

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Racing Simulation 2

Kid Paddle

Mario Golf (GB)

WWF
AttitudeDragon Warrior
Monsters (GB)

Re-Volt

Daikatana

Top Gear
Rally 2The
New
Tetris

ISS 2000

Antz (GB)

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

Rayman 2

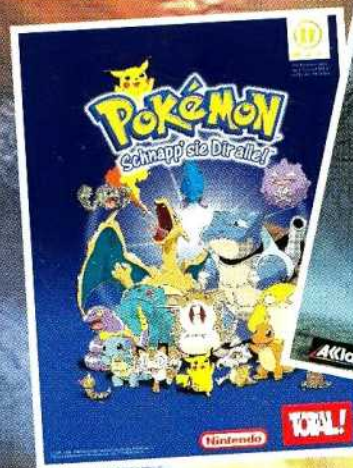
Jet Force Gemini

Neue ZELDA-
Abenteuer für
N64 und Game Boy

POKÉMON
ROT und BLAU:
Der Monster-Test

Der Mystery-
Thriller für N64:
HYBRID HEAVEN

MEGA-POSTER
TEIL 2



SHADOW MAN: Rette Deine Seele!

im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

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	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	64,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	13,95
LENKRAD GAMEMASTER 664 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG - LOW BUDGET	19,95
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIGINAL	34,95
MEMORY CARD 1 MEG LINEAR	29,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK LX4 TREMOR	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
GAME BUSTER	99,95
X-PLORDER - SCHUMMELMODUL	109,95



WWF ATTITUDE 99,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BOMBERMAN HERO	89,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HOLLE (DT.)	99,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95



Banjo & Kazooie 89,95 World League Soccer 109,95



Zelda 64 109,95 F1 World G.P. 2 89,95

SPACE BEAMER

Strahlung absolut ungefährlich
dank spezieller Infrarot-Technik

Space Team Set . 99,95 . 69,95
Super Robo . 69,95 . 54,95
Super Laser . 69,95 . 54,95

SUPER SOAKER
AIR PRESSURE
XTRA POWER

CPS 1000... 69,95
SOAKER-SHOTS MIT
FAST 1/4 LITER
WASSER PRO SEKUNDE!

CPS 3000... 119,95
4. DÜSEN! BIS ZU 4X
MEHR WASSERDRUCK ALS
CPS 1000!
INKL. WASSERTANK MIT
7,6 LITER INHALT!

CPS 2500... 94,95
3 DÜSEN! BIS ZU 4X
MEHR WASSERDRUCK
ALS CPS 1000!

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049
931 35 45 285

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

Theo
KRANZ
VERSAND



STARCRRAFT (NOV) 109,95

DESTRUCTION DERBY (NOV)	109,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
F-ZERO X	89,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95
GRAND THEFT AUTO (NOV)	99,95
HOT WHEELS TURBO RACING (OKT)	99,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
KNOCK OUT KINGS 2000 (NOV)	99,95
LEGO RACERS (OKT)	109,95



Star Wars: Racer 109,95 Mario Golf (Okt) 89,95

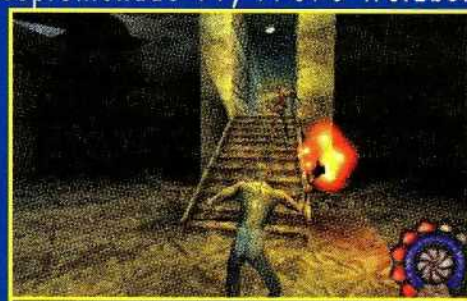
Castlevania 3D	109,95
Re-Volt	99,95

LODE RUNNER 3D	99,95
MARIO GOLF (OKT)	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95



JET FORCE GEMINI 109,95

MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
MYSTICAL NINJA GOEMON 2	114,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	99,95
NBA PRO '99 (SEPT)	114,95



SHADOWMAN 109,95

NFL QUARTERBACK CLUB 2000 (SEPT)	99,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
NUCLEAR STRIKE (DEZ)	114,95
PREMIER MANAGER 64	99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAINBOW SIX (NOV)	99,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
REVOLT (SEPT)	99,95
ROADSTERS '99 (SEPT)	114,95
RUGRATS: GROBE SCHATZSUCHE (NOV)	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWMAN (SEPT)	109,95
SOUTHPARK	99,95



RACING SIMULATION 2 119,95

STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRRAFT (NOV)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64	24,80
THE NEW TETRIS (OKT)	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT)	109,95



Star Wars: Rog.Squ. 109,95 World Driver Champ. 119,95

COOLE SCHNÄPPCHEN FÜR EINEN HEISSEN SOMMER nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	49,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	69,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	69,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT.	69,95
TUROK 2 DT. inkl. Spieleberater	77,77
TUROK 2 ENGL. inkl. Spieleber.	88,88
WAIALAE C. C. TRUE GOLF	49,95
WIPEOUT 64	109,95



neXt Level 12/98: 90% inkl. Spieleberater solange Vorrat reicht

Body Harvest	49,95
Turok 2	77,77 bzw. 88,88
Extreme G 2	49,95
Int. Superstar S. '98	59,95

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

TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
SPIELEBERATER TUROK 2	19,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (SEPT)	119,95
WORLD LEAGUE SOCCER (SEPT)	109,95
WWF ATTITUDE (SEPT)	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

COLOR

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-	CRAZY BIKERS (M.M.2)	64,95
VERSCHIEDENE FARBEN		DIE MAUS (SEPT)	59,95
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-	F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95	F-15 STRIKE EAGLE (OKT)	64,95
AC ADAPTER & BATT. PACK	39,95	FIFA 2000 (NOV)	64,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95	GRAND THEFT AUTO (OKT)	64,95
BIENE MAJA CASE GBC	19,95	INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
10 PIN BOWLING (SEPT)	64,95	KLAX	64,95
A BUG'S LIFE	59,95	LIVE WIRE (SEPT)	59,95
ALL STAR TENNIS '99 (SEPT)	64,95	LOONEY TUNS (OKT)	59,95
ANTZ (SEPT)	59,95	MADDEN NFL 2000	64,95
ASTERIX & OBELIX	59,95	MARIO GOLF (OKT)	64,95
ASTEROIDS	64,95	MICRO MACHINES 1+2 (OKT)	59,95
BIENE MAJA	59,95	MISSION IMPOSSIBLE (NOV)	64,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	59,95	NBA PRO '99 (SEPT)	64,95
BOMBERMAN QUEST (SEPT)	59,95	NHL 2000	64,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST 3	64,95	NHL PRO '99 (SEPT)	64,95
CAESAR'S PALACE 2 (SEPT)	59,95	PAPERBOY (SEPT)	64,95
CAPCOM GENERATIONS	59,95	PRINCE OF PERSIA	49,95
CARMAGEDDON (DT) (SEPT)	59,95	QUEST FOR CAMELOT	59,95
CATWOMAN (OKT)	64,95	RONALDO V. FOOTBALL (NOV)	59,95
CHASE HQ	59,95	SCHLUMPF 3 (Alpträumland)	64,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95	SHADOWGATE - CLASSICS	64,95

Pokémon
ab Oktober '99!

