN #40
(25. August)

BATMAN SPECIAL #9
(15. September)

Batman Sonderband #5:
AZRAEL / BANE
(15. September)

BATMAN #41
(29. September)

Batman präsentiert #1:
CATWOMAN
(13. Oktober)

BATMAN #42
(27. Oktober)

Batman
präsentiert #2:
ARKHAM ASYLUM
(16. November)

BATMAN #43
(24. November)

Dino
COMICS

BATMAN and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1999. All rights reserved.

Genre:
Gesellschaftsspiel

Hersteller:
THQ

Entwickler:
Realtime Associates

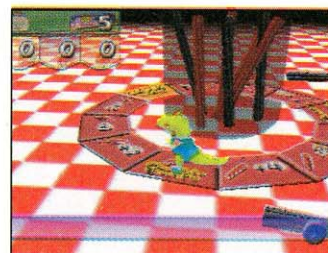
Preis:
ca. DM 160

RUGRATS: SCAVENGER HUNT

Wer kennt sie nicht, die herzallerliebsten Rugrats-Babys? Nach dem großen Erfolg im Fernsehen wird ihnen nun endlich ein N64-Spiel gewidmet – aber was für eins ...



Im Einzelspieler-Modus ist Rugrats: Scavenger Hunt vollkommen ungenießbar



Wir haben die US-Version getestet. Ob das PAL-Modul deutsche Sprachausgabe bietet, stand noch nicht fest



Was Mario kann, können die Rugrats schon lange. Mit dieser Idee dürften die Entwickler von *Scavenger Hunt* an ihr Projekt herangegangen sein. Also haben sie sich kurzerhand entschlossen, eine Brettspielsammlung aus dem Hut zu zaubern, natürlich mit allen beliebten Charakteren der Fernsehserie. Ihr bekommt sogar jede Menge Sprachausgabe von den amerikanischen Synchronsprechern zu hören.

Scavenger Hunt ist unglaublich einseitig und langatmig aufgebaut. Die ersten beiden Bretter unterscheiden sich zum Beispiel nur grafisch voneinander, und auf dem dritten findet Ihr keine Abzweigungen. Euer Ziel besteht immer



darin, eine bestimmte Anzahl von Gegenständen als erster zu ergattern. Ihr würfelt und dürft Euch dann mit dem Steuerkreuz Feld für Feld und im Schneckentempo fortbewegen. Seid Ihr angelangt, müßt Ihr auch noch A zur Bestätigung drücken. Dann wartet Ihr ab, bis Euer Windelverbraucher (sprich, die Spielfigur) einen ständig wiederkehrenden Spruch aufgesagt hat, und der nächste ist dran. Meistens bekommt Ihr nach dem Zug Kekse gutgeschrieben,

mit denen Ihr nutzlose Items ergattern könnt. Nur auf den spärlich verteilten Search-Feldern habt Ihr die Möglichkeit, die Umgebung nach den Gegenständen abzusuchen. Falls Ihr nichts findet, müßt Ihr es erneut schaffen, ein solches Feld zu erreichen, und das kann ewig dauern.

Während mit vier Spielern ganz am Anfang so etwas Ähnliches wie Spannung aufkommen kann, ist der Einzelspieler-Modus tödlich. Man hat einfach keine Lust, stundenlang auf gut Glück ein paar Gegenstände zu suchen und darauf zu hoffen, auf das nächste Search-Feld zu gelangen. Schon gar nicht, wenn die Aktionen der Computer-Gegner nicht übersprungen werden können. Auf Minispielchen wie in *Mario Party* haben die Entwickler gänzlich verzichtet, so daß unterm Strich ein

gähnend langweiliges und darüber hinaus viel zu umständlich spielbares Endprodukt herauskam. *Rugrats* ist allenfalls für Trauerfeiern geeignet, aber auf keinen Fall für Parties.

Tobias Partetzke

POSITIV

Vierspieler-Modus, Rugrats-Charaktere mit Originalstimmen

So weit, so gut. Doch welche Gründe gibt es noch, sich den Titel zuzulegen? Bedauerlicherweise äußerst wenige. Neutral betrachtet wäre positiv hervorzuheben, daß Ihr zu viert gleichzeitig antreten könnt und drei verschiedene Spielfelder zur Auswahl stehen. In der Praxis jedoch verlaufen diese Punkte im Sande, denn *Rugrats*:

NEGATIV

Umständliche Spielbarkeit, langatmiger und eintöniger Verlauf

Gameplay

5+

Wer *Rugrats* freiwillig allein spielt, muß im Leben schon viel durchgemacht haben.

Dauerspaß

4-

Selbst mit vier Spielern verliert Ihr nach äußerst kurzer Zeit die Geduld und die Lust.

Grafik

3-

Eine totale Katastrophe ist die Grafik nicht, mehr als zweckmäßig aber ebensowenig.

Sound

4+

Relativ gut verständliche Sprachausgabe trifft auf völlig banales Vor-sich-hin-Geflüte.

Modulspeicher:
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 3 Spielfelder
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich als Import (us)

WAZIT
5+

NEON GENESIS EVANGELION

Wer meint, daß sich das N64 für die spielerische Aufbereitung einer Anime-Serie nicht eignet, wird eines Besseren belehrt. Gelungener hätte die Präsentation kaum ausfallen können, doch die Action vermag nur kurzfristig zu fesseln.



Genre:	Action
Hersteller:	Bandai
Entwickler:	Bandai/Gainax
Preis:	ca. DM 160

Test N64



In einigen Levels habt Ihr während der Kämpfe nichts anderes zu tun, als die angezeigten Tastenkombinationen einzugeben und das Spektakel zu genießen

Nicht nur in Japan haben zahlreiche Evangelion-Fans auf ein passendes N64-Spiel zu ihrer Lieblingsserie gewartet. Dieses legt nun Bandai in durchaus ansprechender Form vor. Ihr zieht in der Rolle von Shinji Ikari in den Kampf gegen die Engel, die Neo-Tokyo 3 im Jahre 2015 angreifen (vgl. Anime-Bericht in T! 6/99).



Im Trainingsmodus könnt Ihr Eure Zielgenauigkeit unter Beweis stellen



selbstablaufende Sequenzen eingestreut, bei denen Ihr nicht eingreifen könnt. Seid Ihr dann endlich an der Reihe, erweist sich die Steuerung als träge und variantenarm. Darauf folgen eine belanglose Fadenkreuzsequenz und ein Level, in dem Ihr Eure EVA-Einheit durch das Eingeben angezeigter Tastenkombinationen lenkt. Auch in den restlichen Mis-



sionen wird wenig Anspruchsvolles von Euch verlangt. Mal müßt Ihr triggern, dann in einem Vulkankrater per Radar den Gegner aufspüren und zerstören und schließlich wieder kämpfen. Immerhin dürft Ihr zwischendurch auch mal mit Asuka und Rei

aus der Anime-Serie, und selbst die dreidimensionale Spielgrafik wird der Zeichentrickvorlage in höchstem Maße gerecht. Ansprechende Zwischensequenzen verbinden die einzelnen Action-Einlagen zu einer kurzen Story. Fans der Serie werden sich daran sicherlich erfreuen, alle anderen angesichts mangelnder Spieltiefe ohne Zweifel enttäuscht sein. Daß *Evangelion* jemals in Deutschland auf den Markt kommen wird, ist äußerst unwahrscheinlich.

Marco Häntsch



Nach dem Durchspielen werdet Ihr mit 3D-Modellen aller Charaktere belohnt

Ayanami, den beiden anderen EVA-Piloten, antreten. Selbst im normalen Schwierigkeitsgrad ist der Spaß schon nach einer Stunde vorbei. Dann bleibt nur noch das Trainingsprogramm, in dem man neue Rekorde im Fadenkreuzschießen aufstellen kann. Spielerische Mängel gleicht *Evangelion* mit einer starken Präsentation aus. Alle Musiken und Sprach-Samples stammen direkt



Spielerisch sind diese Auseinandersetzungen alle unterschiedlich gestaltet. Die ersten beiden Stages ähneln klassischen Beat 'em Ups, wobei Euer Aktionsrepertoire recht beschränkt ist. Immer wieder werden

Gameplay	3-
Euch erwarten in jeder Stage andere Aktionsmöglichkeiten, doch diese sind sehr begrenzt.	
Dauerspaß	3
Dank der starken Präsentation und des Story-Modus wird man zum Weiterspielen motiviert.	
Grafik	2+
Spielgrafik und Zwischensequenzen sind fast auf dem Niveau der Zeichentrickvorlage.	
Sound	1-
Es werden hochwertige Originalmusiken und Sprach-Samples direkt aus der Serie geboten.	
Modulspeicher:	ja
Controller Pak:	nein
Spieler	1
Level	13
Schwierigkeit	3 Stufen
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	als Import (ip)
FAZIT	3



VOM RECHENSCHIEBER ZUM REICHSTEN MANN DER WELT

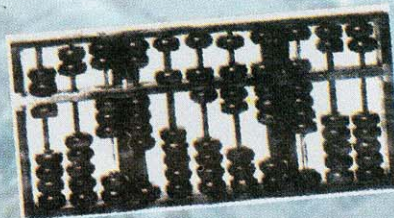
DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 3

Die meisten Abhandlungen über Computer beginnen damit, die Geschichte auf den Abakus, den noch heute in vielen Bereichen der Welt gebräuchlichen Rechenschieber, zurückzuführen.

Der Begriff „Digital“ stammt hingegen aus dem Lateinischen (digitus: der Finger). Vom Rechnen mit den Fingern kommt dieser Schlüsselbegriff der Computer, der „in Zahlen umsetzen“ bedeutet. Was diese staubtrockene Materie mit Videospielen zu tun hat? Lest weiter, dann erfahrt Ihr auch, was ein

halbautomatischer Webstuhl und das Raumschiff Enterprise gemeinsam haben!



Info

„Wie viele Teile hat eigentlich Eure Geschichte der Videospiele?“, lautet eine häufig gestellte Frage in der Leserpost. Die Frage läßt sich jedoch nicht so einfach beantworten. Das ursprüngliche Konzept der auf sechs Teile ausgelegten Serie ist schon längst über den Haufen geworfen. Deshalb lautet die zutreffendste Antwort: „So viele, wie ihr wollt!“ Denn allein die Abhandlung der Grundlagen hat nun dreimal vier Seiten gefüllt. Der erste Teil („Und es hat Pong gemacht ...“, TOTAL! 6/99) kam offensichtlich sehr gut an. Zum zweiten Teil („Die Invasion aus dem All“, TOTAL! 8/99) haben wir zu dem Zeitpunkt, an dem diese Zeilen in die Tastatur getippt wurden, noch keine Reaktionen erhalten.

Es läßt sich jedenfalls nicht leugnen, der dritte Teil unserer Geschichte der Videospiele ist knochentrocken. Dennoch vermittelt diese Abhandlung über Ingenieure, Professoren und legendäre Erfinder zahlreiche interessante Details und Infos über die Entwicklung der Technik, die uns heute eine Menge Spaß bereitet. Im vierten Teil der Geschichte werden wir uns auf jeden Fall wieder den Spielen zuwenden – versprochen. Und dann wird mehr Platz sein für Anekdoten aus der Entwicklung und endlich auch

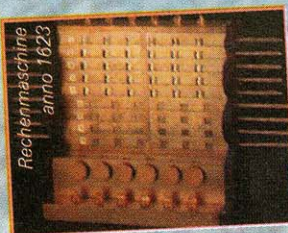
Nintendo ins Spiel kommen ...

PS: In TOTAL! 8/99 hat sich auf Seite 34 ein ärgerlicher Tippfehler

eingeschlichen. „Die machen mich noch zum Tor des Monats!“ lautet der Ausspruch von Kaiser Franz, nicht „Die machen mit ...“ Ach so, und der Junge links im Bild ist übrigens ein Schulfreund von unserem verehrten Chefredakteur Fred, aber das wird Stammler ja nicht weiter verwundern. Schließlich heißt es nicht umsonst im Slogan einer Telefonauskunft „Fred kennt sie alle!“



Computer tragen nicht umsonst den Spitznamen Rechner, denn im Prinzip ist dies der einzige Vorgang, der im Inneren der Maschinen des digitalen Zeitalters abläuft. Eine mit Zahnrädern arbeitende Maschine, die zumindest die Grundrechenarten beherrschte, wurde 1623 von dem Tübinger Hebräisch-Professor Wilhelm Schickard konstruiert. Das Original wurde im 30jährigen Krieg zerstört, es existieren jedoch noch Aufzeichnungen und ein Modell. 1642 erfand Blaise Pascal, der Sohn eines französischen Steuereintreibers, ein ähnliches Gerät, das mit Hebelsystemen und Kurbeln noch „automatischer“ arbeitete. Erfolg hatte



Wilhelm Schickard, Professor für Sprachen, Astronomie und Mathematik

die Rechenmaschine zwar nicht, aber seine Erfindung wurde in unserem



Blaise Pascal



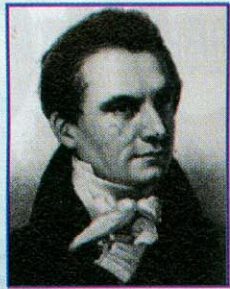
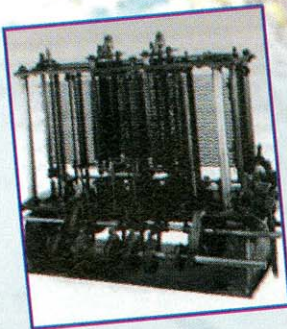
Jahrhundert immerhin dadurch gewürdigt, daß eine Programmiersprache nach dem Erfinder benannt wurde. Einen wichtigen theoretischen Schritt für die Funktionsweise von Computern verdankt die Menschheit Gottfried Wilhelm Leibniz, der das duale oder binäre System erfand, nach dem sich alle Zahlen auf Nullen und Einsen zurückführen lassen. „Es ist ausgezeichnete Menschen unwürdig, gleich Sklaven Stunden zu verlieren mit Berechnungen“, meinte er und machte sich auf, nach seinem System eine Rechenmaschine zu schaffen. (Der Mathematikunterricht an Schulen konnte durch seine weise Aussage allerdings nicht verhindert werden.)

Das erste Konzept, was heutigen Computern am nächsten kommt, stammt aus dem 18. Jahrhundert von dem englischen Mathematiker Charles Babbage. Seine „Analytische Maschine“ sollte bereits nach dem Prinzip der Lochkarten arbeiten, die damals schon zur Steuerung halbautomatischer Webstühle verwendet wurden (der Jacquard-Stuhl, benannt nach seinem Erfinder Joseph-Marie Jacquard). Zwischen 1966 und 1969 waren Lochkarten noch immer in Gebrauch und erschienen sogar futuristisch genug, um zwei Jahrhunderte



Gottfried Wilhelm Freiherr von Leibniz

Die Analytical Engine (1833 erdacht, gebaut erst 1940) hatte einen Speicher, der auf 1.000 Worte zu 50 Dezimalziffern ausgelegt war, und eine Eingabe-einrichtung über Lochkarten



Charles Babbage (1791 bis 1871) war seiner Zeit um 150 Jahre voraus

später an Bord des Raumschiffs Enterprise verwendet zu werden. Erst in unserem Jahrhundert wurde eine Maschine nach den Plänen von Babbage konstruiert, und siehe da, sie funktionierte tadellos. Die große Stunde der Lochkarte kam

im Jahre 1890, als in den USA eine Volkszählung anstand. Nach der letzten, anno 1880, benötigten 500 Personen sechs Jahre, um die Fragebögen auszuwerten (die eine Bevölkerung von 52 Millionen Bürgern ergab). Einer der emsigen Um-

fragebögen-Auswerter war der Bergbauingenieur Hermann Hollerith, Sohn deutscher Einwanderer. Er erkannte, daß durch eine Reduzierung der meisten Fragen auf ja/nein und die Verwendung von Lochkarten eine große Arbeitserleichterung möglich war. Mit Hilfe von 43 sogenannten Hollerith-Tabulating-Maschinen wurde die 1890er Volkszählung in vier Wochen ausgewertet. Hollerith gründete die Tabulating Machine Company, die 1924 von einer erfolgreichen New Yorker Firma für Büromaschinen aufgekauft wurde, der International Business Machine Company, oder kurz IBM.



Konrad Zuse gilt in Deutschland als Erfinder des Computers

In den 30er Jahren unseres Jahrhunderts wurde in Deutschland, England und den USA unabhängig voneinander mit dem Bau der ersten programmgesteuerten Rechenanlagen begonnen. 1941 präsentierte der Bauingenieur Konrad Zuse der Weltöffentlichkeit die Z3, die er aus den Relais ausrangierter Telefonanlagen zusammenschraubte. Anstatt der üblichen Papierlochstreifen benutzte Zuse Zelluloidrollen alter Filme. Die Rechenergebnisse wurden durch ein kleines Lampenfeld dargestellt. Die verbesserte Version, genannt Z4, arbeitete bereits wesentlich schneller mit Hilfe von Vakuum-Röhren. (Z1 und Z2 waren übrigens noch vorwiegend mechanische Geräte, ähnlich der „Analytischen Maschine“.)

Zuse entwickelte 1941 den Z3 im Auftrag der Deutschen Versuchsanstalt für Luftfahrt

Der erste elektromechanische Computer Amerikas wurde erst 1944 fertig. Die 16 Meter lange MARK I wurde von dem Harvard-Professor Howard Aiken im Auftrag von IBM für die US-Marine gebaut. Das Militär benötigte schnelle Rechenmaschinen, um die Flugbahn neuer Ge-



Howard Aiken baute im Auftrag des Militärs den ersten elektromechanischen Computer der USA

schosse und Raketen vorherzusagen. Für die Erstellung einer solchen Feuertabelle mit mehreren Millionen Multiplikationen benötigte jedoch auch die beste Rechenmaschine Tage. (Die Multiplikation zweier Zehnstelliger Zahlen dauert per Hand etwa fünf Minuten, ein mechanischer Rechner benötigt etwa 20 Sekunden.)

Unabhängig von Zuse und Aiken kamen der 24jährige Student John Presper Eckert und ein befreundeter Physik-Professor namens John W. Mauchly auf die Idee, daß die Vakuum-Röhre der ideale elektrische Schalter sei, da sie ohne bewegliche Teile auskommt und einen Strom sehr viel schneller als



Eckert (links) und Mauchley konstruierten den ersten elektronischen, vollautomatischen Rechenautomaten

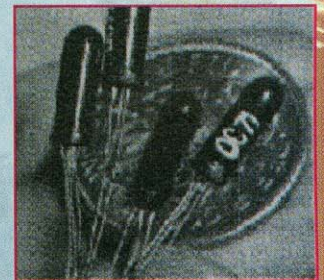
ein elektromechanisches Relais verarbeitet. 400.000 Dollar war dem Militär diese Idee wert, doch erst nach Kriegsende (1946) war ENIAC im Einsatz. Der „Elektronische Numerische Integrierer und Automatische Computer“ war ein 30 Tonnen schweres Monstrum mit 18.000 Vakuum-Röhren, 7.500 Schaltern und sieben Millionen Widerständen, das die Grundfläche eines Einfamilienhauses belegte. ENIAC schaffte etwa 3.300 Additionen pro Sekunde und half später unter anderem beim Bau der ersten Wasserstoffbombe. Außer dem Militär gab es wenige Abnehmer für Computer. (Der erste kommerzielle Röhrenrechner von IBM hieß „De-



ENIAC, anno 1946, kostete 3 Millionen Dollar

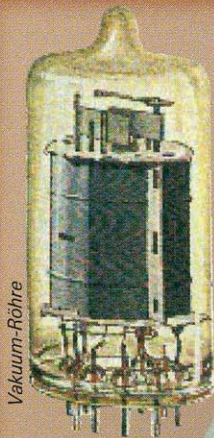
fense Calculator“.) Howard Aiken sagte, sechs seiner MARK-I-Rechner würden den gesamten Rechenbedarf der USA erfüllen.