BLAUE EDITION . 64,95
ROTE EDITION . 64,95
SPIELEBERATER . 24,95

SILIKON VALLEY	54,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
STREETFIGHTER ALPHA (SEPT)	59,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TOCA TOURING CAR CS (OKT)	64,95
TOM & JERRY (OKT)	54,95
TOP GEAR RALLY (RumbleFkt.)	74,95
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 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELLANNAHME 9.00-20.00 UHR, SA. 10.00-16.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BELIEBIG MIT FRANKIERTEM (3 DVD) UND ADRESSIERTEM RUCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Verpackungskosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

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

Zelda vs. Pokémon

Die TOTAL!-Redaktion hat wieder einmal keine Kosten und Mühen gescheut, um Euch die brandaktuellsten N64- und Game-Boy-News aus aller Welt zusammenzutragen. In Japan fand endlich die Nintendo Space World statt. Dort wurden zum zweiten Mal nach 1997 das 64DD sowie *Pokémon Gold* und *Silber* vorgestellt. Erstmals konnte auch *Zelda Gaiden* angespielt werden – für uns Grund genug, einen Abgesandten auf die andere Seite des Erdballs zu schicken. Heldenhaft kämpfte er sich durch hunderttausende von *Pokémon*-verrückten Japanern, um sich einen begehrten Platz am Joypad zu erobern. Den Bericht aus erster Hand findet Ihr in unseren aktuellen Messe-News.

Nintendo gab derweil in Berlin den Startschuß für die europäische *Pokémon*-Invasion. Während ein Teil der Nintendo-Fans schon heute sehnsüchtig auf den Release am 8. Oktober wartet, werden vermutlich nicht wenige stöhnen, daß Nintendo „schon wieder ein Kinderspiel“ hypet. Doch Skeptikern können wir den Wind aus den Segeln nehmen: Das Spiel schlägt weltweit Fans zwischen sechs und 99 Jahren in seinen Bann. Selbst einige greise TOTAL!-Redakteure, die langsam, aber sicher auf die 30 zugehen, können das Modul sogar unter Zwang kaum aus der Hand legen. Ihr dürft also durchaus gespannt sein!

Apropos *Pokémon*: Unserem „Monster-Test“ ab Seite 62 wollen wir noch eine Info hinzufügen. Die Namen der Hauptdarsteller Ash und Gary sind auf den Vornamen des Designers Satoshi Tajiri und den von Shigeru



Miyamoto zurückzuführen (siehe Schaubild links). Die Übertragung der Buchstaben bei Gary erscheint zwar sehr holprig, doch dies ist auf die Eigenheit der japanischen Silbenschrift zurückzuführen. Solltet Ihr Euch wundern, daß Meister Miyamoto für den Namen Eures Widersachers im Spiel Pate steht: Es war seine Idee, die 150 Pokémon auf

zwei Module aufzuteilen! Sobald Ihr erst einmal infiziert seid und sie alle haben wollt, werdet Ihr die Tragweite dieser teuflischen und zugleich genialen Idee erfassen können.

Abschließend noch ein Wort in eigener Sache: Während die TOTAL! sonst immer ganz weit vorn ist, hinken wir der aktuellen Entwicklung in einem Punkt hinterher. Die Rede ist von der Rechtschreibreform. Während die meisten Zeitschriften Deutschlands seit dem 2. August auf die neue Variante umgestellt haben, bleibt bei der TOTAL! vorerst alles beim alten. Die Umstellung erfolgt jedoch in Bälde. Doch ob wir Euch nun bis dahin „Tipps & Tricks“ oder „Tips und Tricks“ liefern ... viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Euch auf jeden Fall



Das Wunder von Wedel ...

... blieb aus! Beim 1. Hamburger Fußballturnier der Software-Firmen (organisiert von GT Interactive im Stadtteil Wedel) konnte das X-plain/TOTAL!-Team (verstärkt durch den EX-plain-Mitarbeiter Maris) zwar das Gruppenziel erreichen und gloriös ins Viertelfinale einziehen, dort fehlte allerdings der ChefREDakteur an allen Ecken und Enden. Die Niederlage gegen das A-1-Team von Eidos ist allerdings zu verschmerzen – schließlich haben sie sich für die anstehende Veröffentlichung von *Dragon Warrior Monsters* (vgl. Seite 66) eine Belohnung verdient. Turniersieger wurde übrigens Crave Entertainment (Foto links, in den gelben Trikots) – mit den zwei EX-plainies Reza und Klaus K. im Team. PS: Unsere Forderung nach dem Titel „moralischer Sieger“ wurde abgewiesen ...

Wir sind rund um die Uhr für Euch da!



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



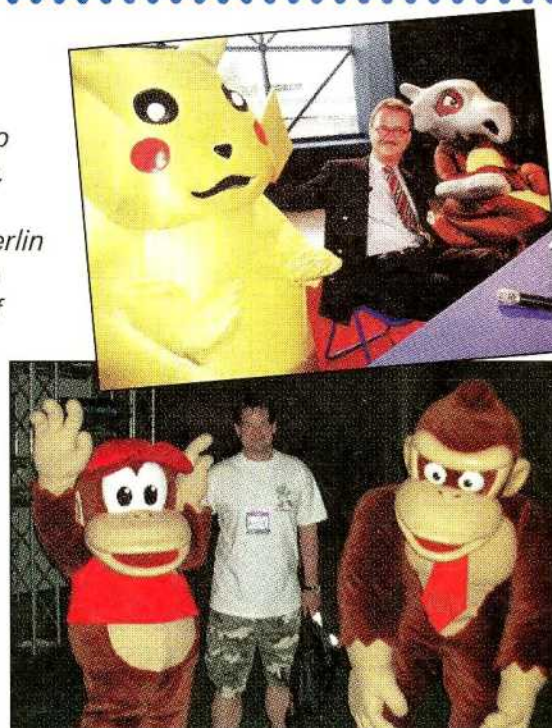
Eins, zwei – Poster!

Teil Zwei: In dieser Ausgabe findet Ihr die unteren Hälften der Riesenposter von *Shadow Man* und *Pokémon*. Die dazugehörigen „Oberteile“ lagen der TOTAL! 9/99 bei. Diese braucht Ihr dann nur noch aneinanderzukleben, und schon seid Ihr im Besitz zweier cooler Poster im DIN-A1-Format. Auf der Rückseite des *Shadow Man*-Posters hatten wir (und Acclaim) außerdem ein *WWF Attitude*-Motiv versteckt. Diesmal gibt es an gleicher Stelle ein Artwork von *Re-Volt*.



Verkehrte Welt

Während Werner Rudolph von Nintendo of Europe (Bild rechts, Mitte) zur Pokémon-Pressekonferenz in Berlin zwei Gäste aus Japan begrüßen konnte, traf unser Chefredakteur Fred (Bild rechts unten, Mitte) auf der Nintendo Space World '99 in Tokio zwei Verwan... pardon, Bekannte aus Europa. PS: Erwähnten wir schon, daß er vorher fast zwei Wochen Urlaub hatte?!



Titelthemen:

Shadow Man (N64)28

Specials/Reportagen/Infos:

Das neue Zelda-Abenteuer für Nintendo⁶⁴ und Game Boy (Color) auf der Nintendo Space World '996

Tests & Previews:

Gex 3: Deep Cover Gecko (N64) . .40

Hybrid Heaven (N64)14

Pokémon (GBC)62

Racing Simulation 2 (N64)24

Re-Volt (N64)38

WWF Attitude (N64)34



SPECIALS

Kemco78

Was uns demnächst aus dem Hause Kemco in die Modulschächte wandert, haben wir für Euch in diesem Special zusammengetragen.

Catwoman (GBC)79

Daikatana (N64)79

Déjà Vu I & II (GBC)79

Top Gear Rally 2 (N64)78

Top Gear Rally Hyper Bike (N64) .78

NEWS

Nintendo Space World '996

Neues von Zelda und Co. Die vorgestellten Titel auf der hauseigenen Nintendo-Messe findet Ihr in unserem News-Bericht auf satten vier Seiten.

NINTENDO⁶⁴

Desert Island10

Test Drive Rally10

GAME BOY COLOR

Azure Dreams11

The Beauty and the Beast12

Dragon Warrior Monsters66

Ein Schweinchen namens Babe .12

Godzilla: Die Serie12

Knockout Kings12

Pac-Man11

GBC-Release-Liste13

N64-Release-Liste13

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Armorines: Project S.W.A.R.M. . .74

Asteroids Hyper 6470

ISS 2000/Perfect Striker 276

Jet Force Gemini72

Rayman 280

GAME BOY COLOR

Mario Golf GB82

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Bass Hunter 6432

Gex 3: Deep Cover Gecko40

Ken Griffey Jr.'s Slugfest33

Racing Simulation 224

Shadow Man

Willkommen im Reich der Toten!

28

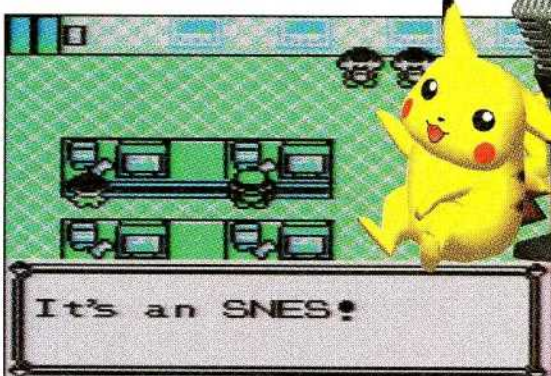
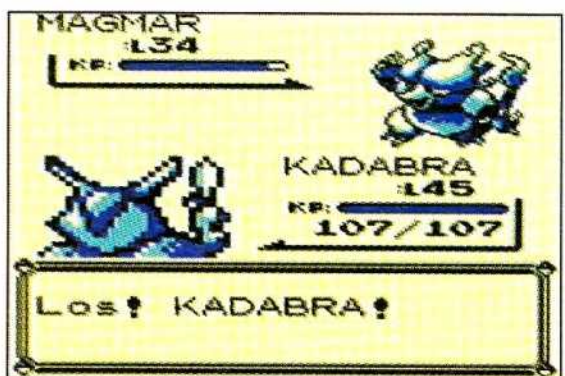


Wenn Mike LeRoi in der Deadside aufkreuzt, befällt die Bösen das große Zittern

Pokémon

Ihr habt sie nicht alle? Kommt noch!

62



Wer erst einmal angefangen hat, Pokémon zu sammeln, hört so schnell nicht auf

Nintendo Space World 1999

Neues von Link und Co. für N64 und GBC

6

„Mutti, darf ich wieder Nintendo⁶⁴ spielen?“ „Sicher, aber halt' dich von Ganon fern!“

Re-Volt	38
Shadow Man	28
The New Tetris	37
WWF Attitude	34

GAME BOY COLOR

Antz	69
Chase H. Q.	68
Pokémon Blau & Rot	62
10-Pin Bowling	68

TIPS & TRICKS

Gamebuster-Codes	90
Helpline	92
Shadowgate 64 (N64) – Komplettlösung, Teil 2	84
Shorties	88

RUBRIKEN

Abonnement 87
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn Ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet Euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!

Börse 96
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial 3
Heftshop 91
Impressum 98
Leserbriefe 18

Schreibt uns, was Euch auf dem Herzen liegt! Wenn Ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos habt, dann nur her damit! Wir fassen die wichtigsten Themen eines Monats zusammen und antworten ausführlich.

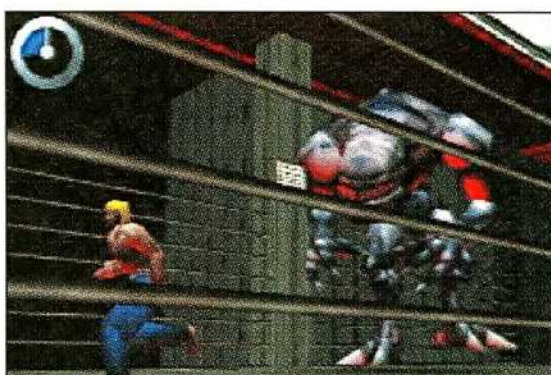
Leser-Charts 42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um Eure Lieblingsspiele: Schickt uns Eure Chart-Listen, Spieletips und Statistiken – wir drucken sie ab!

**Poster: Pokémon (Teil 2),
Shadow Man (Teil 2), Re-Volt
TOTAL!-Intern** 61
Vorschau 98

Hybrid Heaven

Das mysteriöseste Abenteuer des Jahres

14



Ihr wißt nicht, wer Ihr seid und wem Ihr trauen könnt? Keine Bange, das ist normal

WWF Attitude

Wrestling auf einem ganz neuen Niveau

34



Wenn zwei sich richtig lieb haben ...



Zwei Mann, vier Arme, 20 Wurstfinger

Racing Simulation 2

In Schuhmachers Fußstapfen

24



Holt Euch den Weltmeisterschaftstitel!

Re-Volt

Das Pad ersetzt die Fernsteuerung

38



Bringt die Elektromotoren zum Glühen!

Jet Force Gemini

Juno, Lupus und Vela räumen kräftig auf

72



Third Person Shooter mit Raffinesse

ANTZ

Mit Z gegen den Rest der Welt

69



19 Level stehen der Ameise Z bevor

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Nintendo
Erhältlich: ab März 2000 (jp)

The Legend of Zelda - Gaiden (The Continuing Saga)

Schon im März kommenden Jahres soll ein neues *Zelda*-Abenteuer auf Modul erscheinen. Nintendo stellt ähnlich wie bei *Ocarina of Time* einen nahezu zeitgleichen Release auf der ganzen Welt in Aussicht. Wie es der Titel schon andeutet, handelt es sich bei *Zelda Gaiden* um kein komplett neues Spiel, sondern um eine Art Fortsetzung. Sie schließt direkt an die Ereignisse nach dem Sieg über Ganondorf an. Link ist wieder ein Kind und lebt zufrieden in Hyrule. Eines Tages trifft er in den Wäldern auf Skull Kid, einen merkwürdigen Gesellen, der ihn verhöhnt und behauptet, Epona entführt zu haben. Noch bevor Link realisieren kann, was hier überhaupt vor sich geht, verschwindet Skull Kid durch eine geheimnisvolle Tür. Mutig wie Link nun einmal ist, folgt er ihm und landet in einer wundersamen Parallelwelt, die von einer überirdischen Gefahr bedroht wird: Der Mond fällt auf sie herab. Zusammen mit seiner Freundin Navi hat Link nun die Aufgabe, die drohende Katastrophe abzuwenden.