Für eine bessere Marktgängigkeit der Rechner sorgte eine Erfindung der amerikanischen Telefongesellschaft Bell aus den 50er Jahren: der Transistor. Er war schneller, kleiner, zuverlässiger und energiesparender als Vakuum-Röhren. Für die geniale



Transistoren revolutionierten die Computerwelt. Erstmals wurden sie im PDP (Programmed Data Processor) der Firma DEC (Digital Equipment Corp.) verwendet

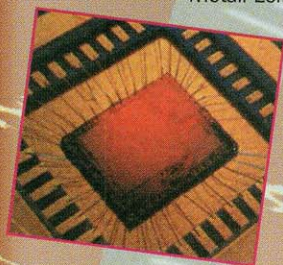
Erfindung wurden John Bardeen, Walter Brattain und William Shockley 1956 mit dem Nobelpreis gekürt. IBM war zwar nicht die erste Firma, die Computer auf Transistoren-Basis fertigte, aber dank aggressivem Marketing und konkurrenzlosem Service war IBM in den 60er Jahren Marktführer. Transistoren waren anfangs aus Germanium, später aus Silizium (erstmalig 1954 von Texas Instruments gefertigt). Daher stammt auch der Name Silicon Valley, jenem Mekka in Kalifornien südlich von San Francisco, auf dessen 1.000 Quadratkilometer großer Fläche so ziemlich sämtliche bedeutenden Entwicklungen der Computerindustrie stattfanden. Eine der ersten Firmen im Valley war Fairchild Semiconductors (letzteres



bedeutet Halbleiter). Fairchild fertigte zuvor hauptsächlich Instrumente und hatte Mitte der 70er eine der ersten Heimkonsolen am Start (vgl. TI 8/99).

Der Mathematiker und Physiker Robert Noyce und Dr. Gordon Moore meldeten schließlich 1959 ein Patent für ICs (Integrated Circuits; Integrierte Schaltungen) an, nach dem zahlreiche

Transistoren auf einer Silizium-Scheibe (Chip) mit mikroskopisch kleinen aufgedampften Metall-Leiterbahnen verknüpft wurden. Die beiden nannten ihren Firma Intel (Integrated Elec-



Die Intel-Gründer (rechts: Robert Noyce) hoben die ersten Chips aus der Taufe



tronics). Einer der ersten Angestellten war ein Chemie-Professor namens Ted Hoff. Der entwickelte die Idee, einen Befehlsspeicher auf einen Chip zu packen, der auf wenige logische und rechnerische Grundfunktionen reduziert ist, die je nach Aufgabe auf millionenfache Weise kombiniert werden können. Dieser Mikroprozessor wurde schließlich im November 1971 von Federico Magin und Masatoshi Shima bei Intel in die Tat umgesetzt: Der 1001 war geboren. Es mangelte ihm jedoch, wie auch dem Nachfolger 4004 (ein 4-Bitter, der nur 64 Zeichen gleichzeitig verarbeiten konnte), an praktischem Nutzen. Den brachte erst 1974 der 8080, der erste 8-Bit-Chip, mit dem der kommerzielle Teil der Computer-Ära begann.

„Ein Computer in jedem Haushalt“

Der MITS Altair sollte der erste für jedermann erschwingliche Computer werden. Das zumindest war die Devise von Ed Roberts, dessen Elektronikfirma MITS bis Anfang der 70er



Seinen Namen verdankt der Altair dem Zeilplaneten der Enterprise aus einer Star Trek-Episode

Jahre ihr Geld mit der Produktion von Taschenrechnern verdiente. Als Intel im Frühjahr 1974 den Chip 8080 als Nachfolger des 4004 herausbrachte, bastelte Roberts um dieses Herzstück herum den MITS Altair, der auf der Titelseite der Zeitschrift *Popular Electronics* vorgestellt wurde – eine Holzkiste ohne Tastatur, deren Input über eine Reihe von Schaltern funktionierte, und die als Output eine Reihe roter Lämpchen bot. Den Altair gab es als Bausatz für 395 Dollar, allein der Intel-Prozessor kostete 179 Dollar. Zum Starten des Rechners benötigte man ein halbes Mathematik- und Physikstudium. Der Anwendungsbereich war unklar, der praktische Nutzen ging gegen Null, doch für Elektronik-Freaks gab es nur ein Ziel: dieses Statussymbol zu besitzen. Jeder kannte das Gerät von der Titelseite der *Popular Electronics*, und für zwei Zweierteams legte es den Grundstein für millionenschwere Unternehmen: die Herren Steve Jobs und Steven Wozniak sowie Bill Gates und Paul Allen.

William H. Gates III war damals „Undergraduate“ der Harvard Universität und arbeitete im Aiken-Computer-Center (benannt nach dem Erfinder der MARK I). Er entwickelte für MITS eine BASIC-Variante für den Altair-Computer. BASIC (Beginners all purpose symbolic information code, zu deutsch etwa problemorientierte Programmiersprache) erleichterte den Programmieranfängern seit Ende der 60er Jahre den Einstieg. 1975 gründete Bill Gates



Computeranlage von DEC, anno 1960

zusammen mit seinem Freund Paul Allen die Firma Micro-Soft, die erst kurz darauf zur bekannten Schreibweise Microsoft fand. Ein anderer Mann, der von der Titelstory in der *Popular Electronics* magisch angelockt wurde, war Steve Wozniak. Angeblich aus Bauteilen von Atari (dort arbeitete sein Freund Steve Jobs, vgl. TI 6/99) basteln sie den Apple I. Jobs verkauft seinen VW Bus, Woz seinen HP-Taschenrechner und einige Meßinstrumente, und mit den 1.350 Dollar gründen sie am 1. April 1976 die Apple Computer Company. Für den legendären (satanischen) Preis von 666 Dollar und 66 Cents verkaufen sie das vorsintflutliche Gerät als Bausatz an Bastler und Elektronik-Freaks. Über Atari-Chef Nolan Bushnell lernt Jobs Mike Markkula kennen, der zuvor

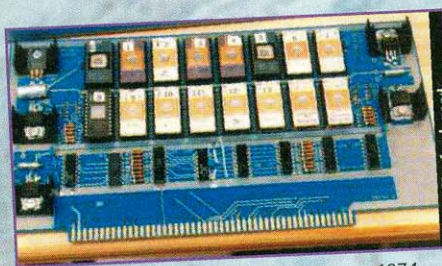
das Marketing für Intel und Fairchild geleitet hat und Chairman von Apple wird. Zusammen erstellen sie den ersten Business-Plan für Apple, nach dem sie innerhalb von zehn Jahren 500 Millionen US-Dollar erwirtschaften (es dauerte nicht einmal fünf Jahre).

Im April 1977 stellen sie den Apple II vor, der zum Verkaufsschlager wird. Es ist der erste Heimcomputer, der Farbgrafik darstellen kann und mit Tastatur, Netzteil und nicht zuletzt

einem attraktiven Gehäuse ausgeliefert wird. Er hat 4 K Speicher und kostet 1.298 Dollar. Der Firma Microsoft ging es anfangs nicht so gut. Die Inhaber von Altair wollten Gates und Allen ausbooten und zettelten einen jahrelangen Rechtsstreit an. 1977 soll Microsoft angeblich vor dem finanziellen Aus gestanden haben. 1994 behauptete Apple-Gründer Steve Jobs, er hätte damals Microsoft durch eine finanzielle Hilfe von 10.500 Dollar vor dem Bankrott gerettet – eine Aussage, der Bill Gates nie widersprochen hat.

Das erste universell einsetzbare Betriebssystem für den Intel-Prozessor 8080 wurde von dem 36jährigen Universitäts-Professor Gary Kildall entwickelt. Sein Control-Programm für Mikrocomputer (CP/M) sollte für das reibungslose Zusammenspiel der verschiedenen Gerätekomponten sorgen (ein Problem, das der heutige Monopolist Microsoft zweieinhalb Jahrzehnte später immer noch nicht gelöst hat ...). Er gründete die Firma Digital Research und war fortan die Nummer 1, wenn es um Betriebssysteme ging.

Die größte Computerfirma der Welt, IBM, wurde sich erst spät der Gefahr durch die rechnenden Schuhkartons bewußt. Bis dato wurden noch über 80 % der Umsätze der gesamten Branche mit Großrechnern erwirtschaftet (der Spitzname der Firma, Big Blue, stammt vom



Das Innere des Computers MITS Altair von 1974



Das legendäre Titelbild der Popular Electronics führte zu den Firmengründungen von Apple und Microsoft



Der erste Apple-Bausatz wurde in einem geschmackvollen, formvollendeten Holzgehäuse präsentiert



Paul Allen

Bill Gates

charakteristischen Blau der Mainframe-Rechner). 1981 stellte IBM unter der Leitung des Firmenchefs John Opel den ersten Mikrocomputer der Firma vor. Das Gehirn des Rechners hatte IBM von der kalifornischen Firma Intel gekauft (ein Chip mit der Baunummer 8088) und sich gleichzeitig 20 % der Aktienanteile des Chip-Pioniers gesichert.



Steve Jobs (links) und Steven Wozniak in den Entwicklungslabors von Atari

Bitte recht freundlich!

Um die Hemmschwelle der Allgemeinheit gegenüber dem Produkt Computer zu senken, wählte Steve Jobs den angebissenen Apfel als Firmenlogo. Commodore nannte seinen ersten Computer PET (Personal Electronic Transactor), also Haustier. Commodore wurde übrigens 1958 von Jack Tramiel als Anbieter transportabler Schreibmaschinen in Kanada gegründet. Neben dem Apfel und dem Haustier war Ende der 70er die Radio-Ladenkette Tandy mit von der Partie. Durch das gute Ver-

triebsnetz war der TRS 80 eine Zeitlang sogar Marktführer, bevor die Firma von der Entwicklung überrollt wurde.



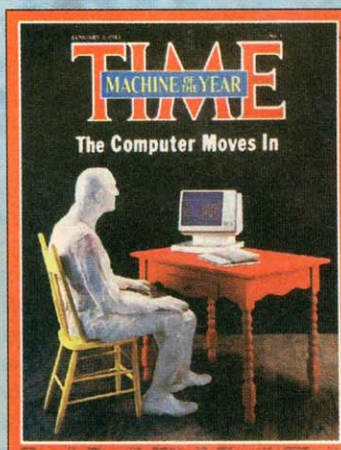
Frühe Heimcomputer: der TRS 80 (oben) und der PET (rechts)



Da eine Einigung mit Digital Research über die Verwendung von CP/M nicht zustande kam, erhielt Microsoft den Zuschlag. Das Wieso und Warum wird wohl niemals so recht geklärt werden. Einige Quellen nennen die Bekanntschaft zwischen IBM-Chef Opel und der Mutter von Bill Gates als ausschlaggebendes Moment, andere behaupten, Kildall habe die IBM-Boten erst einmal arrogant abblitzen lassen, um den Preis in die Höhe zu treiben. Dabei sind Gates und Allen keineswegs die geistigen Väter des original MS-DOS. Das Disk-Operating-System wurde von Tim Patterson bei einer Firma namens Seattle Computer entwickelt. Gates fragte an, ob Microsoft das Betriebssystem für einen Kunden (IBM wurde natürlich nicht genannt) in Lizenz weiterentwickeln dürfe. Allen gelang es schließlich, die Gesamtrechte an DOS für eine Pauschale von 50.000 Dollar zu kaufen – ein Schnäppchen, das Allen zum Milliardär und Gates zum reichsten Mann der Welt machte. Nicht zuletzt, da sie weitsichtig genug waren, ihr Programm nicht an IBM zu verkaufen, sondern nur die Nutzungsrechte zu verpachten. Anfangs programmierte auch Gary Kildall noch ein DOS für IBM-Rechner, doch DR-DOS (DR steht für Digital Research, nicht Doktor), hatte keine Chance gegen die Microsoft-IBM-Allianz.

1980 bekam Microsoft außerdem den Auftrag, die Programmiersprachen BASIC, FORTRAN, COBOL und Pascal für MS-DOS-Rechner zu entwickeln. Bereits damals erwirtschafteten 40 Mitarbeiter einen Jahresumsatz von acht Millionen Mark. Paul Allen nahm Mitte der 80er bei Microsoft seinen Hut (ihm gehörten 40 %, Gates 60 %), angeblich aus gesundheitlichen Gründen. Bill Gates gilt heute bekanntermaßen als reichster Mann der Welt, aktuell wird sein Vermögen auf 100 Milliarden Dollar geschätzt. Ein nettes Sümmchen, zumal Herr Gates seine Vision vom benutzerfreundlichen „Computer in jedem Haushalt“ noch lange nicht verwirklicht hat.

Klaus-Dieter Hartwig



1982 wählte das TIME Magazine den Computer zum „Mann des Jahres“

Computer Games

Kommerzielle Spiele waren zu Zeiten der ersten Computer noch Mangelware, während in den Arcades und mit Heimkonsolen schon Millionenumsätze eingefahren wurden. Kein Wunder, denn vor dem Launch des Apple II gab es weltweit nicht einmal 200.000 Computer. Neben der Spielerei Space War (vgl. T! 6/99) gab es also nur wenig Kurzweil auf den sündhaft teuren Rechnern.

Ein Herr namens William Crowther sorgte für den zweiten Schritt. Er schuf das erste Adventure und legte damit auch den Grundstein für Rollenspiele. Als Mitglied der Cave Research Foundation kartographierte er am M.I.T.

graduierte Physiker die Mammoth Caves von Kentucky. In seiner Freizeit spielte er mit seinen Kindern das Pen&Paper-Rollenspiel Mirkwood von Gary Gygax, der ab 1973 mit seiner Erfindung Dungeons & Dragons zu Weltruhm kam. Just for Fun schrieb Crowther auf dem DEC PDP-10 ein Programm namens The Cave, durch das seine Kids die obengenannten Höhlen erforschen konnten.

Über das ARPA-Net (Advanced Research Projects Agency), den Vorläufer des Internet (das ursprünglich von den US-Militärs gegründet und später den Universitäten übergeben wurde) hatten andere Unis Zugriff auf The Cave. 1976 entdeckte es ein Student der Stanford University namens Don Woods. Er verfeinerte und erweiterte das Programm, das Ergebnis war das legendäre Colossal Cave Adventure.

Hacker in den gesamten USA waren gefesselt vom ersten Adventure, von dem man sagt, es habe die Entwicklung der gesamten Computerindustrie um zwei Wochen aufgehalten. Vier Studenten am M.I.T. wurden sogar angespornt, es besser zu machen, denn das Programm verstand nur simple Zwei-Wort-Befehle. Marc Blank, Dave Lebling, Stu Galley und Joel Berez schufen neben ihrem Studium zwischen 1977 und 1979 Zork. (Lebling hatte zuvor einen simplen 3D-Dungeon-Shooter namens Maze programmiert, quasi ein vorsintflutlicher Vorläufer von Doom.) Zork fand so viel Anklang, daß die Väter des Programms beschlossen, eine kommerzielle Variante auf den Markt zu bringen. Da die Mainframe-Version ein Megabyte Speicher belegte (was die Kapazität kommer-

zieller Mikrocomputer bei weitem überstieg), wurde Zork in drei Teile geteilt und zwischen 1980 und 1982 auf den Markt gebracht. Die vier taufen ihre neugegründete Firma Infocom. Bis 1988 schuf Infocom 36 Textadventures, bis das Interesse an den genialen, aber grafiklosen Abenteuer völlig erlahmt war und die Firma schließlich von Activision gekauft wurde. Mit den grafisch orientierten PC-Werken wie Return to Zork und Zork: Nemesis haben die ursprünglichen Schöpfer nichts zu tun. Weitere von Colossal Cave Adventure inspirierte Spiele:

- Adventureland (1978) von Scott Adams, eines der ersten kommerziellen Adventures
- Mystery House (1980) von Ken und Roberta Williams (Sierra), die 1984 das von IBM finanzierte Grafik-Adventure King's Quest entwickelten
- Akalabeth (1979) von Richard „Lord British“ Garriott, der Vorläufer der legendären Ultima-Serie
- Wizardry (1981) von Andrew Greenberg und Robert Woodhead, das in Japan vor wenigen Wochen für das SNES-Disk-System Nintendo Power (vgl. TOTAL! 5/97) neu aufgelegt wurde

zwei Textadventures, bis das Interesse an den genialen, aber grafiklosen Abenteuer völlig erlahmt war und die Firma schließlich von Activision gekauft wurde. Mit den grafisch orientierten PC-Werken wie Return to Zork und Zork: Nemesis haben die ursprünglichen Schöpfer nichts zu tun. Weitere von Colossal Cave Adventure inspirierte Spiele:

- Adventureland (1978) von Scott Adams, eines der ersten kommerziellen Adventures
- Mystery House (1980) von Ken und Roberta Williams (Sierra), die 1984 das von IBM finanzierte Grafik-Adventure King's Quest entwickelten
- Akalabeth (1979) von Richard „Lord British“ Garriott, der Vorläufer der legendären Ultima-Serie
- Wizardry (1981) von Andrew Greenberg und Robert Woodhead, das in Japan vor wenigen Wochen für das SNES-Disk-System Nintendo Power (vgl. TOTAL! 5/97) neu aufgelegt wurde

UNKNOWN TO ADVENTURE!
The interactive original:
By William Crowther and Don Woods (1977)
David M. Baggett's 1993 reconstruction, ported by Andrew Nelson
Adventure 3.7, total modules 973/249 (1/249 is 0/249, 1/249 is 0/249)
At the end of the text:
You are standing at the end of a road before a small brick building. There is a small stream that runs out of the building and down a gully.
To:
None
You are inside a building, a well house for a large spring.
There are some logs on the ground here.
There is a large tree here.
There is a small brick building here.

THE LOST THING
Copyright (c) 1991, 1992, 1993 Infocom, Inc. All rights reserved.
This is a registered trademark of Infocom, Inc.
What is the name of the lost thing?
You are standing in an open field west of a large house, with a boarded front door.
There is a small stream here.
What is the name of the lost thing?
You are standing in an open field west of a large house, with a boarded front door.
There is a small stream here.
What is the name of the lost thing?
You are standing in an open field west of a large house, with a boarded front door.
There is a small stream here.
What is the name of the lost thing?

Genre:	Action/Jump&Run
Hersteller:	TLC
Entwickler:	Red Orb Ent.
Preis:	ca. DM 70

PRINCE OF PERSIA

GAME BOY
COLOR

Der Prinz feiert zehnjähriges Jubiläum. Damit Ihr mitfeiern könnt, wurde Prince of Persia noch einmal für den Game Boy veröffentlicht und mit vielen bunten Farben versehen.

Jaffar, seines Zeichens Großwesir, ist ein ganz übler Geselle: Während der Abwesenheit des Sultans verbreitet er Angst und Schrecken im Land und gibt der Prinzessin eine Stunde Zeit, ihn zu heiraten. Wenn nicht, wird sie sterben. Klarer Fall, ihr Geliebter muß ran, dessen Rolle Ihr übernehmt. Dummerweise wurde er in den Kerker geworfen, und es muß Euch innerhalb von 60 Minuten gelingen, aus den Verliesen zu entkommen. Wie man die



Obwohl Ihr klar ersichtlich den Gegner berührt, wird der Treffer ignoriert



Gefängnisse aus 1001 Nacht kennt, sind sie gespickt mit tödlichen Fallen und aufmerksamen Wachen. Während Ihr Abgründe, aus dem Boden schnellende Stacheln, wegbrechende Plattformen oder messerscharfe Fallbeile mit geschickten Sprüngen überwinden könnt, müssen die Palastwächter mit dem Säbel bekämpft werden. In den 13 Levels, in denen nicht gescrollt, sondern von Bild



Prince of Persia kam seinerzeit auch für das Super Nintendo heraus und war keineswegs einfacher. Im Gegenteil, Ihr müßt fast doppelt so viele Level meistern

zu Bild weitergeschaltet wird, gilt es zudem, den jeweiligen Ausgang zu finden und zu öffnen. Dieses Ziel zu erreichen, erweist sich fast immer als übertrieben schwierig. Jeder Schritt und Sprung hat eine vorgegebene Weite und muß genauestens dosiert werden. Eine falsche Bewegung, und Ihr könntet in einem der unzähligen Abgründe enden. Da Ihr die einstündige Frist einhalten müßt, habt Ihr jedoch keine Zeit, die Sache vorsichtig anzugehen. Euch stehen zwar unbegrenzte Versuche pro Level zur Verfügung, die Minuten laufen aber selbst nach dem Ableben weiter. Wären die Stages herausfordernd gestaltet, dann wäre das ja nicht so schlimm. Leider wurden aber alle unfairen Stellen des Oldies übernommen, so daß Ihr späte-



stens im dritten Level unbändigen Frust entwickeln werdet. Vor allem bei Schwertkämpfen tritt dieser Effekt ein. Bis Ihr den Säbel gezogen habt, ist der Gegner meistens schon in der ersten Ausholbewegung. Und da

die Steuerung Eure Eingabebe- fehle gerne verzögert oder ganz ignoriert, verliert Ihr schnell die Nerven. Bedauerlich, denn mit mehr Fairneß könnte man das Leveldesign sogar als durchdacht bezeichnen. Knifflige Schal-



Diese Stacheln erscheinen erst, wenn sich der Held über ihnen befindet

terrätsel gibt es zur Genüge, ebenso wie versteckte Räume. Außerdem macht es einfach Spaß, den unglaublich flüssigen Animationen des Helden zuzuschauen. Man sieht *Prince of Persia* an, daß sich jemand Mühe gegeben hat, doch die negativen Aspekte fallen viel zu stark ins Gewicht. Nur für Spieler mit Engelsgeduld und Nerven aus Stahl zu empfehlen.

Tobias Partetzke

Gameplay	3-
Soviel Unfairneß geht auf keine Kuhhaut. Ansonsten sind die Level durchdacht aufgebaut.	
Dauerspaß	3-
Wenn Ihr einmal durchgespielt habt, werdet Ihr das Spiel verbrennen – nie wieder Frust!	
Grafik	3+
Die Animationen suchen ihresgleichen, die Hintergründe fallen trist bis schwarz aus.	
Sound	4+
Zwischen den Levels und beim Ableben hört Ihr kurze Jingles, sonst gibt es keine Musik.	
Modulspeicher:	nein, Paßwörter
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler	1
Level	13
Schwierigkeit	sehr hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	3-

PAPERBOY

GAME BOY
COLOR

Paperboy machte schon auf allen möglichen Plattformen einen guten Job als Zeitungszusteller. Auch auf dem Game Boy Color sollt Ihr per Rad die Abonnenten mit ihrer Lieblingslektüre versorgen.



Nur mit einem Fahrrad und einem Vorrat an Zeitungen bewaffnet macht Ihr Euch in *Paperboy* auf, ganz bestimmten Haushalten ihren Lesestoff zu bringen. Am Anfang wählt Ihr natürlich die Straße von den drei zur Verfügung stehenden aus, in der es die wenigsten Hindernisse zu umfahren gibt. An insgesamt sieben Tagen der Woche müßt Ihr möglichst viele Zeitungen per

Knopfdruck vor die angezeigten Haustüren werfen, wobei der Bildschirm diagonal von unten links nach oben rechts scrollt. Könntet Ihr dabei die ganze Zeit auf dem Bürgersteig bleiben, wäre das Ganze ja nicht so schwierig. Im Spiel machen Euch aber spielende Kinder, pöbelnde Rocker, ferngelenkte Autos und wild gewordene Hunde das Leben schwer. Nicht selten seid Ihr gezwungen, den sicheren Weg zu verlassen und auf die gut befahrene Straße auszuweichen, wo hin- und hersausende Autos weitere Hindernisse darstellen. Am Ende des Levels wartet jeweils ein Trainingskurs mit Rampen und Hindernissen, die Euch bei einem Treffer weitere Extrapunkte ver-



Auf den Extrakursen gilt es, die Rampen zu nutzen und die Ziele zu treffen

schaffen. *Paperboy* mag am Anfang noch Spaß bringen, verliert aber schon nach kurzer Zeit seinen Reiz. Das liegt daran, daß die Straßen bei steigendem Schwierigkeitsgrad zwar immer mehr mit Hindernissen vollgestopft werden, es aber ansonsten keine Neuerungen gibt. So bleiben die einzigen Aktionen, die Ihr ausführt, das Ausweichen und Zeitungen schmeißen, und das ist dann doch zuwenig.

Holger Reher

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

Test GB

Gameplay 3-
Mehr als das ständige Ausweichen und Zeitungen schmeißen bekommt Ihr nicht zu tun.

Dauerspaß 3
Für ein Spielen zwischendurch ist *Paperboy* gut. Große Abwechslung bietet es aber nicht.

Grafik 2
Das Scrolling ist weich, und die Häuser und Objekte wurden interessant gestaltet.

Sound 2-
Die Musik dudelt vor sich hin und fällt kaum weiter auf. Die Soundeffekte sind in Ordnung.

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

Spieler 1
Level 21
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

BLACK BASS LURE FISHING

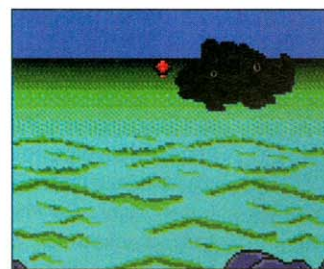
GAME BOY
COLOR

Schon wieder ein Angelspiel für den Game Boy Color! Diesmal gibt es jedoch keinen spannenden Rollenspielmodus wie bei *Legend of the River King*, was sich leider negativ auswirkt.

Schon das sehr schmucklose und unlogisch aufgebaute Menü von *Black Bass Lure Fishing* schreckt ein wenig ab. Unter dem ersten Menüpunkt läßt sich ein Köder auswählen, wobei am Anfang nur neun der insgesamt 24 verschiedenen Lockmittel zur Verfügung stehen. Als nächstes könnt Ihr Euch das Datum, die Zeit, die Außentemperatur und die Wassertemperatur des aktuellen Sees anzeigen lassen. Um das Gewässer, in dem

geangelt werden soll, dann endlich auch einmal zu Gesicht zu bekommen, solltet Ihr den Menüpunkt auswählen, unter dem Ihr Euer Boot zu einem geeigneten Platz manövrieren könnt. Doch da macht sich schon das erste Problem bemerkbar: Wie erkenne ich einen geeigneten Platz? Antwort: gar nicht! Tja, *Black Bass Lure Fishing* basiert auf dem Prinzip Versuch und Irrtum, was bedeutet, daß Ihr so lange probieren müßt, bis Ihr zufällig an einer Stelle vor Anker liegt, an der es tatsächlich Fische gibt.

Mittels einer Kraftanzeige könnt Ihr bestimmen, wie weit die Leine ausgeworfen werden soll, wobei eine blaue Fläche mit starren Wellen den See darstellt. Ist der Haken im Wasser könnt Ihr ihn wieder einziehen oder zum Anlocken der Fische ein wenig zappeln lassen.



Diese sind übrigens allesamt schwarz und sehen in ihrer Konturlosigkeit eher wie die Schatten der eigentlichen Fische aus. *Black Bass Lure Fishing* läßt keine Freude aufkommen. Das Angeln ist nicht mehr als ein pures Glücksspiel, und selbst die Auswahl der Köder scheint keinen besonderen Einfluß auf die Beißwilligkeit der Fische zu haben. Bis auf die Darstellung der Seen aus der Draufsicht kann auch die Optik nicht überzeugen.

Holger Reher

Genre:	Angelspiel
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Hot B
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 4-
Das Versuch-und-Irrtum-Prinzip schreckt ab, und das eigentliche Angeln ist langweilig.

Dauerspaß 4-
Wer bei *Black Bass Lure Fishing* am Ball bleibt, muß schon ein echter Angel-Fan sein.

Grafik 3
Die Darstellung der Seen aus der Draufsicht ist gelungen, der Rest ist weit davon entfernt.

Sound 2
Die drei klassischen Stücke besänftigen das durch viele Fehlversuche erregte Gemüt.

Modulspeicher: nein, Paßwort
Systeme: GB, GBC

Spieler 1
Level 2 Seen
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-



STAR WARS

Das Phänomen Star Wars hat nach über 20 Jahren noch nichts von seinem Reiz eingebüßt. In den USA verdrängte Episode I mit einem Einspielergebnis von mehr als 400 Millionen Dollar innerhalb von zwei Monaten E.T. von Platz drei der Liste der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Auch aus Großbritannien wurden Rekordzahlen gemeldet, und in Deutschland steht das galaktische Spektakel unmittelbar bevor. Grund genug also, tief in die Kiste der Videospiegelgeschichte von Star Wars zu greifen und die digitalen Sternen-Abenteuer noch einmal Revue passieren zu lassen.

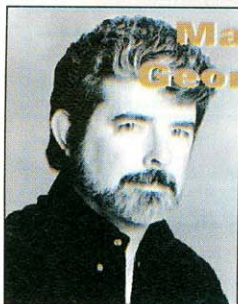
Volle 16 Jahre mußten sich *Star Wars*-Fans gedulden, bevor das SF-Epos mit einer neuen Geschichte auf der Kinoleinwand erstrahlte. In den USA, wo *Episode I* bereits im Mai Premiere feierte, ist der finanzielle Erfolg groß, der Film aber nicht unumstritten. Die einen beklagen, daß der Zauber vergangener Zeiten unter der Vielzahl an Computereffekten gelitten hat. Die anderen kritisieren die schwache Story und die oberflächlichen Charaktere. Aufgrund der hochgeschraubten Erwartungshaltung konnte man mit einem geteil-



Das geheimnisvolle Volk des tölpelhaften Jar-Jar Binks lebt in einer wunderschönen Unterwasserstadt



Yoda ist der Vorsitzende des Jedi-Rates. Er ahnt schon etwas von der dunklen Zukunft Anakins



Mastermind George Lucas

Durch einen genialen Schachzug hat sich George Lucas sämtliche Rechte an *Star Wars* und dem dazugehörigen Merchandising gesichert. Da er das Budget bei der Produktion des ersten *Star Wars*-Films um drei Millionen Dollar überzog, verzichtete er auf 500.000 Dollar seiner Gage. Als Ausgleich dafür erhielt er sämt-

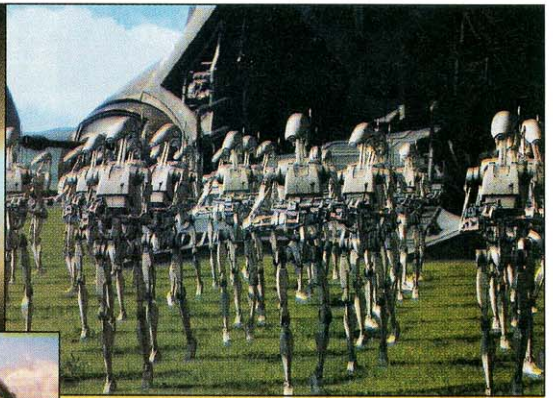
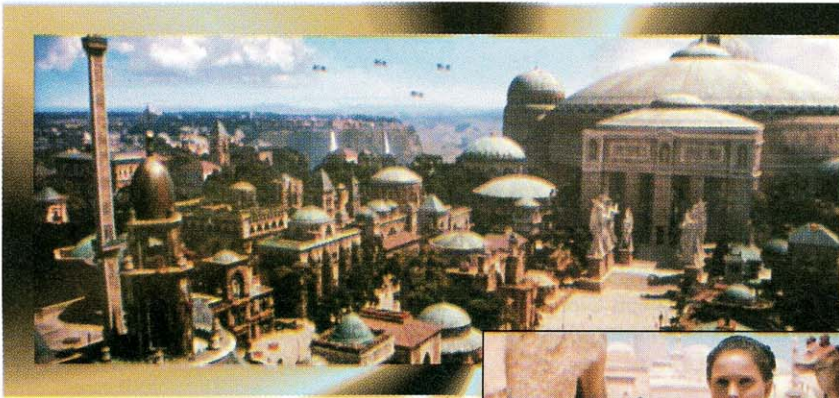
liche Merchandising-Rechte. Damals ahnte noch niemand, was für ein gewaltiger finanzieller Erfolg der *Krieg der Sterne* einmal werden würde. Alleine durch das Merchandising hat George Lucas seit 1977 mehr als 4,5 Milliarden Dollar eingenommen. Lucas wirkte noch an vielen anderen Filmprojekten mit. Seine ersten Regiearbeiten *THX 1138* (1971) und *American Graffiti* (1973) waren recht erfolgreich. Zusammen mit Steven Spielberg realisierte er 1981 den ersten Indiana-Jones-Film *Jäger des verlorenen Schatzes*. Lucas hat an der Entwicklung des Charakters und der Produktion auch der folgenden Indy-Streifen mitgewirkt.



ten Echo rechnen. Was ist es aber, das die Millionen Menschen in die Lichtspielhäuser und die Millionen Dollars in die Kassen von George Lucas treibt? Der *Krieg der Sterne* ist und bleibt trotz wachsender Konkurrenz im Science-fiction-Sektor etwas Einmaliges, und in *Episode I*

erfährt Ihr, wie die Karriere des eindrucksvollsten Schurken der Kinogeschichte begann. Darth Vader ist zu diesem Zeitpunkt noch ein kleiner Junge, der zusammen mit seiner Mutter als Sklave auf dem Wüstenplaneten Tatooine lebt. Die Begegnung mit den bei-





Königin Padme Amidala ersucht die Jedi-Ritter um Hilfe, um ihr Königreich auf Naboo zu retten

den Jedi-Rittern Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn ist eigentlich nur ein Zufall. Doch daß Anakin viel mehr ist, als nur ein neunmalkluges Kind, beweist das Pod-Rennen, das den spektakulären Höhepunkt des Films darstellt. Während die abgebrühtesten Aliens mit allen Tricks und Kniffen um die vorderen Plätze kämpfen, mischt der einzige menschliche Teilnehmer tapfer mit. Wer die pfeilschnellen Gleit-

Eine Begegnung der folgenreichen Art: Qui-Gon Jinn stellt Obi-Wan Kenobi den jungen Anakin Skywalker vor

ter durch die Wüste zischen sieht, wird sicherlich keine noch so aufwendige Weltraumschlacht vermissen.

rismatischen Helden zu erschaffen, die die Zuschauer zu fesseln wissen. Wenn Jar-Jar Binks den Jedis seine Unterwasserwelt zeigt und Qui-Gon Jinn mit dem außerirdischen Watto um die Ersatzteile für seinen Gleiter verhandelt, wird der Mythos auf der Leinwand wieder lebendig. Am 19. August ist es dann auch endlich in deutschen Kinos soweit. Diesen Termin solltet Ihr Euch unbedingt vormerken.

GEWINNT EIN STÜCK DES MYTHOS!

Was wäre Star Wars ohne das passende Zubehör? TOTAL! bietet Euch die Chance, einige attraktive Artikel aus dem Krieg der Sterne-Universum zu ergattern. Echten Fans dürfte die Beantwortung der Preisfrage sicherlich nicht schwerfallen.

Wer spielt die Rolle des jungen Anakin Skywalker in Episode I?

A: Ewan McGregor

B: Liam Neeson

C: Jake Lloyd

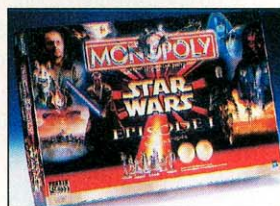
3x je eine Micro-Machines-Figuren-Collection

Jedes Set enthält zwei Figuren und zwei Fahrzeuge, mit denen Ihr die Sternen-Abenteuer im eigenen Wohnzimmer nachspielen könnt.



1x das Brettspiel Monopoly-Star Wars Episode I

Schloßallee und Parkstraße sind von gestern. Im galaktischen Monopoly-Spiel könnt Ihr sogar den imperialen Palast kaufen und von Luke Skywalker Miete abkassieren.



5x je eine Maxi-Single von Duel of the Fates

Diese Auskopplung aus dem Star Wars-Soundtrack ist auf nur wenige Exemplare limitiert und somit eine echte Rarität. Das von John Williams komponierte Stück wurde vom berühmten London Symphony Orchestra eingespielt.



Schickt eine Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Adresse:

TOTAL!
Stichwort: „Die Macht“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

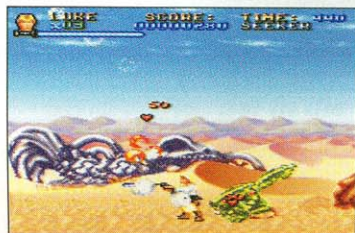


Einsendeschluß ist der 20.09.1999 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und ihre Angehörigen dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Die SNES-Spiele

Super Star Wars

Die Auseinandersetzungen zwischen den Rebellen und dem Imperium konnten auch als SNES-Spiel die Massen begeistern. In Form von un-



terschiedlichen Missionen, die die Schlüsselszenen des Films nachstellen, wurde dem Ideenreichtum der Kinovorlage Rechnung getragen. Das Spiel startet auf Lukes Heimatplaneten Tatooine, wo Ihr es mit den Jawas und tückischen Treibsandfallen zu tun bekommt. Abwechselnd habt Ihr knifflige Jump&Run- und atemberaubende 3D-Flugsequenzen zu absolvieren. Ab dem fünften Level stehen mit Chewbacca und Han Solo zwei weitere Spielcharaktere mit ihren eigenen Waffen zur Auswahl.

Classic-Test in TOTAL! 12/94
Note: 2

Super The Empire Strikes Back

Nach dem Triumph im ersten Sternen-Abenteuer verstecken sich die Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth. Während einer Patrouille wird Luke von Dronen des Imperiums attackiert und muß nach einem Jump&Run-Part den Angriff der Walker auf die



Basis in einer Mode-7-Sequenz abwehren. Daraufhin stehen ein Flug in Han Solos Millennium Falken sowie Besuche bei Meister Yoda und in der Wolkenstadt auf dem Programm. Hat Luke erst einmal die Kontrolle über die Macht erlangt, kann er damit allerlei Unfug treiben und beispielsweise Gegenstände durch die Luft schweben lassen.