Natürlich trifft der mutige Link wieder auf jede Menge seltsame Gestalten



Die Umgebung, in der Ihr Euch bewegt, ist dank Expansion-Pak-Unterstützung sehr detailliert

Dabei ist Zeit im wahrsten Sinne des Wortes Geld. Denn Ihr könnt sie gegen Rupien bei einem Händler kaufen und auf diese Weise die Galgenfrist bis zum Aufprall ein wenig hinauschieben. Aber auch in vielerlei anderer Beziehung spielt Zeit eine wichtige Rolle im jüngsten *Zelda*-Abenteuer. Wiederum können manche Aufgaben nur zu bestimmten Terminen erledigt werden. Den aktuellen Stand der Sonne oder des Mondes seht Ihr jederzeit am unteren Bildschirmrand eingeblendet.

Sämtliche Waffen, die Ihr aus *Ocarina of Time* kennt, werden auch bei *Gaiden* zum Einsatz kommen. Natürlich wird es neue Items geben. Die Masken spielen eine sehr wichtige Rolle in diesem Abenteuer. Setzt Link eine auf, nimmt er eine neue Gestalt an. So kann er beispielsweise als Zora tauchen oder sich wie ein Goron zusammenrollen. Selbst in ein Deku-Nuß-Monster kann er sich verwandeln und mit Hilfe der Laubblätter fliegen. Diese unterschiedlichen Fähigkeiten werden in einer Vielzahl von Minispielen genutzt. Neue Aktionsmöglichkeiten bekommt Ihr auch beim Angeln geboten. Dabei solltet Ihr Euch unbedingt auf die Jagd nach



Mit der Goronen-Maske kann sich Link zusammenrollen und an einem Wettrennen teilnehmen



Jabu Jabu begeben, der allem Anschein nach etwas mit dem merkwürdigen Verhalten des Mondes zu tun hat.



Während viele der Charaktere, die Ihr aus *Ocarina of Time* kennt, in *Zelda Gaiden* in einer etwas anderen Funktion auftauchen, werdet Ihr mit komplett neuen Gegnern konfrontiert. Zu den neuen Oberbossen gehören beispielsweise ein riesiges

Froschwesen und ein furchterregender Ritter.

Genau wie *Donkey Kong 64* wird *Zelda Gaiden* nur mit Expansion Pak laufen. Ihr bekommt ebenso wie bei dem Affentheater keine hochauflösende Grafik, sondern zusätzliche Details und eine geschmeidigere Framerate geboten.

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Capcom
Erhältlich: ab Dezember (jp)

The Legend of Zelda: Fruit of the Mystical Tree – Tale of Power

Bei Capcom sind zur Zeit drei *Zelda*-Spiele für den Game Boy Color in der Entwicklung, die der Story des ersten NES-Abenteuers folgen. Die mit den Untertiteln „Power“, „Bravery“ und „Wisdom“ versehenen Action-Adventures bilden eine durchgehende Geschichte. Mit Hilfe eines neuen Link-Systems könnt Ihr den Spielstand des einen Teils auf den anderen übertragen und auf diese Weise gefundene Items sowie erkämpfte Charakterwerte behalten.



Link kann die Jahreszeiten verändern, um sich Vorteile zu verschaffen



Ein boxendes Känguruh in Hyrule? Ja, es erwarten Euch viele Überraschungen

Genre: Action/Rollenspiel
Entwickler: HAL Laboratory
Erhältlich: ab Mai 2000 (jp)

Mother 3 – The Final Days of the Pig King

Erstmals konnte das lang erwartete und seit Jahren angekündigte *Mother 3* probegespielt werden. Der dritte Teil der Rollenspielserie, die im Westen unter dem Titel *Earthbound* bekannt ist, trägt den originellen Untertitel: *The Final Days of the Pig King*. Ihr schlüpft in die Rolle des Helden Flint, der das Heimatdorf verläßt, um seine eigene Familie zu beschützen. Seit im Wald ein Ufo gelandet ist, geschehen merkwürdige Dinge, die Angst verbreiten. Wie auch



Wenige Details und eine ruckelnde Kamera trübten den Eindruck von Mother/Earthbound 3

die Vorgänger verspricht der dritte Teil der Serie, Euch mit vielen verrückten Ideen und skurrile Charakteren zu konfrontieren, die ernsthaft am gesunden Geisteszustand der Entwickler zweifeln lassen. Die Tatsache, daß es sich bei dem Spiel um eine 50%-Fas-



Genre: Jump&Run
Entwickler: HAL Laborator
Erhältlich: ab März 2000 (jp)

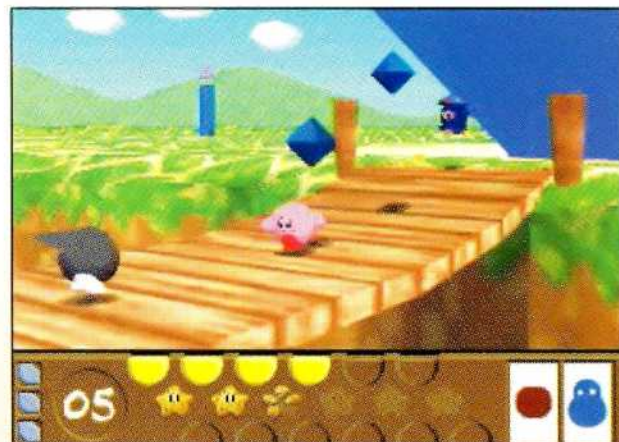
Kirby's Dreamland 64

Auch *Kirby's Dreamland 64* wurde erstmals als spielbare Version präsentiert. Das N64-Debüt der rosa Knautschkugel machte einen ausgezeichneten Eindruck, obwohl das Game erst zu 50% fertiggestellt war. Am Spielprinzip hat sich gegenüber den SNES- und GB-Vorgängern nicht viel geändert. Noch immer handelt es sich um ein Jump&Run, dessen besonderer Reiz in der Verwandlungsfähigkeit des kleinen Helden



Eine Stunde anstehen, fünf Minuten spielen – der Zeitplan wurde streng von Wachen kontrolliert!

liegt. Sobald Kirby nämlich einen seiner Gegner frisst, verfügt er über deren spezielle Fähigkeiten. Neu ist die Kombination von



Knuddelig bis die Augen brennen. Kirby wandert erneut durch seine quietschbunte Traumwelt

2D- und 3D-Elementen. Unzählige Rätsel und knifflige Passagen versprechen zudem jede Menge Spielspaß mit good old Kirby.