Test in TOTAL! 3/94
Note: 2

Super Return of the Jedi

Wie bereits die ersten beiden *Star Wars*-Spiele entwickelte Sculptured Software auch diese Filmumsetzung, bei der der Schwierigkeitsgrad noch einmal kräftig angezogen wurde. Der Kampf gegen Jabba the Hutt ist im Vergleich zum folgenden Spee-



der-Bike-Rennen auf Endor ein wahres Kinderspiel. Daraufhin legt Ihr Euch mit den Ewoks, Darth Vader und dem finsternen Imperator an. Die 3D-Sequenz, in der der Reaktor des Todessterns zerstört werden muß, ist technisch nicht so gut gelungen. Spielerische Schwächen werden durch die phantastische Präsentation wettgemacht.

Test in TOTAL! 12/94
Note: 2-

Die Game-Boy- und NES-Spiele

Star Wars

Weil die Game-Boy- und NES-Versionen der *Star Wars*-Spiele inhaltlich identisch sind, handeln wir sie an dieser Stelle zusammen ab. Im ersten Teil der Trilogie macht sich Luke Skywalker auf die Suche nach R2D2, der von den Jawas gefangenenge-



Das Spiel startet auf Tatooine, wo Ihr mit Eurem Gleiter nach dem verschwundenen R2D2 sucht

nommen wurde. Habt Ihr den Androiden befreit, trifft Ihr auf Han Solo, der mit Euch durch einen Meteoritenhagel fliegt. Im Inneren des Todessterns wartet Prinzessin Leia schon ungeduldig auf ihre Rettung. Der Spaß an den abwechslungsreichen Aufgaben wird durch einige unfaire Stellen und die etwas ungenaue Steuerung getrübt. Doch dieses 8-Bit-Abenteuer besitzt dank der liebevollen Präsentation auch heute noch einen gewissen Charme.

Classic-Test in TOTAL! 6/96
Note: 3+

The Empire Strikes Back

Im Vergleich zu *Star Wars* fällt diese Fortsetzung sowohl spielerisch als auch grafisch deutlich ab. Die Steuerung ist noch einen Tick ungenauer, so daß sich die Kämpfe gegen die zahlreichen Endgegner als



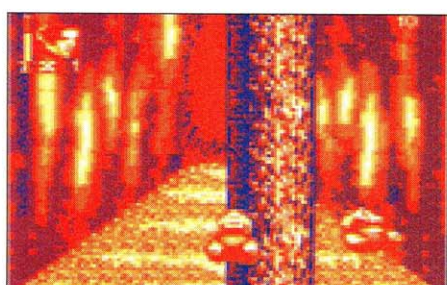
Auf Hoth hat Luke nicht nur mit imperialen Dronen, sondern auch mit der Tierwelt des Planeten zu kämpfen

äußerst schwierig gestalten. Da hilft dann oft nur noch der Einsatz der Macht, mit der Ihr Verletzungen heilen, durch die Luft schweben und Schüsse abwehren könnt. Doch deren Verfügbarkeit ist äußerst begrenzt und der große Frust somit vorprogrammiert. Auch die zur Auflockerung eingestreuten Shoot-'em-Up-Stages wirken nicht ganz ausgereift, wodurch dieser zweite Teil einen eher faden Nachgeschmack hinterläßt.

Test in TOTAL! 5/94
Note: 4+

Super Return of the Jedi

Der abschließende Teil der Sternen-Trilogie wurde dem glorreichen Leinwandvorbild wieder in größerem Maße gerecht als sein etwas mißlungener Vorgänger. So habt Ihr mit Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca und Wicket gleich vier verschiedene Spielcharaktere zur Auswahl. Sogar eine dreidimensionale Speeder-Bike-Sequenz wartet auf Euch.



Trotz einiger unübersichtlicher Stellen, die sich aus der recht kontrastarmen Farbauswahl ergeben, kann die Grafik durchaus überzeugen. Dies gilt in gleichem Maße für den Sound. Auch wenn sie aus den Game-Boylautsprechern ertönen, können John Williams' grandiose Kompositionen das Ohr erfreuen.



Test in TOTAL! 2/96
Note: 3+

Die N64-Spiele

Star Wars: Shadows of the Empire

Erstmals übernimmt Ihr in diesem auf dem gleichnamigen Roman basierenden *Star Wars*-Abenteuer nicht die Steuerung von Luke Skywalker oder eines seiner befreundeten Freiheitskämpfer, sondern schlüpft in die Rolle des nicht minder tapferen Schmugglers Dash Rendar. Dieser schlägt gleich im ersten Level eine atemberaubende Schlacht auf Hoth, wo er sich mit seinem Gleiter den imperialen Walkern entgegenstellt. Darauf folgen einige Level aus der Third-Person-Perspektive, in denen Ihr mit Dash von feindlichen Sturmtruppen bewachte Areale durchstreift. In diesen Spielabschnitten erweist sich die Steuerung als äußerst gewöhnungsbedürftig.



Der Höhepunkt des Spiels ist die Schlacht um Hoth, deren Gameplay an *Rogue Squadron* erinnert



In den Leveln, in denen Dash zu Fuß unterwegs ist, offenbaren sich die Schwächen der Steuerung

Vor allem an der Grafik merkt man sofort, daß es sich bei *Shadows* um ein N64-Spiel der ersten Generation handelt. Der spannenden Atmosphäre und der Motivation auf der Suche nach den versteckten Challenge Points tut dies aber keinen Abbruch. Wer sich erst einmal in das Gameplay eingearbeitet hat, wird den herben Charme des Spiels lieben. Denn trotz seiner zahlreichen Ecken und Kanten ist es äußerst unterhaltsam.

Test in TOTAL! 3/97
Note: 2

Star Wars: Rogue Squadron

Sicherlich nicht wenige Fans werden auf-geatmet haben, als sie hörten, daß ein *Star Wars*-Spiel auf den Markt kommt, in dem weder gehüpft noch gesprungen, sondern geflogen und geballert wird. Luke Skywalker muß als Führer einer Fliegerstaffel die ver-



schiedensten Missionen erfüllen. So erwarten Euch beispielsweise Aufklärungs- und Geleitflüge, Rettungsmissionen und wilde Luftschlachten. Fast bei jedem Auftrag müßt Ihr Euch in einer neuen Umgebung zurechtfinden und bekommt es mit stärkeren Gegnern zu tun. Je nachdem wie geschickt Ihr Euren A-Wing, X-Wing, V-Wing, Y-Wing oder Speeder im Kampf einsetzt, werdet Ihr mit einer Medaille belohnt und befördert. *Rogue Squadron* verbindet fesselnde Action mit originellen Aufgabenstellungen und hat zudem eine vorbildliche Präsentation zu bieten. Besser wurde der *Krieg der Sterne* nie auf ein Modul gebannt.

Test in TOTAL! 1/99
Note: 1

Der Naboo-Fighter

In *Rogue Squadron* haben die Entwickler einige tolle Extras versteckt. Gebt im Paßwort-Bildschirm zunächst „HALIFAX!“ ein! Das Spiel wird ein falsches Paßwort melden. Daraufhin müßt Ihr „IYNGWIE!“ eingeben, und schon kann der Naboo-Fighter aus *Episode I – Die dunkle Bedrohung* in allen Missionen, außer denen für den Snowspeeder, ausgewählt werden.

Dieser Code kann sogar gespeichert werden.

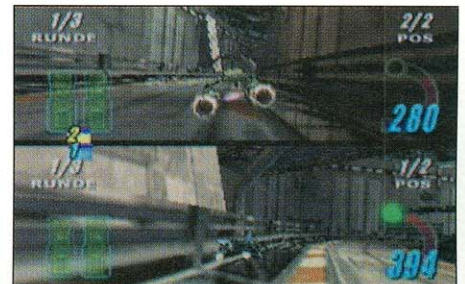


Star Wars Episode I: Racer

Mit dem Kinostart von *Episode I* ist eine neue Ära im Krieg der Sterne angebrochen. Dies gilt natürlich auch für die entsprechenden Videospielumsetzungen, die Euch in die phantastische Welt der Prequels führen. Den Anfang macht ein Rennspiel, das



eine wichtige Szene aus dem Kinofilm nachstellt. Anakin Skywalker, der spätere Darth Vader, tritt in einem Pod-Rennen gegen eine scheinbar übermächtige außerirdische Konkurrenz an. Auf insgesamt 25 halsbrecherischen Kursen müßt Ihr Euer Können unter Beweis stellen. Mit den gewonnenen Preisgeldern könnt Ihr Euer Fahrzeug aufrüsten, wobei



Ihr die Wahl zwischen günstigen Ersatzteilen vom Schrottplatz oder zuverlässiger Neuware habt. Die grafisch eindrucksvollen Strecken sind teilweise extrem lang, so daß Ihr lange Zeit an Eurer Karriere arbeiten könnt. Auch ein Zweispieler-Modus steht für heiße Duelle bereit.

Test in TOTAL! 6/99
Note: 1-

Special Edition

Im Handel ist zu einem Preis von 299 DM eine *Star Wars*-Edition für



das Nintendo⁶⁴ erhältlich. Der aufwendig gestalteten Verpackung ist ein *Star Wars Episode I: Racer*-Modul beigelegt.

Command & Conquer *TIPS & TRICKS*

Um bei *Command & Conquer* gegen die zum Teil sehr clever agierenden Computer-Gegner bestehen zu können, braucht man schon eine gehörige Portion strategischen Geschicks. Mit der richtigen Zusammenstellung der Armee und ein paar nützlichen Tricks läßt sich auch die schwierigste Schlacht gewinnen. Auf dieser Seite findet Ihr hilfreiche Informationen darüber, wie Ihr den Feind am besten in die Knie zwingt. Viel Spaß dabei!

Euer Holger



aus, um den Gegner in einen Hinterhalt zu locken oder die Androiden in ein Tiberiumfeld zu lotsen, in dem sie eine Menge ihrer Energie verlieren!

So sollte Eure GDI-Armee aussehen:

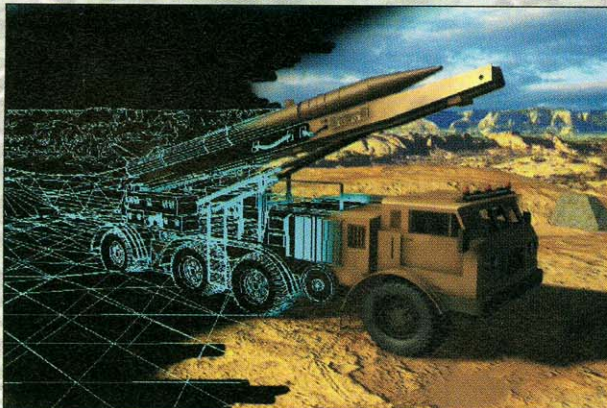
Die M1A1-Panzer sind zu Beginn erste Wahl. Zu ihrer Unterstützung könnt Ihr ihnen Grenadiere zur Seite stellen. Später ist es ratsam, so viele Mammuts wie möglich zu bauen und im Rudel auf die gegnerische Infanterie zu hetzen. Wenn Ihr sie mit ein paar Stahlhagel und Orcas verstärkt, bekommt Ihr bestimmt keine Probleme.

Allgemeine Tips:

Am besten beginnt Ihr als Kommandant der GDI, denn deren Waffensysteme sind denen der NODs meistens überlegen. Generell solltet Ihr, egal auf welcher Seite Ihr kämpft, immer ein wenig defensiver vorgehen. Baut, wenn es die Mission zuläßt, zunächst Eure Basis auf



und verteidigt sie mit Wachtürmen und anderen Abwehreinrichtungen! Die Sammelfahrzeuge benötigen auch immer eine Extrabewachung, da sie die wichtigsten Einheiten darstellen. Ohne Sammler gibt es kein Tiberium, ohne Tiberium keine Kohle und ohne Kohle keine neuen Einheiten. Nutzt das Gelände



So sollte Eure NOD-Armee aussehen:

Konzentriert Euch am Anfang auf eine gemischte Gruppe aus NOD-Fäusten, Rak-Zeros und Kampf-Buggys! In späteren Leveln könnt Ihr Einheiten aus Tarnpanzern, Flammenpanzern und leichten Panzern bilden. Auch die Flammenwerfer richten beim Feind einigen Schaden an und vernichten durch die eigene Explosion ab und zu auch noch einen Gegner.

Gut verteidigt ist halb gewonnen!

Der wichtigste Bestandteil einer effizienten Verteidigung sind Wachtürme. Baut genügend von ihnen auf, denn sie haben eine große Reichweite und ziehen das Feuer der gegnerischen Einheiten auf sich, die dann von Euren Mannen leicht vernichtet werden können! Auf der Seite der GDI solltet Ihr Mammuts und Raketen-türme einsetzen, denn daran kommt garantiert niemand vorbei. Noch bessere Verteidigungsmöglichkeiten habt Ihr allerdings auf der Seite der NODs. Wenn Ihr einen Obelisken des Lichts mit Flammenpanzern und SAM-Sites umringt, seid Ihr bestens geschützt. Schickt Ihr jetzt eine schnelle Einheit wie zum Beispiel einen Kampf-Buggy los, die ein paar Feinde zu Eurer Basis lockt, könnt Ihr den Gegner nach und nach dezimieren.

Angriff ist die beste Verteidigung!

Beginnt mit der Offensive, wenn Eure eigene Basis genügend gesichert ist! Nehmt Euch



dann zuerst die Fabriken des Feindes vor, wobei Ihr eine Einheit starker Panzer einsetzen solltet, damit es schneller geht! Danach wendet Ihr Euch den anderen Einrichtungen zu und stellt anschließend einfache Einheiten auf die jeweiligen Plätze, an denen zuvor noch die Gebäude standen. Der Computer möchte jetzt zwar gerne seine Fabriken, Lager und Raffinerien wiederaufbauen, da er das aber immer nur an den ursprünglichen Positionen macht, die ja von Euren Einheiten blockiert werden, scheitert dieses Vorhaben. Ein kleiner Trick, der sehr nützlich sein kann. Auch bei feindlichen Hubschraubern, die Verstärkung absetzen sollen, klappt dieser Kniff. Dazu müßt Ihr herausfinden, wo der Landeplatz sein soll, und dort ebenfalls eine Einheit postieren. Schon kann der Hubschrauber nicht mehr landen, und Ihr könnt ihn in Seelenruhe mit Raketenwerfern abschießen.

Die Tips werden Euch sicher das Ausarbeiten der jeweils besten Strategie für eine Mission erleichtern. Also dann: Auf in den Kampf!

NEXT LEVEL

Mit neXt Level den Durchblick behalten

Nintendo⁶⁴, Sony PlayStation, Sega Dreamcast, PlayStation 2, Nintendos Project Dolphin ...

Der Markt der Videospiele ist derzeit in Bewegung wie selten zuvor. Mit kompetenten Hintergrundberichten, Reportagen, News und Previews sowie verlässlichen Tests und vielen Tips & Tricks hilft das Videospiel-Magazin neXt Level, daß der Überblick dabei nicht verlorengeht.

Ab dem 23. September wird Segas neue Konsole Dreamcast im Handel erhältlich sein.

Schon heute steht alles Wissenswerte zum Dreamcast-Start, und natürlich auch zu allen anderen Konsolen, in der aktuellen neXt Level.

Auf zum Kiosk – schnell!



In neXt Level werden Videospiele auf Herz und Nieren getestet. Hält ein Game wirklich, was der Hype verspricht? Ist ein Titel zwar unbekannt, aber trotzdem ein Hit? neXt Level weiß die Antwort!



TIPS & TRICKS

Shadowgate 64 – Trials of the Four Towers

Komplettlösung
Teil 1

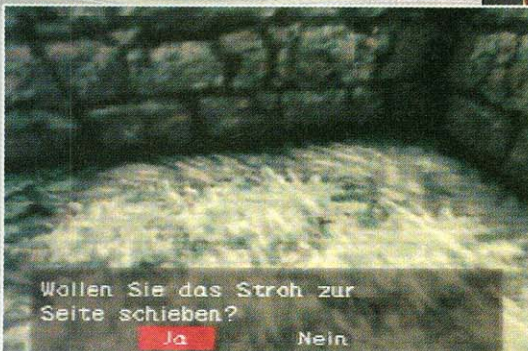
So schwer kann das Leben als Halbling sein: Ihr werdet mir nichts, dir nichts von Dieben überfallen, und schon landet Ihr im Kerker. Ausweglose Situation, könntet Ihr nun denken. Ab jetzt nicht mehr, denn mit unserer *Shadowgate 64*-Komplettlösung solltet Ihr

jeder Gefahr entkommen. Aber denkt daran: Schaut nur nach, wenn Ihr nicht weiter wißt, schließlich wollen wir Euch die Freude am Erkunden nicht verderben! In diesem Sinne: Viel Spaß!

Euer Der Tobi™

Der Kerker

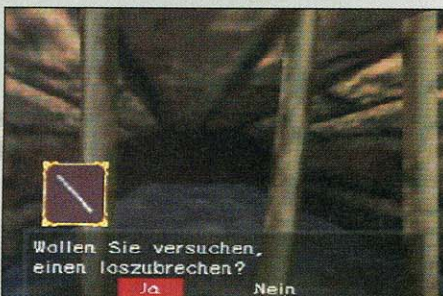
Euer Abenteuer beginnt in einer Gefängniszelle. Neben an seht Ihr den Magier Agaar, mit dem Ihr reden sollt. Während des Gesprächs



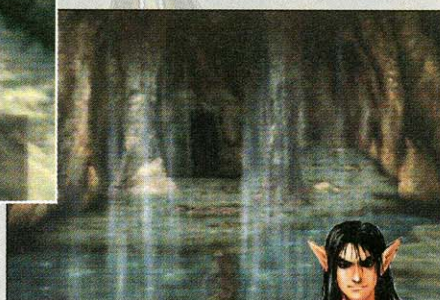
wird Euch Essen gebracht. Verspeist die Keule und nehmt den Knochen mit! Nun wendet Ihr Euch dem Heuballen auf dem Boden zu und entfernt die trockenen Gräser. Mit dem Knochen öffnet Ihr die Luke und springt in die Tiefe. Ihr findet Euch in der Kanalisation wieder.

Die Kanalisation

In den übelriechenden Abwässern gibt es viele Gelegenheiten, das Leben zu lassen. Ein falscher Schritt ins Wasser genügt, also soll-



tet Ihr oft speichern. Wie auch immer, Ihr habt vor Euch einen Gang. Am einen Ende seht Ihr ein Elixier hinter einem Gitter. Dort seid Ihr falsch, an das Elixier kommt man nicht heran. Das Skelett am anderen Ende solltet Ihr Euch merken, von ihm bekommt Ihr später Ari-



stolins Schatz. Rechter Hand befinden sich drei Durchgänge und ein kleines Gitter. Von diesem brecht Ihr eine Stange heraus. Nun begeben sich Ihr durch den ersten Durchgang und nehmt die Karte mit, die rechts auf dem Vorsprung liegt. Achtet darauf, nicht ins Wasser zu fallen, sonst ertrinkt Ihr! Folgt nun dem mittleren Durchgang und



bringt die Säule einen Raum weiter mit der Eisenstange zu Fall! Nun könnt Ihr das Wasser überqueren. Bei der zerbrochenen Wand findet Ihr eine Spitzhacke, die Ihr mitnehmt. Hinter dem letzten Durchgang benutzt Ihr die Hacke, um über die grünliche Wand zu klettern. Wenn Ihr nach oben schaut, werdet Ihr eine brüchige Stelle an der Decke sehen, die Ihr ebenfalls mit der Spitzhacke öffnet. Geht hindurch, und Ihr findet Euch im ersten Turm wieder.



Der erste Turm

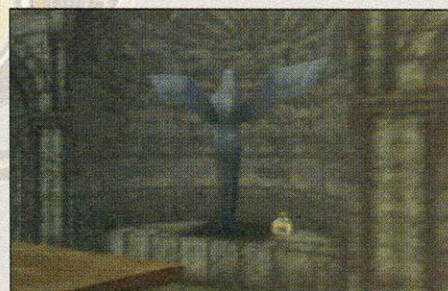
Ihr werdet viele Bücher im Turm sehen, die Ihr gerne lesen könnt. Zum Weiterkommen sind



sie allerdings nicht essentiell. Ihr könnt sie also ignorieren. Sobald Ihr den Ring der Toten gefunden habt, lassen sich übrigens auch die scheinbar leeren Bücher entziffern. Verlaßt den Raum, in dem



Ihr steht, und geht durch die linke Tür! Hinter den Holzscheitn liegt ein Seil, das Ihr prompt mitnehmt. Den Raum gegenüber solltet Ihr Euch merken, da Ihr des öfteren dorthin zurückkehren müßt. Fürs erste genügt es jedoch, die Feenstatue aus dem Regal zu nehmen. Nun folgt Ihr den Stufen und holt Euch die Elfenstatue vom Tresen. Behaltet die Tür mit dem Drachen im Gedächtnis! Weiter geht es die



Treppe hinauf. Das Fenster mit den Stufen ist der Ausgang aus dem Turm, also vergeßt nicht, wo es sich befindet! Im Raum danach liegen wieder ein paar Bücher, deshalb folgt Ihr den nächsten Stufen. Vor Euch seht Ihr drei Türen. Tretet durch die rechte, nehmt den flüssigen Sonnenuntergang mit und begeben Euch durch die Tür gegenüber der Treppe! In einer Ecke liegt eine Münze, die Ihr einsteckt. Im dritten Raum könnt Ihr nun die beiden Statuen einsetzen – erst die Feen-, dann die Elfenstatue. Folgt dem Geheimgang und betretet den rechten Raum, in dem Ihr die Zauberflöte mitnehmt! Ihr dürft Euch auf den Rückweg zum Fenster begeben. Steigt die Stufen zum Fenster hinauf und befestigt das Seil am Gitter! Nun spielt Ihr die Flöte, die Euch schrumpft, und Ihr könnt ins Freie klettern.



Unten angekommen, benutzt Ihr die Flöte erneut und findet Euch auf einem Friedhof wieder. Dort könnt Ihr mit den Toten reden, sobald Ihr den Ring der Toten bekommen habt.

Friedhof/Kirche

Überquert den Friedhof und begeben Euch in die Kirche! Neben der Statue seht Ihr Drachen-



tränen, die Ihr natürlich einsackt. Rechts vom Eingang findet Ihr eine Passage, der Ihr folgt, um eine Brechstange und zwei Schlüssel mitzunehmen. Einer der Schlüssel hängt am Brett, der andere liegt rechts davon auf dem Boden. Die benötigt Ihr aber erst später im Spiel.

Zurück in der Kirche erklimmt Ihr die Leiter und reißt mit dem Brecheisen den Nagel aus der Wand. Vergeßt nicht, diesen mitzunehmen, er liegt vor der vor-



deren Bankreihe! Nun könnt Ihr auch die zweite Leiter hinaufsteigen und befindet Euch auf dem Dach. Solltet Ihr noch nicht gespeichert haben, dann tut das an dieser Stelle! Fallt Ihr durch eines der Löcher im Boden, ist es um Euch geschehen. Bewegt Euch vorsichtig zum Holzfenster auf der anderen Seite und klettert hindurch! Nun seid Ihr im Turm von Lakmir.

Das war es fürs erste! In der kommenden Ausgabe verraten wir Euch, wie Ihr Lakmirs Prüfung besteht, was es mit dem Ring der Toten auf sich hat, und wozu so ein flüssiger Sonnenuntergang alles gut sein kann. Bis zum nächsten Mal!

Hallo und herzlich willkommen zum zweiten Teil der Shadowgate Classic-Komplettlösung! Diesmal werdet ihr endlich bis zum Ende des Schlosses des bösen Warlocks vorstoßen. Viel Spaß und viel Erfolg bei diesem Abenteuer wünscht Euch
Euer Holger

Halle mit rotem Teppich:

Nehmt die Fackel und geht durch die erste Tür auf der linken Seite!

Bibliothek:

Holt den Totenkopf vom Regal und die Karte von der Wand! Öffnet die Schublade des Schreibtischs und nehmt die Schrift Nr. 3 und Nr. 4, den Schlüssel Nr. 5 und die Brille an Euch! Setzt die Brille auf und lest Euch die Schriften durch, um



die Zaubersprüche TERRAK und ILLUMINA zu erlernen! Lest das Buch, das auf dem Schreibtisch liegt und erlernt den Spruch MORTARI! Öffnet die Tasche Nr. 1 und entnehmt den Rubin, den Ihr in das Loch neben dem Regal einsetzt! Geht dann durch den Geheimgang!

Kaminzimmer:

Nehmt den Blasebalg und sprecht den Zauber TERRAK! Öffnet den Globus, holt Euch den Schlüssel Nr. 6 und geht zurück zur Halle mit dem roten Teppich!

Halle mit rotem Teppich:

Lauft durch die zweite Tür auf der linken Seite!

Labor:

Holt die Flasche Nr. 2 aus dem Regal und das Hufeisen von der Wand! Zieht an dem Ring auf einem der Steine des Bodens und nehmt die Flasche an Euch! Geht dann durch den Gang nach Osten!

Schloßgarten:

Zieht den Handschuh an und holt die Flöte aus dem Brunnen! Spielt sie und nehmt den Ring aus dem Baum, bevor Ihr zur Halle mit dem roten Teppich zurückkehrt, wo Ihr durch die Tür im Norden geht!

Bankethalle:

Nehmt den Spiegel und zündet den Teppich mit einer brennenden Fackel an! Holt den Schlüssel Nr. 4 aus dem Teppich, öffnet die rechte Tür mit dem Schlüssel Nr. 5 und geht dann hindurch!

Raum der Sphinx:

Lauft nach rechts und zeigt der Sphinx den entsprechenden Gegenstand (Totenkopf, Spiegel, Besen, Hufeisen oder Blasebalg) als Antwort des Rätsels! Geht dann nach rechts!

Observatorium:

Nehmt den Meteoriten von der Sternkarte und schiebt diese nach unten! Nehmt die Stange an Euch und geht weiter nach oben!



Raum mit gefesselter Frau:

Benutzt den Pfeil und nehmt die Spitze an Euch, bevor Ihr zur Bankethalle zurückkehrt, wo Ihr die linke Tür mit dem Schlüssel Nr. 6 öffnet und hindurchgeht!

Raum mit zwei Leuchtern:

Versucht, das Horn aufzuheben und benutzt das Wasser, um den Höhlenhund zu vertreiben! Nehmt das Horn und klettert weiter nach oben!

Turm Spitze:

Besiegt den blauen Drachen mit dem Meteoriten, hebt den Talisman auf und geht zur Bankethalle!

Bankethalle:

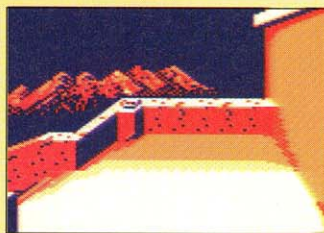
Öffnet die untere Tür mit dem Schlüssel Nr. 4 und lauft hindurch!

Korridor mit Torbögen:

Nehmt die Fackeln und geht durch die linke Tür!

Balkon:

Steckt die Stange in das Loch in der Mauer, nehmt die Querflöte an Euch und geht links die Treppe hinunter!



Aussichtsplattform:

Nehmt die Tasche Nr. 3 an Euch und geht zurück bis zum Abgrund mit den beiden Brücken!

Abgrund mit zwei Brücken:

Benutzt Flasche zwei und geht über die rechte Brücke!

Höhle mit Riesenschlange:

Besiegt die Schlange mit Hilfe der Querflöte, nehmt den Stab und begeben Euch zurück zur Dwarfenhöhle, wo Ihr durch die Tür im Norden geht!

Brücke:

Lauft geradeaus, wendet den Spruch HUMANA an und geht dann weiter zum Korridor mit den Torbögen!

Korridor mit Torbögen:

Geht durch die rechte Tür!

Thronsaal:

Legt das Zepter in die Hand des Skeletts, schiebt den Ring in das Loch neben dem Thron und klettert danach durch den Geheimgang darunter!



Durchgang:

Nehmt die Fackeln und lauft durch die Tür im Norden!

Halle mit Statuen:

Sprecht den Zauber ILLUMINA und geht in den rechten Gang!

Lavahöhle:

Sprecht den Zauber MOTARI und geht durch Tür im Norden!

Höhle:

Bewegt den rechten, dann den mittleren und noch einmal den rechten Hebel! Nehmt die silberne Kugel aus dem Zylinder und begeben Euch zurück zur Halle mit den Statuen!

Halle mit Statuen:

Sprecht den Zauber ILLUMINA und geht in den linken Gang!



Antiker Brunnen:

Öffnet den Brunnen und dann die Tasche Nr. 3, aus der Ihr den Fünfer nehmt! Werft den Fünfer in den Brunnen und springt hinterher!

Totenfluß:

Schlagt den Gong mit dem Schlegel, öffnet die Tasche Nr. 3 und gebt dem Fährmann die Goldmünze! Besteigt dann das Floß!

Totenschädelhöhle:

Setzt den Talisman in das linke Loch ein, die Spitze und die Kugel auf den Stab und blast dann das Horn! Geht anschließend durch den Totenschädel!

Warlocks Höhle:

Vernichtet den Drachen mit dem Stab und verscheucht Warlock!

Das war der zweite und letzte Teil der Shadowgate Classic-Komplettlösung!

Ihr habt die Wahl!

Jeder, der einen Abonnenten wirbt, kann sich eines der beiden folgenden Geschenke aussuchen. Das LX4 Tremor Pak 1 MB der Firma LMP Gamester ist die ultimative Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ganz ohne Batterien arbeitet. Der Wechsel geschieht einfach per Knopfdruck. Wer

hingegen lieber ein cooles transparentes Pad an sein Nintendo⁶⁴ anschließen möchte, sollte sich für den G64 Controller entscheiden. Kreuzt Euren Wunsch einfach auf dem Coupon an!

Also, verliert keine Zeit und sucht jemanden, der mit Euch die untenstehende Abo-Bestellung ausfüllt!

MIT EINEM ABO **SPART** IHR
NICHT NUR **GELD**
UND DEN **WEG ZUM**
KIOSK, SONDERN
BEKOMMT EURE **TOTAL!**
AUCH **FRÜHER** ALS ALLE
ANDEREN!



Jetzt auch online!

Wenn Ihr einen Internet-Zugang besitzt, könnt Ihr nicht nur unsere schicke neue Homepage besuchen, sondern auch ganz einfach ein Abo für Euch oder einen erworbenen TOTAL!-Leser per E-Mail abschließen. Zu erreichen sind wir unter der Adresse www.x-plain.de. Schaut doch mal rein, und Ihr werdet staunen, was da alles los ist!

TOTAL!

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:

Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst Dich nicht selbst werben!

ABO • ABO • ABO •

• ABO • ABO • ABO

ICH ABONNIERE DIE TOTAL! FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF TOTAL!-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 72,- (INLAND) BZW. DM 85,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankinzug
Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS FOLGENDE PRÄMIE:

(BITTE ANKREUZEN)

☐ LX4 TREMOR PAK 1 MB

☐ G64 CONTROLLER

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

TIPS & TRICKS wanted!

So ist's richtig:

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!-Freiabos**. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, daß wir keinerlei Tips&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
↑, →, ←, ↓, ↗, ↘, ↙, ↖ (für das Steuerkreuz und den Analogstick)

A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tips & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
Detlef Reinecke, Heidenau
Alexander Albrecht, Osnabrück
Matthias Reuter (bitte Adresse schicken!)

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

TIPS &

NINTENDO 64

Command & Conquer Kamera verändern

Haltet R gedrückt und betätigt währenddessen C↑ beziehungsweise C↓, um das Geschehen auf dem Bildschirm zu vergrößern beziehungsweise zu verkleinern!

Abseits der Basis bauen

Wenn Ihr fernab von Eurer Basis Gebäude errichten wollt, was normaler-



weise nicht möglich ist, braucht Ihr nur eine Reihe von Sandsäcken von der Basis aus zum gewünschten Ort zu verlegen. Wenn Ihr fertig gebaut habt, könnt Ihr die Säcke auch wieder entfernen.

Gegnerische Einheiten benutzen

Schickt Ihr einen Ingenieur in die mobile Baueinheit des Gegners, so könnt Ihr über dessen Technologie und Einheiten frei verfügen.

Flying Dragon

Als Bokuchin spielen

Sobald Ihr Bokuchin im Spiel besiegt habt, könnt Ihr ihn als Kämpfer frei anwählen.

Zusätzliche Schwierigkeitsgrade

Setzt den Schwierigkeitsgrad auf „Easy“ und drückt mehrmals ↵, bis „Very Easy“ erscheint! Wollt Ihr auf „Very Hard“ spielen, dann stellt „Hard“ ein und betätigt mehrmals →!

Als Platinum-Kämpfer spielen

Wählt den SD-Hiryu-Modus und kämpft im Circuit! Für jeden Platinum-Kämpfer, den Ihr besiegt, erhaltet Ihr eine Me-



daille. Sobald Ihr zehn Medaillen Euer eigen nennt, könnt Ihr die Platinum-Fighter direkt anwählen.

Ryumaou-Turnier freischalten

Um in dieses Turnier zu gelangen, müßt Ihr neun Medaillen errungen haben.

Als Ryumaou spielen

Wenn Ihr Ryumaou steuern wollt, müßt Ihr das Ryumaou-Turnier erfolgreich beenden.

Star Wars: Rogue Squadron

Mit Naboo-Fighter (Episode I) fliegen:

Einen Cheat-Leckerbissen haben wir noch für Euch. Wenn Ihr ein Schiff aus dem brandneuen Star Wars-Streifen fliegen wollt, dann gebt im Paßwortbildschirm zunächst „HALIFAX?“ ein! Das Spiel wird ein falsches Paßwort melden.



Daraufhin gebt Ihr „!YNGWIE!“ ein, und nach der Fehlermeldung kann der Naboo-Fighter aus Episode I in allen Missionen, außer denen für den Snowspeeder, angewählt werden. Diesen Cheat könnt Ihr sogar speichern.

World Driver: Championship

Alle GT2-Circuit-Wagen

Gebt im Titelbildschirm auf dem zweiten Controller die Tastenkombination Z, →, Z, Z, Z, B, C↓, A, →, Start ein!

TRICKS

Shorties



Verspiegelte Kurse

Drückt im Strecken-Auswahlbildschirm des Quick-Race- oder Versus-Modus Z, um zu bestätigen!



Rosa Wagen

Gebt im Championship-Modus als Namen „IGN64“ ein!

SUPER NES

Lufia

Fünfter Rang für Kapselmonster

Wenn Ihr den Kapselmonstern bestimmte Früchte zu fressen gebt, sobald sie den rich-



tigen Rang erreicht haben, könnt Ihr ihre Fähigkeiten bis zu Rang fünf ausbauen. Den Spruch „Ich bin satt“ solltet Ihr ignorieren.

Monster	Rang	Frucht
Avor	4	Wunderfrucht
Basuk	2	Nachtfrucht
Craos	4	Sternfrucht
Dulan	3	Feuerfrucht
Erluk	2	Götterfrucht
Fran	4	Sonnenfrucht
Gordo	3	Mondfrucht

Eierring erhalten

Wenn Ihr dem Eierdrachen mehrmals die Eier übergibt, kämpft er später gegen Euch. Siegt Ihr, bekommt Ihr den mächtigen Eierring, der Eure Abwehr- und Angriffspunkte etc. auf das Maximum erhöht.

Der Ehering

In der Ahnenhöhle könnt Ihr einen Ehering finden. Sicherlich habt Ihr Euch schon gefragt, was er bringen soll, zumal er keinerlei Schutz vor Angriffen bietet. Legt Ihr diesen Ring jedoch Selan an, bekommt sie alle Waffen, Rüstungen und Gegenstände zum halben Preis.

Matthias Reuter (bitte Adresse schicken!)

GAMEBOY

Frogger

Cheat-Menü

Verliert zunächst alle Leben! In der Highscore-Liste, die daraufhin erscheint, drückt Ihr A, B, A, B, Select und Start. Danach findet Ihr im Hauptmenü diverse Cheat-Optionen.

Legend of the River King

Der Guardian-Fisch

Nachdem Ihr im vierten Level die Axt erhalten habt, kehrt Ihr zum dritten Level zurück und fällt dort auf der linken Seite den Baum, der als einziger nicht in einer Zweier- oder Dreierreihe steht. Dahinter findet Ihr den See, in dem der



Guardian-Fisch lebt. Um ihn zu fangen, müßt Ihr ihn jedoch zunächst mit der Windharfe anlocken. Um an die Windharfe zu gelangen, sollt Ihr dem Mann im dritten Level, der oberhalb der ursprünglichen Position der Deichwart-Tochter steht, drei Ayus fangen. Die Ayus müssen aber mindestens eine Länge von 27 cm aufweisen, sonst ist er nicht zufrieden. Danach folgt Ihr ihm in sein Haus in Level vier, macht Euch auf die Suche nach seinem verlorenen Kind, das Ihr oberhalb des Angel-Shops findet, fangt dem Bengel den verlangten Fisch, und schon bekommt Ihr die Windharfe als Belohnung. Jetzt könnt Ihr am Teich in Level drei den Guardian-Fisch anlocken, ihn fangen und Eure Schwester retten.

R-Type DX

Level überspringen

Haltet während des Spielens B gedrückt und betätigt zweimal die Starttaste! Schon habt Ihr den jeweiligen Level beendet. Dieser Trick funktioniert nur bei R-Type DX und R-Type II Enhanced.



Unverwundbarkeit

Haltet während des Spielens A gedrückt und betätigt zweimal die Starttaste, um den Raumgleiter unverwundbar zu machen! Dieser Trick funktioniert ebenfalls nur bei R-Type DX und R-Type II Enhanced.

Game Over vermeiden

Wenn Ihr keine Leben und Continues mehr habt, solltet Ihr während des Spiels B halten und dann den Game Boy aus- und wieder einschalten (B muß die ganze Zeit über gedrückt werden!). Ihr startet im zuletzt gespielten Level mit fünf Leben, aber ohne Power Ups und Extrawaffen.

Zeichenmodus

Um in diesen Modus zu gelangen, müßt Ihr alle drei *R-Type*-Varianten durchgespielt haben. Haltet dann im Spiel-Auswahlbildschirm so lange $\rightarrow$, bis die De-Souza-Option erscheint! Mit Start gelangt Ihr in den Modus.