Genre: Action/Rollenspiel
Entwickler: Intelligent Systems
Erhältlich: ab Januar 2000 (jp)

Super Mario RPG 2

Und noch eine Premiere! Auch Super Marios zweiter Rollenspielauftritt stand zum Anspielen bereit. Als die ersten Bilder vor zwei Jahren die Runde machten, hielten viele den gewöhnungsbedürftigen Grafikstil für einen schlechten Scherz. Doch inzwischen steht fest, daß die Entwickler es ernst meinen und eisern an ihm festhalten. Davon einmal abgesehen, dürfte der Nachfolger des legendären SNES-Titels den hohen Erwartungen jedoch gerecht werden. Da so-



Mario ist bekannt als Mann der Taten. Manch ein Gegner erfährt dies auf schmerzhaft Weise

wohl 3D- als auch 2D-Szenarien vorhanden sind, werdet ihr euch mit den unterschiedlichsten Anforderungen auseinander setzen müssen und reichlich Abwechs-



Like ice in the sunshine. I'm melting away on this sunny day. Beach boy Mario genießt das Leben!

lung geboten kriegen. Zusätzlich sollen hufenweise Minispiele, Puzzles und Rollenspielkämpfe dafür sorgen, daß keine Langeweile aufkommt.

Genre: Action
Entwickler: Hudson Soft
Erhältlich: ab Dezember (jp)

Mario Party 2

Die Party geht weiter. Der Streit zwischen Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Wario und Prinzessin Toadstool, wer der größte Superheld aller Zeit ist, will einfach nicht enden. Diesmal stehen die Chancen jedoch besser, den Zwist zu beenden. Die sechs Charaktere treten nämlich nicht nur gegeneinander an, sondern auch gegen

Bowser. Er ist in das Mario Land eingedrungen und versucht, es sich untertan zu machen. Derjenige, der dieses Land am besten vor vor Bowser beschützen kann, ist der absolute Superheld. Dazu tretet Ihr diesmal in insgesamt 64 Minispielchen gegeneinander an und könnt zusätzlich verschiedene Items einsetzen, zu denen sich Nintendo bisher auschwieg.



Satte 64 Minispiele fordern im zweiten Teil der Mario Party Euer ganzes Geschick



NINTENDO
SPACEWORLD '99

NINTENDO
SPACEWORLD '99

NINTENDO
SPACEWORLD '99



Genre: Rennspiel
Entwickler: LeftField
Erhältlich: ab Februar 2000

Excitebike 64

Es wird Euch vielleicht überraschen, aber *Excitebike 64* konnte auf der Space World 99 erstmals angespielt werden! Das Game überraschte durch eine beeindruckend detaillierte High-Res-Grafik und seine ausgesprochen feinfühligste Steuerung. Sowohl Hallenkurse als auch Strecken im Freien stehen zur Verfügung. Jede Menge Sprünge müssen absolviert und durch Gewichtsverlagerung sicher gelandet werden. Mit der richtigen Driftechniken könnt Ihr das

Hinterrad nach links oder rechts ausschlagen lassen, um die mitfahrenden Kontrahenten zu behindern. Der Vierspieler-Modus ruckelte noch stark, doch das Spiel war auch



Am Vierspieler-Modus muß noch gefeilt werden, trotzdem beeindruckte Excitebike 64 bereits

erst zu 50% fertiggestellt. Bis zum Release im Februar 2000 werden die Programmierer dieses Manko mit Sicherheit stark reduzieren oder sogar ganz beseitigen.



Ein Spiel, um große Sprünge zu machen. Ohne eine korrekte Landung werdet Ihr jedoch verlieren

Genre: Shoot 'em Up
Entwickler: Sammy
Erhältlich: ab November

Viewpoint 2064

Der Hersteller Sammy präsentierte auf der Space World die finale Version seines Shoot 'em Ups *Viewpoint 2064*. Nach Vorgängern für die Konsolen Neo Geo und PlayStation debütierte die Serie nun auch auf dem N64. Die Welten sind komplett dreidimensional gehalten, wobei



die Perspektive oft wechselt. Mal ist die Kamera direkt hinter Eurem Raumschiff platziert, dann seht Ihr das Geschehen aus einem isometrischen Blickwin-



kel. Leider kann der Titel technisch nicht überzeugen. Bis auf die ansprechenden Boss-

Kämpfe sind sämtliche Szenarien ziemlich texturarm und nicht gerade sehr abwechslungsreich ausgefallen. Ob und wann der Titel auch im Westen erscheint, ist derzeit noch nicht entschieden, Sammy verhandelt jedoch mit diversen Vertrieben.

Genre: Angelspiel
Entwickler: HAL Laboratory
Erhältlich: ab April 2000

Shigesato Itoi's No.1 Bass Fishing - Def. Edition

Der SNES-Vorgänger ist in Japan schon lange ein Riesenerfolg. Bereits die 50%-Fassung der N64-Version zeigte eindrucksvoll, daß der Nachfolger mit großer Sicherheit an den Erfolg anknüpfen können wird. Neben aufwendigen Arealen und einer vielseitigen Angelausrüstung überzeugt das Modul vor allem



durch zwei Dinge. Dank der Bild-in-Bild-Funktion könnt Ihr das Geschehen gleichzeitig über und unter der Wasseroberfläche beobachten. Außerdem entpuppt sich der separat er-

hältliche Angel-Controller als Innovation. Der eingebaute Motor wird nicht zum Rumben benutzt, er erzeugt eine Gegenkraft auf der Kurbel.



Daher richtet sich die Stärke, mit der Ihr einen Fisch einholen müßt, danach, wie widerpenstig sich der Barsch gebärdet.

Genre: Third Person Shooter
Entwickler: Koei
Erhältlich: September (jp)

Winback

Das Agentenspiel ist nun fertiggestellt und konnte in seiner endgültigen Fassung probegespielt werden. Die Entwickler haben sich sichtlich Mühe gegeben und das Game in den letzten Monaten immer wieder verbessert. Der Nebel hält sich inzwischen in Grenzen, die Steuerung ist deutlich spielbarer ausgefallen und die automatische Kamera fängt das Geschehen



gut ein. Die Framerate des Vierspieler-Modus läßt zwar noch etwas zu wünschen übrig, ansonsten machte das Spiel jedoch einen guten Eindruck. Am 23. September soll *Win-*



back in Japan erscheinen. Wir werden das Spiel natürlich so schnell es geht für Euch unter die Lupe nehmen und einem ausgiebigen Test unterziehen.