Super Mario Bros. Deluxe Mit zehn Leben starten

Dieser Trick funktioniert nur, wenn Ihr ein neues Spiel beginnt. Begebt Euch vom Hauptmenü über die „Toy Box“ in den „Fortune Teller“ und versucht so lange Euer Glück, bis Ihr die Meldung „Extremely Lucky“ erhaltet! Nun stehen Euch zu Beginn zehn statt der normalen fünf Leben in den „Original“-Leveln zur Verfügung.

Als Luigi spielen

Drückt, wenn Ihr Euch auf der Karte befindet, Select, um zwischen Mario und Luigi zu wechseln!

You-vs.-Boo-Modus

Sobald Ihr mindestens 100.000 Punkte erreicht habt, könnt Ihr gegen Boo, den Geist, in ein paar Bonusleveln um die Wette rennen. Wählt dazu den Geist aus dem Hauptmenü!

Marios Status verändern

Im You-vs.-Boo-Modus könnt Ihr Marios Status (normal, Super Mario, Feuer-Mario) wählen, indem Ihr in der Levelauswahl Select betätigt.

Bonuswelten

Habt Ihr mindestens 300.000 Punkte erreicht, wartet ein neuer Modus auf Euch, der in *Super Mario All-Stars* für das SNES *Lost Levels* genannt wurde und ziemlich herausfordernd ist.

Levelanwahl

Sobald Ihr einmal durchgespielt habt, könnt Ihr die einzelnen Level frei anwählen.

127 Leben erhalten

Am Ende von Level 3-1 laufen zwei Koopa Troopas (Schildkröten) die Stufen hinunter. Wenn Ihr die zweite am Fuß der untersten Stufe erwischt, könnt Ihr so lange auf ihrem Panzer herumhüpfen, bis Ihr 127 Leben erhalten habt. Verzweifelt aber nicht gleich, wenn der erste Versuch mißlingt, allzu einfach ist das Ganze nämlich nicht!

Hallo, Game-Buster-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit dem Action-Replay (Version 1, 2 oder 3 für das SuperNES) oder mit dem Game Buster und Game Buster Deluxe für das N64. Die UK-Codes gelten für die englische Version des Game Busters, die US-Codes für die amerikanische. In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß UK-Codes nicht mit den deutschen Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der melde 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 für das ARP II. Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Besonderen Dank an: Matthias Reuter (bitte Adresse schicken!)

Spy vs. Spy Levelanwahl

Gebt im Paßwortbildschirm „15Y24“ ein, um die Level direkt anwählen zu können!

NINTENDO64

UK-Codes

Castlevania

8038 9C43 005F unendlich Energie
8038 9C52 000A unendlich Brathähnchen



8038 9C53 000A unendlich Roastbeef
8038 9C54 000A unendlich Heilmittel
8038 9C55 000A unendlich Heilkristalle
8038 9C56 000A unendlich Gegengift
8038 9C62 000A unendlich Sonnenkarten
8038 9C63 000A unendlich Mondkarten
8038 9C40 0063 unendlich Rubine

Star Wars - Episode I: Racer

8111 CB1A FFFF unendlich Droiden
8111 CB08 FFFF +
8111 C80A FFFF alle Strecken freigeschaltet

8111 CB14 007D +
8111 CB16 FFFF alle Charaktere freigeschaltet
8111 CB0C 3FFF +
8111 CB0E 3FFF +
8111 CB10 3FFF +
8111 CB12 00FF immer erster Platz

Star Wars - Rogue Squadron

8013 0AF0 0003 unendlich Leben
8010 CA02 0006 unendlich Raketen
8013 7E5D 00AF +
8113 7E5E 0000 unendlich Schildenergie
800C DA91 00XX Levelanwahl (XX = 0-12)
800C DA91 0000 Unverwundbarkeit
8013 0B2D 007E alle Missionen freigeschaltet
8013 0B21 00XX Fliegerauswahl, für XX einen der folgenden Codes eingeben:
00 = X-Wing
01 = Y-Wing
02 = A-Wing
03 = V-Wing
04 = Snowspeeder
05 = Millennium Falcon
06 = Tie Fighter
07 = T-16 Skyhopper

Tetrisphere

8011 582F 0003 unendlich Herzen
8011 5079 000A unendlich „Slides“ im Puzzle-Modus
8011 5599 0020 20fach-Multiplikator
8011 5590 000F magisches Item nach der ersten Combo

TOTAL!

Heft-Shop

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, Yamaguchi-Report
N64-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim – Der Sonnenpelt
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), Kauf tips – Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97

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

N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Football-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 Spiele
T&T: FIFA 98, San Francisco Rush
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega Memory-Card

TOTAL! 4/98

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

TOTAL! 5/98

Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
N64-Tests: Wetrax
Game-Boy-Tests: Goemon, King of Fighters – Heat of Battle, Wario Land II
T&T: Mystical Ninja star. 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), Akihabara-Reportage
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, Int. Superstar Soccer 98, Cruis'n World, 1080° Snowb., Chopper Attack
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible
Riesenposter: Buck Bumble

TOTAL! 10/98

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

TOTAL! 11/98

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

TOTAL! 12/98

Specials: Expansion-Pak-Reportage, TOTAL!-Foto-Story, Kid Paddle-Comic

N64-Tests: Zelda – Ocarina of Time, XG 2, V-Rally Edition 99, Madden NFL 99, NFL Blitz, NFL QB Club 99, NBA Live 99, NBA Jam 99
Tips&Tricks: Mission Impossible, Raku-gakids, NASCAR 99, Gex 64, WCW/NWO Revenge, Wave Race 64
Poster: Body Harvest
Extra: 40seitiger Turok-Comic

TOTAL! 1/99

Poster: Zelda 64 und Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Raku-gakids, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboarding
Game-Boy-Tests: Bust-A-Move 3 DX, Cool Hand, Game & Watch Gallery 2, Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Power Quest, Shanghai Pocket, Tetris DX
Tips&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99

Poster: Zelda 64 (japanisches Motiv)
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3), N64-Software-Ausblick 1999, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: BattleTanx, South Park
Game-Boy-Tests: Hexcite, Rampage World Tour, Die Schlümpfe im Alptraumland, Turok 2 – Seeds of Evil, Zelda IV DX
Tips&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64-Tips, Buck Bumble, Glover, Nightmare Creatures, Rush 2
Extra: vier Stundenpläne

TOTAL! 3/99

Specials: 50. Internationale Spielwarenmesse Nürnberg, Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, Snow Speeder, Smash Brothers, FIFA 99, Virtual Pool 64, Tetris 64, Mystical Ninja 2 – starring Goemon, Mario Party, Charlie Blast's Territory, Magical Tetris Challenge featuring Mickey, Fox Sports College Hoops 99
Game-Boy-Tests: Oddworld Adventures, ISS 99, Quest for Camelot, Mortal Kombat 4
Tips&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99

Specials: Grafik-Reportage: 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, Tobaluga, 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: Body Harvest, Legend of the River King (Teil 1), Mario Party, Mischief Makers, NBA Jam 99, SW: Episode I – Racer

TOTAL! 8/99



Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klax, Silicon Valley
Tips&Tricks: Shadowgate Classic (Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe

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 Spielebeschreibungen (unter anderem Super Mario 64, PilotWings 64, Wave Race 64) sorgen für den nötigen Überblick. Mit riesigem Turok-Poster.

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

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

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Achtung! Bitte vergibt 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!

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 per Brief, Postkarte oder E-Mail (thomas@x-plain.de), 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 oder E-Mail würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis! Danke!

Holerö!

Mittlerweile erhalten wir einen ganzen Batzen Helpline-Zuschriften per elektronischer Post, auch E-Mail genannt. Das ist für Euch wie für uns mit gewissen Vorteilen verbunden. Nicht nur, daß E-Mails sehr schnell sind, wir ersparen uns somit das Abtippen ellenlanger Beiträge. Doch auch die gute alte Briefpost hat ihre schönen Seiten. Transportiert sie doch neben Karten, Zeichnungen und hübschen Aufklebern unter anderem ein Stück Persönlichkeit in Form eines handgeschriebenen Textes. Wie immer Ihr Euch an der Helpline beteiligt, solange alle wichtigen Angaben vorhanden sind und uns weder der Internet-Provider noch irgend ein Reißwolf einen Strich durch die Rechnung gemacht haben, nehmt Ihr automatisch an der Verlosung der drei halbjährigen TOTAL!-Abos teil. Mögen Eure Spielstände nie gelöscht werden!

Akido (thomas@x-plain.de)

FRAGEN

Body Harvest (N64)

Andreas Spitzauer hat den ersten Alien-Processor in Griechenland besiegt. In der nächsten Mission hat er mit einer Haubitze eine Wand zum Einsturz gebracht. Sie liegt auf der anderen Seite des Flusses. Mit einem Boot



ist er dann übergesetzt, kommt nun aber mit keinem Fahrzeug über den Hügel und sucht nach einer Lösung.

Detlef Reinecke hat Body Harvest durchgespielt und am Ende die Nachricht „Gute Arbeit, Soldat!“ gelesen. Die Frage ist nun, ob sich dieser ‚Rang‘ noch steigern läßt oder ob es sich um eine Standardmeldung handelt. Weiter interessiert Detlef, ob der jeweilige Boss eines

Levels dann freigeschaltet wird, wenn man alle drei Artefakte besitzt. Erscheint der letzte Boss erst dann, wenn man alle zwölf Artefakte entdeckt hat?



Bomberman 64 (N64)

Mario Singer würde den Boss in Level 5-2 (High Tech Harvester) ganz gerne in einer Minute und 20 Sekunden besiegen. Kennt jemand eine ausgeklügelte Taktik? Außerdem fragt Mario nach einer Auflistung der Fundorte aller Rüstungen samt den Beschreibungen zum Erreichen der begehrten Schutzanzüge.

Bomberman Hero (N64)

Benjamin Schwarze aus Berlin fragt, was passiert, wenn er alle Dimensionsbomben hat. Wer kann ihm helfen?

Forsaken (N64)

Stefan Winter möchte unbedingt die versteckten Fahrer freispielen, weiß aber nicht genau wie. Er hat bereits versucht, Mephisto im Single-Player-Modus zu besiegen, irgendwie klappte das aber nicht so recht, weil er Mephisto gar nicht finden konnte. Vielleicht kann ja ein hilfsbereiter Forsaken-Fan einspringen und ein paar Tips geben. Gesucht werden des weiteren: Jo, Nutta, Sceptre, Ex-Cop, Cerbero, HK-5 und Nubia.



Harvest Moon GB (GB)

Einige Leser fragten, ob es nicht irgendwelche Möglichkeiten gäbe, mit besseren Voraussetzungen zu starten.

TRICKS

Helpline

TOTAL! reagiert:

Es gibt tatsächlich mehrere Möglichkeiten, sich gleich zu Beginn etwas besser ausstatten zu lassen. Bei der Eingabe Eures Namens könnt Ihr folgende Tricks anwenden:

1. Tippt Ihr einen Großbuchstaben am Anfang Eures Namens ein, so erhaltet Ihr mehr Getreide und Gemüse.
2. Tippt Ihr einen Kleinbuchstaben am Anfang Eures Namens ein, so erhaltet Ihr mehr Brokoli und Erdnüsse.
3. Ersetzt Ihr den ersten Buchstaben Eures Namens durch ein Symbol, so erhaltet Ihr einen Super-Getreide-Bonus.

Kirby's Fun Pak (SNES)

Florian Schwegler sucht das 19. Item (rechts unten im Pausenbildschirm) in Milkyway Wishes. Kirbys Freunde sind nun gefragt.

Lufia (PAL, SNES) bzw. Lufia 2 (US-Version)

Christian Kindler möchte gerne wissen, was geschieht, wenn man alle Schätze der Iris gefunden hat. (Die Frage nach dem Rubindiadem aus *Secret of Mana* ist leider unter die Räder eines Redakteurstuhls gekommen und war fortan schrecklich unleserlich! Der nächste Termin für die Beantwortung dieser meistgestellten Frage des zweiten Jahrtausends n. Chr. ist der 47. Oktober kurz nach Viersechzehntel vor 31 Uhr 89.)

Benjamin Schulz kann die schnell nachwachsenden Pflanzen auf dem Drachenberg nicht bezwingen.



TOTAL! erinnert:

Im ersten *Lufia*-Special, Ausgabe 2/98, lieferten wir die Lösung. Um das nachwachsende Gras im Drachenberg von Chadda mit den Feuerpfeilen niederbrennen zu können, ohne daß es erneut aus dem Boden sprießt, macht Ihr folgendes: Das Gras in der Drachenburg, Raum 15, wächst nach, sobald man sich bewegt. Wer

viel herumläuft, hat keine Chance gegen das sprießende Grün. Eine normale Drehung gilt bereits als Bewegung (quasi wie ein Schritt). Haltet Ihr aber die R-Taste gedrückt und dreht Euch erst dann herum, so gilt die Drehung auf dem Fleck nicht als Bewegung. Die Gräser sollten in der angegebenen Reihenfolge beschossen werden:

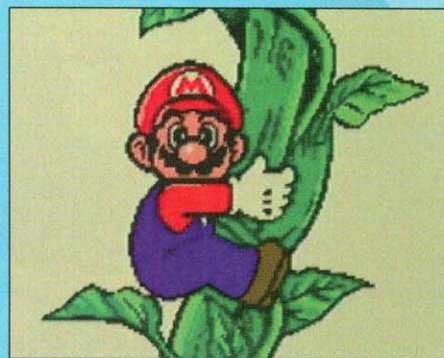
5	11	3/9
2/10	1	6/13
4	8/12	7

Space Station: Silicon Valley (N64)

Daniel Gloddek kommt in der Zone „Rat-o-Matic“ (Europa) nicht so recht weiter. Er hat die Fuchs-Familie zwar schon besiegt, weiß nun aber nicht genau, was zu tun ist. Wo befindet sich der gesuchte Rat-o-Matic, und wie zerstört man ihn?

Super Mario Bros. DX (GBC)

Detlef Reinecke aus Heidenau kommt nicht weiter als bis zum Levelabschnitt 4-3, dritter Pilz. Er fragt, ob es einer speziellen Sprungtechnik bedarf?



TOTAL! springt ein:

Sicherlich ist ein Sprung nötig, und zwar vom zweiten Pilz aus mit gedrücktem B-Button (für größere Geschwindigkeit) auf den höheren dritten Pilz. Ruhig ein paarmal probieren, wird schon klappen!

Super Mario RPG (SNES)

Martin Wallimann aus der Schweiz fragt sich, wie er es schaffen soll, 30 beziehungsweise 100 Super-Jumps in Serie hinzulegen. Sein Rekord liegt bei etwa 19. Wer mag ihm auf die Sprünge helfen?

ANTWORTEN

Asterix (SNES)

Martin „Ohnenamen“, Ausgabe 6/99: Benjamin aus Berlin schickte uns die Codes.

1. Level: Asterix, Obelix, Idefix, Miraculix
2. Level: Falbala, Majestix, Obelix, Idefix
3. Level: Idefix, Falbala, Miraculix
4. Level: Falbala, Asterix, Idefix, Obelix

Body Harvest (N64)

Manuel Hevesi, Ausgabe 3/99:

Das Schreiben von Detlef Reinecke bezieht sich auf die Antwort von Matthias Porath (TOTAL! 7/99) und zeigt zwei Programmierfehler des Spiels auf: „Manuel ließ erkennen, daß er das Portal nicht passieren könne. Daraufhin dachte Matthias, daß Manuel nicht wußte, wie er an das UFO kommt. Doch selbst wenn dem so wäre, käme er immer noch mit den Hubschraubern zum Portal. Das Problem liegt also woanders. Viel wahrscheinlicher ist, daß sich das Portal wieder geschlossen hat. Das passiert, wenn Ihr nach der Zerstörung der Domsday-Bomben noch einmal abspeichert. Stirbt nun der Held, oder Ihr verläßt das Spiel



und ladet den Spielstand wieder, kommt es zu diesem Fehler. Ähnliches geschieht in Level 2-2, wenn Ihr die Militärbasis betretet. Dort muß der Laster vorfahren, damit sich die Tore öffnen. Speichert Ihr nach dem Betreten und startet dann wieder von diesem Spielstand, ist der Laster futsch. Erschwerend kommt noch hinzu, daß sich der Panzer, mit dem die Tore durchbrochen werden können, nun im Inneren der Basis befindet. Ein Weiterkommen ist somit unmöglich. Manuel muß den Level neu beginnen, damit wieder alles seinen geordneten Gang gehen kann.“

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

Detlef Hettner, Ausgabe 7/99:

Thomas Müller, Matthias Reuter und einige andere Leser erinnerten sich an die Tastenkombinationen, die man eingeben kann, sobald der Schriftzug „Cheat Mode“ erschienen ist. (Das geht übrigens so: Im Game-Mode-Menü drückt Ihr auf dem Steuerkreuz fünfmal schnell nach unten, um zum Menü „Music Test“ zu gelangen. Drückt Ihr nun nochmals fünfmal nach unten, erscheint der Menüpunkt „Cheat Mode“.)



Spielstart mit 50 Leben:

Y, A, Select, A, ↓, ←, A, ↓

Keine DK-Fässer:

B, A, →, →, A, ←, A, X

Andere Farben:

B, Y, X, ←, →, A, Select, ↓

F-Zero X (N64)

Tommy Michel, Ausgabe 7/99:

Robert Kaderka empfiehlt das Kraftfahrzeug mit dem Namen Leon (Space Angler) für den Queens Cup. Die Einstellungen sind folgende:

1. **Strecke:** MaxSpeed auf 6 von 7
2. **Strecke:** MaxSpeed auf 3 oder 4 von 7
3. **Strecke:** MaxSpeed auf 4 von 7
4. **Strecke:** MaxSpeed auf 4 von 7
5. **Strecke:** MaxSpeed auf 5 von 7
6. **Strecke:** MaxSpeed auf 5 von 7

Final Fantasy III (SNES)

Johann Kunz, Ausgabe 8/99:

E-Mails sind wirklich schnell. Deshalb konnte Robert Kaderka (Übrigens: Nein, wir haben keine Klimaanlage. Und was soll das eigentlich sein? Kommt da Eis mit leckem Mundgeschmack raus?!) auch schon die Antwort auf

die Frage nach der fressenden Truhe geben. Um an dieser gefräßigen Kiste in Ebot's Rock vorbeizukommen, müßt Ihr den Level mit Hilfe der Teleporter durchwandern und alle Truhen öffnen. Dadurch bekommt Ihr Corals, mit denen Ihr die Truhe füttern könnt. Ihr wiederholt die Suche nach den Corals solange, bis die olle Kiste vollgefressen ist und Euch den Weg freimacht. „Hinfliegen müßt Ihr dabei aber nirgendwo“, sagt Robert.

Harvest Moon GB (GBC)

Sandra Götzinger, Ausgabe 7/99:

So ein Bauernhof ist doch 'was Schönes! Sandra möchte gerne die Kühe auf die Weide lassen, und Daniel hilft ihr nun dabei. Um eine Kuh kaufen zu können, muß man eine gewisse Menge an Futter haben. Legt dazu viele Grasfelder an! Um das Viech dann auf die Weide zu bringen, müßt Ihr ein wenig nachhelfen. Lätet einfach die Glocke, damit sie angewatschelt kommt, und schiebt die dumme Kuh dann durch die Tür! Daraufhin folgt eine kleine Zwischensequenz, und schon ist der vierbeinige Milchspender wieder zurück im Stall und glücklich wie nix. Ihr könnt zwar nur jeweils eine Kuh 'ausführen lassen', dafür klappt's aber in jeder Saison und ist unabhängig davon, wie lange Ihr die Farm schon besitzt.