Das 64DD steht in den Startlöchern

Es kommt, es kommt nicht, es kommt vielleicht in Japan, es ist tot! Die letzten zwei Jahre brachten immer wieder neue Gerüchte und angeblich verlässliche Aussagen zum 64DD und seinem Schicksal an den Tag. Auf der diesjährigen Space World wurde die Hardware-Erweiterung von Nintendo erneut vorgestellt und weitere Details bekanntgegeben. Das Gerät soll am 1. Dezember exklusiv in Japan erscheinen. Zum Lieferumfang gehören das 64DD, ein Modem-Modul, ein Kabel, um das Modem mit der Telefonbuchse zu verbinden, ein Expansion Pak und eine 64DD-Disk, um sich Zutritt in das Internet und zu speziellen Service-Seiten zu verschaffen. Ein Preis für dieses Starter-Set wurde leider nicht genannt. Acht DD-Titel sollen zum Launch erhältlich sein. Es handelt sich dabei unter anderem um die beiden

Kreativprogramme *Talent Studio* und *Paint Studio*, die wir in der Vergangenheit bereits mehrfach vorgestellt haben. Außerdem wird das *F-Zero X Expansion Kit* an



Mit dem F-Zero X Expansion Kit erstellt Ihr Gleiter und Strecken. In Sim City 64 ein ganze Stadt



So ausgestattet kann der Online-Spaß beginnen. Im Westen der Welt wird das 64DD jedoch voraussichtlich niemals erscheinen

den Start gehen. Es soll über zwölf neue Kurse verfügen und einen komfortablen Strecken- und Fahrzeug-Editor bieten. *Sim City 64* wurde erneut gezeigt und sah ganz famos aus. Im *Paint Studio* erstellte Cha-

raktere könnt Ihr übrigens durch Eure virtuelle Stadt laufen lassen. Wenn Ihr mit der Game Boy Camera oder einer Videokamera Eure eigene Gesichtstextur eingescannt habt, dürft Ihr sogar diese verwenden. Einen ebenfalls guten Eindruck

hinterließ die Kriegssimulation *Ultimate War*, die ein Nachfolger des legendären *Advanced Military Commander* ist. Als besonders interessant entpuppte sich *Kyojin no Doshin 1*. Ihr steuert einen Riesen, der auf einer Insel gestrandet ist. Ihr müßt das unbekannte Land erkunden, Euch gegen Feinde wehren und Freunde gewinnen. Dazu solltet Ihr Euch rücksichtsvoll und hilfsbereit verhalten. Unterstützt die Einheimischen zum Beispiel

beim Häuserbau und sie zeigen sich dankbar! Die Fähigkeiten des 64DD werden konsequent genutzt. Das Leben auf der Insel steht nie still, auch nicht, wenn das Game ausgeschaltet ist. Anhand der internen Uhr wird festgestellt, wieviel Zeit seit dem letzten Spielen vergangen ist und was sich inzwischen verändert hat. Die entsprechenden Entwicklungen werden dann umgesetzt und abgespeichert!

Auch im hauseigenen „Randnet“ möchte Nintendo das 64DD ausgiebig nutzen. Es wird Games geben, bei denen online gespielt werden kann. Es darf aber auch lediglich einem laufenden Spiel zugeschaut werden, um sich Tricks abzugucken. Eine spezielle Info-Seite erlaubt es, Wünsche und Verbesserungsvorschläge für zukünftige Projekte abzugeben und Erfahrungsaustausch mit anderen Nintendo-Fans zu pflegen. Außerdem kann im Internet gesurft werden. Das 64DD wird zwar japanischen Spielern vorbehalten bleiben, dennoch solltet Ihr nicht verzagen. Wir meinen, daß Nintendo das 64DD als Testballon benutzt, um die Möglichkeiten für eine Konsole, die sich aus einer Vernetzung ergeben, auszuloten. Richtig durchgestartet wird vermutlich erst mit der nächsten Konsole (Arbeitstitel: Dolphin) und dann mit Sicherheit auch hierzulande.

Sonstige Spiele der Space World '99 (Auswahl)

Bei Rare gab es nicht viel neues. Von *Donkey Kong* und *Perfect Dark* wurden die gleichen Versionen gezeigt, die bereits auf der E3 bewundert werden konnten. Lediglich *Jet Force Gemini* wurde als überarbeitete Fassung präsentiert, mehr dazu in unserer zweiseitigen Preview



Zwei MC's und ein DJ präsentierten, unterstützt von einigen Tänzern, mehrmals täglich den DK-Rap



ab Seite 72. Einen erstaunlich guten Eindruck hinterließ *Michael Owens World League Soccer 2000* aus dem Hause THQ. Grafisch noch etwas abgehackt, zeigt es sich spielerisch schon sehr ausgereift. Wie gut die endgültige Version sein wird, können wir Euch eventuell schon im kommenden Monat sagen. Etwas enttäuschend präsentierte sich *Psygnosis Destruction Derby 64*. Die Framerate hatte arge Probleme, so daß das Spielen der 90%-Version keine Freude aufkommen ließ. Drücken wir die Daumen, daß die Programmierer dieses Problem in den Griff bekommen. Im Game-Boy-Bereich gab es neben Skurrilitäten, die ausschließlich für den japanischen Markt vorgesehen sind, vor allem einige Nachfolger zu entdecken. *Bomberman Max* schickt den



helmtragenden Bombenleger in ein neues Abenteuer. Die Level erstrecken sich über mehrere Bildschirme. *Ganbare Goemon* ist ein weiteres Action/Adventure, das zudem die Möglichkeit bietet, Tiere zu sammeln und aufzuziehen. Apropos die Gold- und Silber-Ausgaben der *Pocket Monsters* wurden in einem gigantischen Umfang präsentiert. Ein gutes Viertel der Halle widmete sich diesem Thema – trotzdem waren die unzähligen Spiele stets besetzt und belagert.

NINTENDO
SPACEWORLD '99

NINTENDO
SPACEWORLD '99

NINTENDO
SPACEWORLD '99

TOTAL!
NEWS

am rande

Preissenkung

Nintendo hat den empfohlenen Verkaufspreis des Atomic-Purple-Bundles, das ein N64 und zwei Controller umfaßt, in den USA auf 99 US-Dollar gesenkt. Das *Episode I*-Paket mit Lucas-Arts' *Star Wars*-Rennspiel kostet seit dem 23. August nur noch 119 US-Dollar. Die Preisreduzierung des N64 wurde nahezu gleichzeitig mit der der PlayStation auf ebenfalls 99 US-Dollar vorgenommen. Für Großbritannien ist ein ähnlicher Schritt bereits offiziell angekündigt, während sich Nintendo und Sony mit Aussagen über den deutschen Markt noch in Schweigen hüllen. Doch man kann davon ausgehen, daß die Bekanntmachung nur bis zur Internationalen Funkausstellung in Berlin zurückgehalten wird. Beide Konsolen werden dann jeweils circa 199 DM kosten.

Crave dreht auf

Crave Entertainment hat sich die Vertriebsrechte an *Harvest Moon 64* und *Lufia - Ruins Chaser* gesichert. Der Release der komplett lokalisierten Versionen ist für das erste bzw. zweite Quartal kommenden Jahres geplant.

Abpiff

Acclaim gab bekannt, daß die Entwicklungsarbeiten an *Ultimate Football* (ehemals *Acclaim Sports Soccer*) nun endgültig eingestellt seien. Als Gründe wurden unter anderem mangelnde Produktqualität und massive Verzögerungen bei der Fertigstellung genannt.

Super Deformed

Takara hat eine Fortsetzung von *Choro Q* (*Penny Racers*) für das Nintendo 64 angekündigt. Sie soll Mitte November in Japan erscheinen und zahlreiche neue Features bieten. Auch der Datenaustausch mit dem Game Boy Color wird möglich sein.

BLEIFUSS

Genre: Rennspiel
Entwickler: Digital Illusions
Erhältlich: 4. Quartal '99

Test Drive Rally

Auf der diesjährigen E3 wurde das Spiel noch unter dem Titel *Rally Master* vorgestellt (vgl. TI 7/99). Doch inzwischen ist Gremlin von Infogrames aufgekauft und das Projekt in *Test Drive Rally* umgetauft worden. Inzwischen nimmt auch die Game-Engine höchst erfreuliche Formen an. Die Frame-Rate ist trotz extrem detaillierter Fahrzeugmodelle und aufwendigem Strecken-Design sehr flüssig.



Jedes Fahrzeug besteht aus über 750 Polygonen, die Strecken aus mehr als 60.000. Mit Expansion Pak werden diese sogar hochauflösend dargestellt

Ihr dürft nicht nur mit den realen Rallywagen, sondern auch mit den echten Fahrern, darunter einige tatsächliche Legenden, an den Start gehen. Auf mehr als 50 Strecken dürft Ihr Euer Können unter Beweis stellen. Dabei haben Kollisionen und ungestümes Passieren von Schlaglöchern oder Bodenwellen direkten Einfluß auf das Fahrverhalten Eures Boliden. Meisterschafts- und Zeitrennen könnt Ihr gegen bis zu drei menschliche Kontrahenten gleichzeitig austragen. Somit dürfte sich für *V-Rally* und *Top Gear Rally* knallharte Konkurrenz ansagen.

PLANSPIELE

Genre: Action/Strategie
Entwickler: Imagineer
Erhältlich: unbekannt

Desert Island

Der Spielcharakter reist mit seinem Rucksack über die ganze Insel und kümmert sich um das Wachstum der Pflanzen sowie die dort lebenden Tiere

Vor einiger Zeit geisterte ein Spiel namens *Dinosaur Island* durch die Gerüchteküche der Branche. Details zu dem Thema kamen nie ans Tageslicht, so daß es nur wenig Beachtung fand. Inzwischen ist das Rätsel aber gelöst. Es handelt es sich um ein von Imagineer entwickeltes Strategiespiel, bei dem es darum geht, die Fauna und Flora einer Wüsteninsel auf Vordermann zu bringen. Daraus wurde auch der aktuelle Titel *Desert Island* abgeleitet. Der Spieler muß Gräser und Bäume anpflanzen und den Tieren einen geeigneten Lebensraum bieten. Dies geschieht in Echtzeit und beinhaltet auch einige Jump&Run-Elemente. Da das Spiel ursprünglich für das 64DD konzipiert war, das nur in Japan auf den Markt kommen wird, ist seine Zukunft zur Zeit völlig ungewiß. Imagineer erwägt, das Projekt auf Cartridge umzusetzen. Möglicherweise wird es aber ganz eingestellt. Sollte sich in dieser Beziehung etwas Neues ergeben, informieren wir Euch natürlich sofort.



Nimmersatt

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Namco
Erhältlich: im Handel (us)

Pac-Man Special Color Edition

Als Veteran der ersten Stunde läßt er sich gern bezeichnen, doch aufs Altenteil will er längst noch nicht abgeschoben werden. Die Rede ist von Pac-Man, dem immer hungrigen Punkte-sammler mit der begründeten Gespensterpanik. 1979 gelang seinem Designer der große Wurf: Inspiriert durch eine Pizza, der ein Stück fehlte, entwickelte Toru Iwatani für Namco den ersten „Charakter“ der Videospielesgeschichte und außerdem den mit Abstand erfolgreichsten Arcade-Automaten aller Zeiten. Neben ebendiesem klassischen Modus, der ihn in den Spielhallen der ganzen Welt berühmt gemacht hat, findet Ihr in dem GBC-Modul auch die Umsetzung



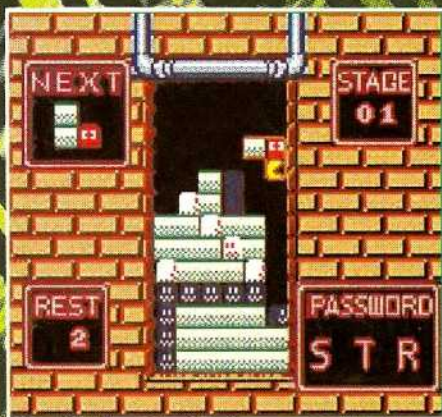
GAME BOY
COLOR

HIGH
750
1UP
750

Pac-Mans Erfinder, Toru Iwatani, wollte eigentlich keine Videospiele, sondern nur Flippertische für Namco designen.

des originellen SNES-Titels *Pac-Attack* (siehe Test in TOTAL! 1/94).

Auf unterhaltsame Art und Weise werden spielbestimmende Elemente von *Tetris* und *Pac-Man* zu einem vollwertigen



Alternativmodus kombiniert. Leider gibt es zur Zeit noch keine offiziellen Angaben darüber, wann der gelbe Freßsack hierzulande auf die Punktepirsch gehen wird.



TURMABENTEUER

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Konami
Erhältlich: im Handel (jp)

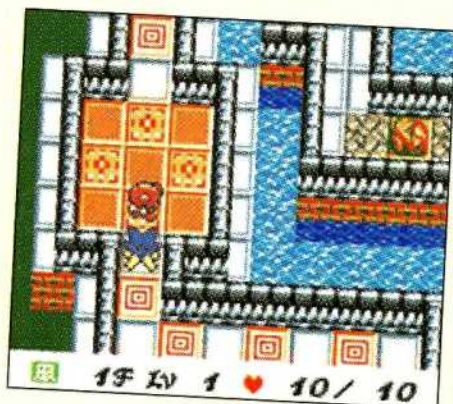
Azure Dreams

Auch Konami möchte etwas vom großen *Pokémon*-Kuchen abhaben und ließ sich bei *Azure Dreams* nicht unwesentlich von Nintendos Erfolgs-

rezept inspirieren. Die Umsetzung des PlayStation-Spiels führt Euch nach Monsbaiya, wo Ihr das Rätsel um Euren verschwundenen Vater lösen müßt. Dieses ist in der obersten Etage eines riesigen Turmes verborgen. Bei Eurer Reise an die Spitze könnt



Jedes Mal, wenn der Held den Turm von neuem betritt, werden seine Werte wieder auf Null gesetzt. Nur die der Monster bleiben Euch erhalten



GAME BOY
COLOR

Ihr Eier finden, aus denen später Monster schlüpfen. Die kleinen Wesen unterstützen

Euch in den Kämpfen und sammeln mit der Zeit zusätzliche Erfahrung. Nur mit einer schlagkräftigen Monsterarmee im Schlepptau habt Ihr Chancen, das Abenteuer zu überstehen, das hierzulande ab Dezember erhältlich sein wird.



am rande

Junger Hüpf

Ubi Soft wird Anfang kommenden Jahres *Rayman 2* für Game Boy Color veröffentlichen.

Dragonisch

Nach *Dragon Quest I + II* will Enix auch *Dragon Quest III* (SNES) im kommenden Jahr für den Game Boy Color auf den Markt bringen.