Andreas Sürken, Ausgabe 7/99:

Zwei der drei Fragen von Andreas werden ebenfalls von Daniel Gloddek und einigen anderen Lesern beantwortet.

1. Einige Power-Beeren findet Ihr beim Pflügen auf dem Grundstück der Farm. Geht mal zu den Kobolden unter dem Geräteschuppen! Der erste Troll in der Höhle gibt Euch ebenfalls welche, wenn Ihr ihm genug Pilze anbietet. Kleiner Tip am Rande von Dominic Riedel: Die Anzahl der gefundenen Beeren läßt sich an der Menge der gewachsenen Blumen innerhalb des Hauses erkennen. Dort steht ein Blumenkasten links unten in der Ecke.

2. Wie man die Spitzhacke bekommt, bleibt vorerst offen. Fündige Helferlein mögen sich bitte melden.

3. Damit der Geist am Ende des Jahres eine Belohnung springen läßt, solltet Ihr immer schön fleißig Früchte anbauen, ernten und die Kühe und Hühner glücklich machen (zum Beispiel durch Füttern, Melken, Bürsten und was man sonst noch so Gutes tun kann). Am Ende des ersten Jahres wird der Bauernhof vergrößert. Ist das zweite Jahr herum, erhaltet Ihr die Angelrute (Angel Rod). Zum Abschluß noch ein kleiner Tip von Babette Redlich: Untersucht doch mal alle Schubladen in Eurem Haus! Der Geist hat dort etwas für Euch hinterlassen.

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

Gertrude Montinek, Ausgabe 6/99:

Um in den Raum rechts hinter den Kanonen in der 3. Stage in Ganons Turm zu gelangen, müßt Ihr den Abgrund überwinden. Stellt Euch dazu an dessen Rand und dreht Euch um! Nun schaut Ihr genau auf eine Barriere aus Steinen. Wenn Ihr mit den Turbostiefeln (Pegasus-Stiefel) gegen diese Steine rennt, werdet Ihr so heftig abprallen, daß Link direkt vor die Tür des Raumes geschleudert wird. Die Wand läßt sich dann mit einer Bombe sprengen.

Gegen Ganon in der Pyramide hilft zunächst einmal geschicktes Ausweichen, wenn der Fiesling seinen Dreizack wirft. Ist er dann vollständig sichtbar, müßt Ihr ihn so oft wie möglich mit dem Schwert treffen. Nach einigen Treffern beginnt Ganon, mit Fledermäusen zu werfen. Anfangs rotiert ein Kreis aus Feuerkugeln um den Gegner, die sich dann in die Nachtschwärmer verwandeln. Wird Ganon anschließend wieder sichtbar, schlägt Ihr erneut mit dem Schwert auf ihn ein, bevor sich der Feuerkreis wieder schließt. Nachdem die Bodenplatten am Rand nicht mehr vorhanden sind, gehen auch die Kerzen aus. Ihr könnt sie aber mit dem Feuerstab wieder anzünden, damit Ihr Ganon im Dunkeln überhaupt sehen könnt. Ist der Böse nach einer Weile dann hübsch blau angelaufen, solltet Ihr die Silberpfeile verwenden. Haltet Link während des Kampfes möglichst zentral, damit Ihr nicht in die Löcher am Rand fallt! Diese Tips kamen von Jens Ter Heide und Stefan Thomsen.



TRICKS

Helpline

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Philipp Siegemund, Ausgabe 5/99:

Max und Ole meinen: „Ihr müßt zuerst in die Eishöhle gehen, die sich bei der früheren Zora-Quelle befindet. Hüpfst dort über die Eisschollen zum blauen Feuer! Transportiert dieses Feuer in einer Flasche zum Zora-König und übergießt ihn damit!“

Robert Kordas, Ausgabe 7/99:

Auf die erste Frage von Robert kann Christian Kindler eine Antwort geben:

Die Reihenfolge der fünf Lieder (Zeldas Wiegenlied, Eponas und Salias Lied sowie die Hymne der Zeit und die Hymne der Sonne) ist egal. Ihr bringt die Frösche durchs Vorspielen zum Wachsen. Anschließend spielt Ihr die Hymne des Sturms und entlockt den Hüpfen so das erste Herzteil. Danach solltet Ihr beim Minispiel den Frosch hüpfen lassen, der unter der Mücke (kein Schmetterling!) hockt. Spielt A, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, A, C↔, C↔, C↔, A! (Die Reihenfolge ist stets dieselbe.)

Die Antwort auf Frage zwei weiß Florian Schwegler: Falls Ihr nicht genügend Rubine bei Euch tragt, erscheint der Laubkerl nicht. Kommt noch einmal wieder, wenn Ihr so zirka 100 Stück besitzt, dann sind Eure Chancen viel größer!

Beim dritten Problem zeigt sich wieder Christian hilfreich: Pflanz als junger Link eine Wundererbse in das Loch bei den Stufen des Kolosses. Als erwachsener Link könnt Ihr dann die entstandene Plattform nutzen, um nachts die goldene Skulltula vom Felsen zu holen.

Mystic Quest (GB)

Tobias Hoffmann, Ausgabe 7/99:

Den Beutel mit den Giftzähnen hat Simon Elchlepp für Euch gefunden. Ihr erhaltet ihn, wenn Ihr Euch mit den Gegnern in der Wüste nahe der Stadt Jadit herumschlagt. Nach einer Weile hinterläßt einer der Besiegten eine Schatztruhe mit dem gesuchten Inhalt.

Mystic Quest (SNES)

Daniel Braun, Ausgabe 7/99:

Daniel erhält Hilfe von Florian Schwegler. Besucht den Sturmberg östlich von Windia! Danach begeben Ihr Euch zurück zu Otto nach Win-

dia, und er erzählt Euch vom Windkristall. Man sagt, Vulturo hätte ihn. Betretet seinen Turm (nördlich von Windia gelegen), besiegt Vulturo und wandert dann wieder zu Otto zurück! Er wird Euch nun erzählen, daß er einen Vulkanstein zum Reparieren der Brücke benötige. Euer nächstes Ziel ist dann Feuerburg. Dort liegt in einem Haus der kranke Arion. Von ihm erhaltet Ihr den Vulkanstein, wenn Ihr ein wenig mit ihm plaudert. Durch die neue Regenbogenstraße kann am Ende Spencers Ort noch einmal betreten werden.

Bei der Suche nach dem Kapitän hilft Matthias Reuter. Im Nordwesten Windias müßt Ihr ein Haus aufsuchen. Der Teleporter in diesem Gebäude verfrachtet Euch auf eine Waldlichtung. Von dort aus bewegt Ihr Euch weiter nach Norden zum Schiff. Den Kapitän erreicht Ihr am besten über die Masten, an denen Ihr hochklettern könnt. Um dem Oberhaupt des Schiffes zu verdeutlichen, daß Ihr ein Freund seid, zeigt Ihr ihm einfach die Mütze.

NBA Hang Time (N64)

Stephan Dröge, Ausgabe 7/99:

Simon Elchlepp schrieb uns: „Um auf dem Roof Top Court ein Match spielen zu können, müßt Ihr im „Tonight's Matchup“-Screen den Analogstick nach links bewegen und dabei zweimal die Turbo-Taste kurz hintereinander drücken.“



Secret of Mana (SNES)

Sascha Juhn, Ausgabe 6/99:

Von Matthias Reuter kam folgender Tip in die Redaktion geflattert: Wenn unsichtbare Gegner in Eurer Nähe sind, könnt Ihr diese grau einfärben und somit sichtbar machen, indem Ihr die Taste für das Ringmenü drückt.

Christian Hartwig, Ausgabe 7/99:

Drachentöter Daniel Gloddek gibt Nachhilfe im Monsterbesiegen: Um den Mana-Drachen zu erledigen, wählt der Junge zunächst das Schwert aus. Danach sprechen das Mädchen und die Koboldin ihren Mana-Zauber über den Jungen (beziehungsweise das Schwert) aus. Es erscheint dann folgende Nachricht: „Mana-Zauber aktiviert“. Nun gilt es, mit dem Schwert auf das Untier einzuschlagen. Läßt der Zauber nach, wiederholt Ihr ganz einfach den Vorgang. Das ist wie mit der Betäubung beim Zahnarzt, aber wir wollen Euch hier nicht den Tag vermiesen ...



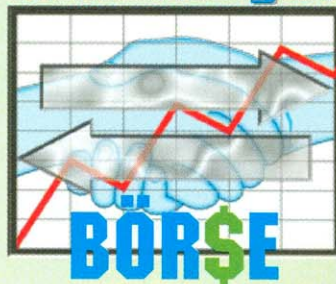
Marc Hofstee, Ausgabe 7/99:

Marc bat um eine Liste aller Fundorte der Waffenorbs. Eine solche Auflistung läßt sich jedoch nicht erstellen, deshalb der Tip von Daniel: „Ein paar Orbs findet man in der Mana-Festung nach dem Bezwingen einiger Gegner. Die Truhen, die geschlagene Feinde manchmal hinterlassen, enthalten nicht immer Orbs, was eine Menge Geduld von Euch und etwas Glück obendrein erfordert.“ Ihr müßt Euch also quasi durchschlagen, bis ein Waffenorb auftaucht. Eine andere Möglichkeit bietet das Zusammenspiel mit einem Action Replay. Gebt den Code „7ECF BX0Y“ ein! Für die Variable X könnt Ihr folgende Zeichen einsetzen:

- 8 = Klaue
- 9 = Schwert
- A = Axt
- B = Lanze
- C = Peitsche
- D = Bogen
- E = Bumerang
- F = Speer



Die zweite Variable, nämlich Y, läßt sich durch eine Zahl zwischen 1 und 8 ersetzen. Dabei bedeutet ein höherer Wert auch einen höheren Orb-Level.



SNES

VERKAUFE

US-SNES + Arcana + Wing Commander gegen Gebot, SNES DM 80, versch. Spiele für N64, SNES, Game Boy u. PC zu verkaufen, da Komplettauflösung, Mad Catz Lenkrad für N64 DM 98, Tel + Fax: 02553/977594, Ingrid

SNES + 2 Controller + 9 Spiele: Zelda, Flashback, Street Fighter 2, Alien 3, Rock 'n' Roll Racing, NBA Jam, Blackhawk, Judge Dredd, Tiny Toons, VHB DM 300, Tel.: 06124/60216, Markus

Verkaufe SNES mit Spiel nach Wahl für ca. DM 100 + weitere SNES- und N64-Spiele sowie NES mit ca. 10 Spielen für DM 100!!! Tel.: 06565/2565, Daniel

Verkaufe SNES mit 4 Spielen für DM 210, inkl. Zubehör und Mischief Makers für N64 DM 49, Tel.: 09104/2943, André

Achtung! Verkaufe SNES mit 8 Spielen + einem Super Game Boy mit 2 GB-Spielen, 2 Pads (inkl. Kabel) für DM 259, Tel.: 034602/20555, ab 19 Uhr, Alex

US-RPGs, Super Mario RPG, Chrono Trigger, Brandish, King Arthur & the Knights of Justice, für je DM 100, Tel.: 08223/3267, Werner

SUCHE

The Magical Quest – Starring Mickey Mouse und Mr. Nutz gesucht, Tel.: 0831/15139, Margot

Suche Chrono Trigger und Breath of Fire 2 für SNES, Final Fantasy II für GB, ausschließlich PAL, Tel.: 02161/181142, ab 17 Uhr, Christian

Wer will FF 3 (PAL) für den SNES loswerden? Ich nehme es gern! Es sollte ein Begleiter dabei sein! Ich zahle DM 30 für das gute Stück! Tel.: 07243/30747, Damian

Stop! Suche Final Fantasy 2 + 3 (us), Kirby's Dream Land 3 (us), Breath of Fire 2 (PAL), zahle gut! Verkaufe für N64 Yoshi's Story DM 50, für GB Mario's Picross, Tel.: 034491/23539, Enrico

Suche Rollen-, Adventure-, Puzzle- + Rennspiele für SNES + GB, auch alte und US, bitte alles anbieten, aber

keine Apothekerpreise, Tel.: 05533/5890, Luzia

Suche für SNES Dragon Ball Z – Hyper Dimension! Tel.: 05043/3316, Norman

Suche (PAL od. US) Chrono Trigger + FF III, je DM 60, Earthbound DM 50, BoF + Lufia DM 30 (mit od. ohne Anl. + Verp., aber gut erhalten), Tel.: 05123/4494, Christian

Letzter Aufruf! Suche dringend SNES-Spiele, z. B. Mega Man X 2 + 3, Sailor Moon, Castlevania IV, Die Simpsons u.v.m., Tel.: 03741/413635, Sidney

Suche für SNES: Young Merlin, Might & Magic II, Breath of Fire II, Lord of the Rings + Another World, Tel.: 05534/4218, Cornelia

Suche für SNES: Final Fantasy II + III, Chrono Trigger, Super Mario RPG + Young Merlin! Alles auf US, zahle gut, habe Star Ocean 2 (PSX), Tel.: 09181/44635, Daniel

Suche Secret of Mana, Secret of Evermore, Terranigma, Breath of Fire 2, Final Fantasy III + Illusion of Time! Die Spiele müssen billig sein! Tel.: 04854/896, Simon

TAUSCHE

Tausche Chrono Trigger gegen Final Fantasy II, habe noch FF2 + 3 Legend für GB, auch Tausch möglich, habe auch TOTAL! 6/93–12/97, suche noch ToP, SoM, RS3, nur Tausch, ab 01.09., Tel.: 07121/340714, Semih

Tausche Dragon Quest VI gegen Star Ocean od. Rodras Treasure, wenn's geht, mit Karte + Spieleberater, Tel.: 0234/313701, Stefan

NES

VERKAUFE

Maniac Mansion an Meistbietenden sowie weitere Spiele für NES, SNES, N64 usw., über 50 Spiele, fordert Liste an! Suche Rendering Ranger, Tel.: 02244/4415, ab 17 Uhr, René

GAME BOY

VERKAUFE

Game Boy Color! mit Tetris DX, Wario Land 2 (bunt), 2 Paar Special-Accus, neu: DM 300, zu verkaufen für DM 200 VB, schreib an mich: Patrick Bettermann, Bockumer Weg 45, 59065 Hamm

Final Fantasy Legend 2–3, unbenutzt + noch verschweißt (!!!), perfekt erhalten an den Meistbietenden zu verkaufen, mind. DM 80, Lukas

Wilde, Im Rothen 17, 63801 Kleinostheim

Verkaufe Game-Boy-Color-Spiele, Quest for Camelot + Klustar, zu je DM 47, absolut neuwertig! Nach 17 Uhr anrufen unter Tel.: 09165/768, Thorsten

N64

VERKAUFE

Wahnsinn: Turok 2 uncut DM 90, Banjo-Kazooie DM 80, Wave Race DM 50, Mario 64 DM 50, F-Zero X DM 50, LylatWars (ohne Rumble Pak) DM 50, komplett nur DM 350, Tel.: 06402/9791, Sascha

N64 mit 2 Controllern, FIFA 99, Zelda, F1-WGP, Mario Kart, Memory Card + Rumble Pak für DM 290, Tel.: 05944/1790, Dirk



Verkaufe diverse Spiele für N64 (Import-USA), SNES und Game Boy, Tel.: 05405/609220, Tanja

Turok 2 DM 60, DK Racing DM 55, NBA Live 99 DM 50, alles in gutem Zustand, mit Orig. Verp. + Spieleanl., Tel.: 02041/61591, Benjamin

Verkaufe folgende N64-Spiele: WipEout, extreme-G, Bust A Move 2, NHL 98, Wetrix, Mystical Ninja 2, Castlevania, Turok 2, FIFA 98, Zelda, Preis VB, alles mit Verp. + Anl., Tel.: 06081/962203, fragt nach Alexander

F-1 World Grand Prix, T2, Star Wars: Rogue Squadron, je DM 70, Dark Rift DM 20, Tel.: 038461/52189, Rico

Star Wars Racer DM 80, ISS 64 DM 30, DKR DM 40, Prügelspiel DM 55, für SNES: Prince of Persia DM 30, Prügelspiel (us) DM 40, Tel.: 02383/2222, Malte

Zelda DM 80, Glover DM 70, Reckin' Balls DM 60, Episode I Racer DM 90, Animes, Battle Angel Alita + Phantom Quest Corp. (s. T! 8 + 9/98), zus. DM 50., Tel.: 02551/5756, Roman

Verkaufe folgende N64-Spiele: Star Wars: Rogue Squadron, Mission: Impossible, Bio Freaks, Preis VB, alles mit Anl. + Verp., Tel.: 06081/962203, fragt nach Alexander

N64: Mystical Ninja, Holy Magic, je DM 60, Bomberman Hero DM 50, Game Boy grau, Game Light, Game Genie, zus. DM 40, GB-Spiele DM 15–30, für GBC DM 45, SNES-Spiele DM 10–35, alles plus Porto + NN, Tel.: 030/4524768, Daniela

Verkaufe N64-Spiele: Super Mario 64 DM 30, Mario Kart 64 DM 35, extreme-G DM 40, Diddy Kong Racing DM 40, Banjo-Kazooie DM 40, Tel.: 040/6910077, Stephan oder Ilse

Verkaufe Wave Race 64 + Cruis'n World mit Verp. + Anl. für je DM 20, Tel.: 02162/21227, Christopher

Turok 2 DM 70, Silicon Valley DM 50, extreme-G DM 60, ISS 64 DM 60, alle Spiele mit Verp. + Anl., Tel.: 02065/40483, Bastian



AeroFighters Assault zw. DM 55-70, tausche gegen Star Wars Racer, F-1 WGP 2, ISS 98, Wave Race od. Controller (kein grau od. gelb), Tel.: 09221/908385 od. 09221/701350, ab 14 Uhr, Daniel



Verkaufe Castlevania + Gex 64 für je DM 50, Diddy Kong Racing + ISS 98 für je DM 40! Tel.: 0721/386788, Mario Zeltwanger, bevorzugt E-Mail: Ursula.Zeltwanger@t-online.de

SUCHE

Suche Castlevania 64 etc. und First-Person-Shooter-Spiele, Preis VB, Tel.: 06142/67984, Micha

TAUSCHE

Forsaken gegen WipEout, Mario Kart oder Blast Corps, Tel.: 0171/8153477, Reiner Voß

Verkaufe/Tausche folgende
N64-Spiele: Cruis'n USA, Aero
Gauge, F1-WGP, Preis VB, alles mit
Verp. + Anl., Tel.: 06081/962203,
fragt nach Alexander

NBA Courtside, Mystical Ninja, Bomberman 64, je DM 50, Mario 64 DM 40, Memory Card, 5 Meg DM 30, für SNES: Magical Quest, Bomberman 2, NBA Live 95, je DM 30, Tel.: 05032/65278. Patrick

Tausche Silicon Valley und Mystic Quest (GB) gg Banjo-Kazooie, Shadowgate 64, Holy Magic Century od. PilotWings, 2 gegen 2, verkaufe

Biete NBA Courtside, F-1World
Grand Prix od. Banjo-Kazooie, suche
Zelda - Ocarina of Time, F-Zero X,
Castlevania od. Gamebuster, Tel.:
05456/435, ab 18 Uhr, Bastian

Tausche Beetle Adventure Racing, Turok 2 + Rogue Squadron gegen fast alle N64-Spiele, die seit Ende '98 auf dem Markt sind, Tel.: 03303/406405. Marcel

HARDWARE

VERKAUFE

Verkaufe N64 Powerflash (spielt GB-Spiele auf N64 ab) + GB-Spiele Zelda + Duck Tales 2 für zus. DM 130, 18-21 Uhr, Tel.: 0170/5847242 od. 06722/47242

SONSTIGES

VERKAUFE

Achtung! Verkaufe komplette TOTAL!-Sammlung (6/93–12/98) in Topzustand + 3 Sonderhefte, nur komplett für DM 200, Tel.: 04921/20602. Peter

Spiele: 7 x N64 je DM 40, z.B. Snowboard Kids, Mario Kart, 6 x SNES je DM 30, z. B. EWJ 2, S. Bomberman

2, 13 x GB je DM 20, z. B. MK 2, SML
3, SNES-Konsole, umgebaut DM 70
Liste bei Tel.: 03943/43022, Ingo
GB, SNES-Games, N64-Zubehör +
PC-Anw./Games, Liste für DM 1,10
Rückporto, verk. + tausche Ü-Eier-
figuren u.v.m., Liste für DM 3 Rück-
porto, R. Zemke, Templiner Str. 65,
16278 Angermünde, Tel.: 0177/
4931054

Verkaufe PC-Spiele, Lern- u. Spielpaket, Death of Glory, je DM 10, Free Spirit DM 15, Croc + Have A Nice Day, je DM 30, Tel.: 06172/303498, Alexander

SUCHE

Suche TOTALI-Ausgabe 03/97, ohne Kratzer oder Knicke, ebenso 06/93 und Tips + Tricks Sonderheft 02/94 (Game Boy), Tel.: 04921/20602. Peter

Suche Game-Gear-Spiele (möglichst günstig), außerdem suche ich das Fernseh-Modul, ruft einfach an!
Tel.: 069/5481611, Christian

F.R.E.A.K.S.-Club sucht Mitglieder! Monatlich erscheinendes Magazin für nur wenig Beitrag, Infos unter Tel.: 09231/61370 od. Christian Bauer, Hirschbergerstr. 12, 95615 Marktredwitz

Suche Lightgun-Shooter für Sega Saturn + Alien VS Predator für Atari Jaguar, Tel.: 03644/617963, Marcel

F.R.E.A.K.S.-Club sucht Mitglieder! Monatlich erscheinendes Magazin „Hardcore“ für nur wenig Beitrag, Infos unter Tel.: 09231/61370
Christian Bauer



Verkaufe N64-Spiele: F-Zero X
DM 60, F-1 WGP DM 50 + Diddy
Kong Racing DM 70, Tel.: 04273/
8252, ab 18.30 Uhr, fragt nach Lars

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!

NAME _____

STRASSE

PL Z/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo ☐ Nintendo⁶⁴
☐ NES ☐ Hardware & Zubehör
☐ Game Boy ☐ Sonstiges

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

[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!



KEINENDEINSICHT

Wenn jeder geht und keiner rennt,
wenn Wald und Wiese leichter brennt,
wenn Papa geifert: „Noch 'n Bier!“,
dann steht der Sommer vor der Tür.
Doch ist in dieser Jahreszeit
man nicht sehr viel zu tun bereit.
Die Kleider sind von Schweiß durchnässt,
die Hose klebt am Schenkel fest,
und wer sich rührt im Sonnenschein,
der läßt's nach zehn Minuten sein.
So sucht man einen Zeitvertreib,
bei dem man ruhig liegenbleibt.
Was wäre da die beste Wahl?
Man trinkt 'nen Saft und liest TOTAL!.

© Der TobitTM

Ob Sonne oder Regen, **TOTAL!** kommt stets gelegen! Neben unzähligen Infos und nützlichen Tips & Tricks bietet sie auch jede Menge Unterhaltung. Aber wem erzählen wir das, schaut einfach nach in der **TOTAL! 10/99**, die am 17. September erscheinen wird!

Auch schon da?



Hybrid Heaven (N64)

Unzählige Male wurde *Hybrid Heaven* schon verschoben, nun ist es bald soweit: In T! 10/99 können wir Euch wahrscheinlich den lange erwarteten Test präsentieren! Drückt uns die Daumen!

Unterbelichtet

Nachts, wenn es dunkel ist, verwandelt sich Mike LeRoi in sein zweites Ich und nennt sich Shadow Man. Was dann passiert, werdet Ihr bald herausfinden, denn kommen den Monat testen wir Acclains finstere Seelenjagd.



Shadow Man (N64)

John F. Gennedy?

Nein, unter dem Kürzel *JFG* verbirgt sich Rares bevorstehendes Highlight, *Jet Force Gemini*. Wie sich das Heldentrio schlagen kann, erfahrt Ihr im ausführlichen Test.



Jet Force Gemini (N64)

Neues aus dem Genlabor

Im Kampf gegen die mutierten Riesenkäfer aus *Armorines: Project S.W.A.R.M.* kommt man mit der Fliegenklatsche nicht gerade weit. Wir schauen mal, was uns sonst an Waffen zur Verfügung steht, und geben unsere Erkenntnisse an Euch weiter.



Armorines: Project S.W.A.R.M. (N64)

Wiederbelebung

An *Gauntlet* werden sich wohl nur die Älteren unter Euch erinnern können. Schließlich war das Spiel im vergangenen Jahrzehnt aktuell. Bald findet der Nachfolger namens *Gauntlet Legends* seinen Weg vom Automaten zur N64-Version. Nächsten Monat erfahrt Ihr mehr darüber.



Gauntlet Legends (N64)

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSDP)

Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Arne Bahruth, Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 0 41 54 90 41 58, Fax: 0 41 54 90 42 03

Titel: © Quest

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.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Mogli und seine Freunde feierten vor fünf Jahren ihren SNES-Auftritt, der uns eine 1-inklusive Gütesiegel wert war. Außerdem haben wir Euch im *Indiana Jones – Greatest Adventures*-Report nähergebracht, wie ein Spiel entsteht, den Super Game Boy vorgestellt und einen schönen Messebericht zur Sommer-CES (war damals eine der wichtigsten Videospielemessen und wurde von der E3 abgelöst) auf die Beine gestellt. Zu den sieben SNES-, drei NES- und vier Game-Boy-Tests zählten Perlen wie *Super Street Fighter II*, *Donkey Kong*, *StarWing* (Classic) und *Super Mario Land 2* (Classic). In den Tips & Tricks fandet Ihr zudem den ersten Teil unserer *Mystic Quest*-Komplettlösung.





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 <Co & Po>	19,95
Aladdin JR	29,95
Animaniacs JR	39,95
Asterix & Obelix JR	39,95
Donkey K.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	49,95
Space Invaders A	24,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario L. 1 & 3 je	39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
Tim im Sonnenem.	39,95
True Lies A	19,95
Waterworld <a> A	29,95
WWF Superstar 1	29,95

Game Boy Color

Game Boy Color je	139,-
720° Skateboarding	59,95
A Bug's Life (07)	59,95
Antz (09) JR	59,95
Arcade Hits A	59,95
Asterix & Obelix	59,95
Azure Dreams (09)	59,95
Battleships (07)	54,95
Blende Maja JR	59,95
Bombberman Quest	59,95
Breakout A	49,95
Bugs Bunny C. C.	59,95
Bust-A-Move 4 G	59,95
Caesars World of G.	59,95
Carmageddon (09)	59,95
Centipede SH	49,95
Conkers Pocket Tales	59,95
Cool Hand G	49,95
Crazy Bikers (08) R	59,95
Drop Zone A	54,95
F1 World GP SP	59,95
FIFA 2000 (09)	59,95
Frogger JR	49,95
Game & Watch Gal.	44,95
Gex JR	54,95
Harvest Moon RPG	59,95
Hollywood Pinball	49,95
Holy Magic Century	59,95
Hugo 2 1/2 JR	59,95
Klax G	59,95
Kluster G	59,95
Legend of the River	59,95
Live Wire (08) G	59,95
Lucky Luke JR	59,95
Maus, Die (08)	59,95
Men in Black JR	54,95
Millepede (07) A	54,95
Montezuma's Return	49,95
Paperboy (09)	59,95
Pin Bowling (09)	59,95
Pitfall JR	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest A	59,95
Prince of Persia	49,95
Quest for Camelot	59,95
R-Type DX (07) A	59,95
Rampage World Tour	49,95
Reservoir Rats JR	49,95
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 P.	59,95
Spy Vs Spy A	59,95
Streetfighter Alpha	59,95
Survival Kids (08)	59,95
S. Mario Bros. JR	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tabaluga RPG	59,95
Tetris Deluxe G	44,95
Top Gear Rally Rumble	64,95
Turok 2 A	49,95
V-Rally R	59,95
Warriorland 2 JR	59,95
WWF Attitude SP	59,95
Zelda RPG	59,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Aero the Acrobat 2 a	29,95
Air Cavalry A	49,95
Arkanoid G	39,95
Asterix	39,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a> A	39,95
Boogerman JR	39,95
Cutthroat Island A	29,95
Donald in Maui Mall.	39,95
Donkey K. Country	39,95
Donkey Kong C. 2	39,95
<dt. Anleitung>	
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '96 SP	29,95
Harvest Moon RPG	49,95
Incr. Crash Dummies	19,95
Judge Dredd A	29,95
Justice League	29,95
Kirby's Dream C. a	39,95
Kirby's Fun Pack G	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lucky Luke JR	49,95



Lufia incl. Berater 39,95

Marvel Super Heroes	49,95
Mohawk & Co. JR	29,95
Mr. Do A	29,95
NBA Hangtime SP	39,95
NBA Live '97 SP	49,95
NHL Hockey '96 SP	39,95
NHL Hockey '97 SP	49,95
N. Mansell World C.	49,95
Pac Man 2 JR	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Pinball Dreams G	49,95
Prehistorik Man JR	29,95
Primal Rage A	29,95
Puzzle Bobble G	49,95
Realm JR	39,95
Revolution X A	29,95
Schlumpfe 1 & 2 je	39,95
Secret of Evermore	
incl. Spielberater	49,95
Shaq Fu <a> A	29,95

Sim City G

Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou JR	49,95
Star Trek DS9 A	29,95
Star Trek TNG A	49,95
S. Empire Strikes Back	39,95
S. Mario World <a>	39,95
Super Metroid A	39,95
S. Return of Jedi A	39,95
Super Star Wars A	39,95
Super Star Wars <a>	29,95
S. Streetfighter 2	39,95
S. Wrestlemania	39,95
T 2 Arcade Game	39,95
T 2 Judgment Day	39,95
Terranigma incl. Spiel-	
berater RPG	49,95
Tetris Attack G	39,95
Tim in Tibet JR	39,95
Timecop A	19,95
Timon & Pumbaas..	59,95
Toy Story JR	39,95
Weapon Lord B	39,95
Wild Guns A	49,95
Williams Arcade Hits	29,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms G	49,95
Yoshies Story JR	59,95
Zero the Kamikaze a	29,95
Zelda <a>	49,95
Zoop G	29,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	19,95
Antennenkabel	19,95
Antennen-Umschalter	4,95
Joyboard Arcade	39,95
RGB Kabel "Scart"	19,95
S-Nes Konsole	139,95
S-NES & 5 Games	189,95
S. Scope & 6 Games	89,95

NINTENDO 64



1080° Snowboarding

Aerofighters Assault	89,95
All Star Tennis 99	99,95
Asteroids Hyper (9)	84,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bass Hunter (10)	99,95
Battle Zone (10)	109,95
Beetle Adv. Racing	89,95
Bio Freaks 'uncut'	99,95



Carmageddon Dt 99,95

Castlevania 3D A	109,95
Chopper Attack A	89,95



Command & Conq. 104,95



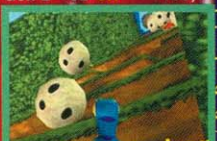
Destruction Derby* 109,95

Earthworm Jim 3D*	99,95
F1 World Grand P.2	84,95
F-Zero X R	69,95
FIFA Soccer '99 SP	99,95



Fighting Force 109,95

Flying Dragons	89,95
Gauntlet: Legends (08)	99,95
Gex 2 - 3D JR	109,95



Gex Deep Cover G. 109,95

Holy Magic Century	89,95
Jet Force Gemini (9)	109,95
John Madden '99	69,95
Knife Edge A	69,95
Lode Runner 3D	99,95
Mario Golf (10)	84,95
Micro Party G	84,95
Micro Machines R	109,95
Milos Astro Bowling	89,95
Mission Impossible	89,95
Monster Truck M. (8)	89,95
Mystical Ninja 2	84,95
Nascar Racing '99	89,95

PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Pitball nur 269,-

Nascar Racing '99	89,95
NBA Live '99 SP	89,95
NBA Pro '99 (07)	114,95
NFL Quarterback 99	89,95
NHL '99 SP	89,95
NHL Pro 99 (09)	114,95
NHL Breakaway 99	79,95
Nuclear Strike (10)	TBA
Premier Manager(8)	99,95



Rampage 2 109,95

Rayman 2 (10)	114,95
---------------	--------



ReVolt (09) R 99,95

Roadsters (09) A	TBA
Ruff & Tumble (09)	TBA
Shadowgate	109,95



Shadowman A/ADV 109,95

Soccer (08)	99,95
South Park	99,95
Space Race (07)	109,95



Star Wars Racer 109,95

Star Wars Rogue S.	99,95
Starcraft (10)	109,95
Superman A/ADV	114,95
Tetrisphere G	79,95
The New Tetris (9)	84,95
Tonic Trouble (09)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 A	74,95
Turok 2 <a-uncut>	84,95
Twisted E. Snowboa.	89,95
Ultimate Football (8)	99,95
V-Rally R	89,95
Vigilante 8 R	109,95
Virtual Pool G	99,95
WCW Vs Revenge	119,95
WCW vs NWO SP	79,95
World Driver Cha.(9)	109,95
World L. Soccer (9)	109,95



WWF Attitude (08) 99,95

Zelda 64 RPG	99,95
Zero Hour (09)	119,95



Mace The Dark Age 49,95

Mario Kart R	64,95
Mischief Makers JR	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Mystical Ninja A	69,95
Nagano Winter Olymp.	49,95
NBA Courtside SP	49,95
NBA Jam '99 SP	59,95
NBA Pro 98 SP	39,95
NFL Quarterback 98	44,95

Nur solange Vorrat reicht! Sonderangebote:

Aero Gauge R	44,95
Air Boarder 64 R	59,95
Blast Corps A	69,95
Body Harvest A	49,95
Bombberman 64 G	59,95
Bombberman Hero	59,95
Bust-A-Move 2 G	39,95



Bust-A-Move 3 G 59,95

Clayfighter 63 1/3	49,95
Cruis'n USA R	49,95
Cruis'n World R	59,95



Dark Rift B 44,95

Diddy Kong Racing	69,95
-------------------	-------



Dual Heroes B 49,95



Extreme G R 44,95

Extreme G 2 R	59,95
F1 Pole Position R	49,95
F1 World Grand Prix	59,95
FIFA 64 SP	39,95
FIFA Soccer '98 SP	59,95
Fighters Destiny B	69,95
G.A.S.P. B	59,95
Hexen A	44,95
Holy Magic Cent. <a>	59,95
Iggy's Reckin Balls	69,95
Int. Superstar Soccer	39,95
Int. Super Soccer 98	59,95
RGB Kabel	19,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & 1 MB	34,95
Memory Card	34,95
Spielberater ab	14,80
Ultra Racer	49,95
Vortex SV 382	69,95
X-ploder (07/08)	TBA



incl. Rumble



Lylat Wars A 64,95



Mace The Dark Age 49,95

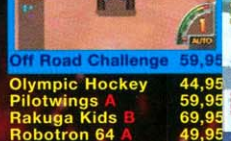
Mario Kart R	64,95
Mischief Makers JR	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Mystical Ninja A	69,95
Nagano Winter Olymp.	49,95
NBA Courtside SP	49,95
NBA Jam '99 SP	59,95
NBA Pro 98 SP	39,95
NFL Quarterback 98	44,95

Wir führen auch:

Mega Drive- und CD,	
PlayStation, Saturn	
CD Rom,	
& Manga-Videos	

Nur solange Vorrat reicht! Sonderangebote:

NHL Breakaway SP	49,95
------------------	-------



Off Road Challenge 59,95

Olympic Hockey	44,95
Pilotwings A	59,95
Rakuga Kids B	69,95
Robotron 64 A	49,95
San Francisco Rush	44,95
S.C.A.R.S. R	59,95



Silicon Valley A 49,95

Snowboard Kids R	64,95
Top Gear Rally R	49,95
Virtual Chess	44,95
Waialae C. Club Golf	59,95
Wave Race R	59,95
W. Gretzky Hockey	44,95
Gretzky Hockey 98	49,95
Wetrix G	49,95
Wipeout 2097 R	69,95



N64 ZUBEHÖR:

Nintendo 64 & Mario	239,-
N64 & Star Wars R.	289,-
4MB Ram Erweiterung	59,95
Antennenkabel	29,95
AV Kabel Cinch	19,95
Flight Force Pro	119,95
Joyboard	79,95



Joypad farbig <blau, grün, rot oder schwarz> je 34,95

Joypad Original	je 49,95
Joypad SV362	59,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkdr. <3 in 1>	89,95
Lenkdr V3	119,95
Memory Card 1 MB	24,95
Memory Card 8 MB	59,95
RGB Kabel	19,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & 1 MB	34,95
Memory Card	34,95
Spielberater	ab 14,80
Ultra Racer	49,95
Vortex SV 382	69,95
X-ploder (07/08)	TBA

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!! Bestellannahme: Mo.-Fr. 8.30 - 20.00 Sa. 10.00 - 16.00

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!	
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:	
33602 Bielefeld City Passage	
Tel.: 0521-5215206	
48143 Münster Windthorststr. 13	
Tel.: 0251-5105789	
48231 Warendorf Hoetmarer Str. 6	
Tel.: 02581-942333	
48565 Steinfurt Kirchstr. 6	
59229 Ahlen Beckumer Str. 24	
Tel.: 02382-768688	

Weitere Läden geplant! Händleranfragen willkommen!

http://www.freaksshop.de



Die ersten 1000 DREAMCAST - Bestellungen <ab 2 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu !!!

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele-Artikel auf Lager!

Wir führen auch:

STAR WARS™

E P I S O D E I

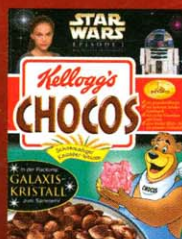
DIE DUNKLE BEDROHUNG™



ACTION ZUM FRÜHSTÜCK

6 GALAXIS-KRISTALLE ZUM SAMMELN.

Gib dem Frühstück eine galaktische Dimension! Mit den geheimnisvollen Star Wars Galaxis-Kristallen, die die spannendsten Szenen aus Episode I zeigen. Einen Kristall gibt's jetzt exklusiv in jeder Packung KELLOGG'S FROSTIES und KELLOGG'S CHOCOS. Mehr Infos über die KELLOGG'S-Star Wars Promotion unter www.kelloggs.de



Kellogg's®

DER LEGENDÄRE START IN DEN TAG.