Angebot

Die mit *1080° Snowboarding* gestartete Zusammenarbeit zwischen Nintendo und dem amerikanischen Modebaron Tommy Hilfiger wird fortgesetzt. In den USA ist ab sofort in stark limitierter Ausführung ein gelber Game Boy Color mit Hilfiger-Logo im Handel. Wer für mehr als 50 US-Dollar Kleidung kauft, darf das edle Stück für 57,50 US-Dollar erwerben. Na, wenn das kein Angebot ist. In Deutschland wird die Sonderedition aller Voraussicht nach nicht in den Handel kommen.



SUN GAMES

GEBRAUCHTSPIELEVERSAND
KONSOLEN & ZUBEHÖR

SEGA - NINTENDO - PLAY STATION - PC SPIELE

VERSAND

SUN - GAMES
EDISONSTR. 47
12459 BERLIN
FON 0177- 369 69 80

SUN - GAMES
BAUMSCHULENSTR. 77
12437 BERLIN
FON 0177- 879 55 70

GESCHÄFT

FORDERN SIE UNSERE
PREISLISTE AN !

MO - FR 10 - 18 UHR
SA 10 - 15 UHR

Kinnhaken

Genre: Sport
Entwickler: Digital Eclipse
Erhältlich: unbekannt

Knockout Kings

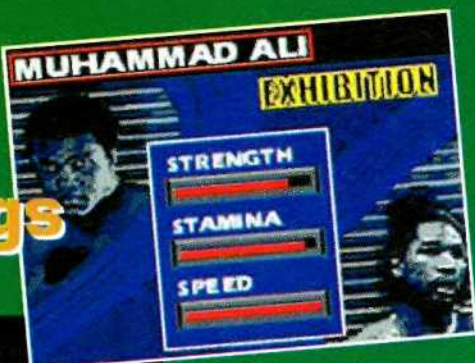


Mit Power Ups könnt Ihr Kraft und Schnelligkeit Eurer Boxer steigern

mationen und Sprach-Samples sollen für eine authentische Atmosphäre sorgen. Neben einer Karriere als Profisportler könnt Ihr auch Einzelkämpfe über Link-Kabel austragen. Inzwischen hat Midway eine GBC-Umsetzung von *Ready 2 Rumble Boxing* angekündigt – rosige Zeiten für Faustkampf-Fans.

Electronic Arts' Box-Stars werden ihre Fäuste bald auch auf dem Game Boy Color fliegen lassen. Dazu gehören beispielsweise Lennox Lewis, Sugar Ray Leonard und Muhammed Ali. Flüssige Ani-

rierte als Profisportler könnt Ihr auch Einzelkämpfe über Link-Kabel austragen. Inzwischen hat Midway eine GBC-Umsetzung von *Ready 2 Rumble Boxing* angekündigt – rosige Zeiten für Faustkampf-Fans.



ECHSENKÖNIG

Genre: Action
Entwickler: Crawfish Interactive
Erhältlich: ab November

Godzilla: Die Serie

Mit mächtigen Krallen und Zähnen sowie seinem Feueratem verteidigt Godzilla die Erde.

Godzilla ist unzerstörbar, auch wenn dreiste Hollywood-Regisseure uns etwas anderes erzählen wollen. Diesmal kämpft das Riesenreptil auf der Seite der Menschheit, um sie vor der Versklavung durch außerirdische Mutanten zu bewahren. In sieben Szenarien, unter anderem einer tropischen Vulkaninsel, einer Unterwasserwelt und dem Hafen von New York, legt er sich mit den Aggressoren an. Nach jedem erfolgreichen Gefecht wächst seine Intelligenz, Stärke und Körpergröße, bis er das mächtigste Geschöpf des gesamten Planetens ist.



Auch Godzillas Schwanz ist eine gefährliche Waffe

FERKELEI

Genre: Action/Adventure
Entwickler: IMS Productions
Erhältlich: ab Oktober

Ein Schweinchen namens Babe

Babe wurde nach seinen Leinwandabenteuern noch nicht zu Schinken verarbeitet, sondern setzt seine Karriere auf dem Game Boy Color fort. Das Schweinchen hilft Farmer Hogget, der einen Unfall hatte, und macht sich auf die Reise in die Stadt. Auf dem Weg dorthin müssen mehr als 60 Puz-



zles gelöst und unzählige Hindernisse überwunden werden. Seine Gegner erschreckt Babe mit Hundeklaffen. Es kann aber auch seine Freunde zu Hilfe rufen oder unter einer Hecke Schutz suchen.



Flüsse, Feuerbrünste und Heuballen-Labyrinth sind für Babe keine Hindernisse

Märchenstunde

Genre: Brettspiel
Entwickler: Leftfield
Erhältlich: ab Dezember

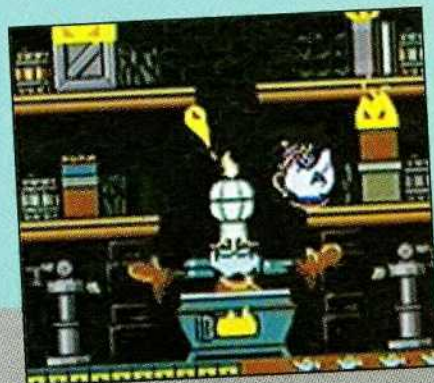
The Beauty and the Beast

Disneys Trickfilm diente dem Entwickler Leftfield (*Kobe Bryant in NBA Courtside*) als Vorlage für ein Brettspiel. Je nachdem welches Feld Ihr nach dem Würfeln erreicht, müßt Ihr eines von acht Mini-Games absolvieren, eine Quizfrage beantworten oder eine von Gaston gestellte Aufgabe lösen. Auf diese Weise

Leftfield arbeitet mit Disney Interactive bei der Entwicklung zusammen



kämpft Ihr Euch Stück für Stück bis zum Schloß des gutherzigen Biests vor, um es vor dem wütenden Mob zu warnen. Dies könnt Ihr auch abwechselnd mit insgesamt vier Teilnehmern versuchen, wobei das Abspeichern des Spielstands möglich ist.



OKTOBER '99

Allstar Tennis '99
Asteroids
Brazil V. Soccer
Bubble Bobble
Daffy Duck
Earthworm Jim 3D
Ein Schweinchen namens Babe
Evil Knievel
Grand Theft Auto
Missile Command
NHL Hockey 2000
Pokémon
Space Invaders
Stranded Kids
Tarzan
Tazmania Devil Rush
Tiger Woods PGA Tour 2000
Tonka Raceway
World Rally

Ubi Soft
Activision
Infogrames
Mitsui
Infogrames/Sunsoft
Virgin
Crave
Take 2
Take 2/DMA Design
Take 2
THQ
Nintendo
Activision
Konami
Activision
Infogrames/Sunsoft
THQ
Take 2
Konami

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

NOVEMBER '99

Catwoman
Déjà Vu I + II
Godzilla: The Series
International Track & Field
Magical Tetris
Marble Madness
Mario Golf
Micro Machines V3
Mission: Impossible
Mr. Nutz
Muppets, The
NFL Blitz 2000
Oddworld Adventures 2
Pumuckl (Arbeitstitel)
Rampage 2: Universal Tour
Resident Evil
Rainbow Six
Ronaldo VIVA Football
Supreme Snowboarding
Tonic Trouble
Worms Armageddon

Kemco
Kemco
Crave
Konami
Activision/Capcom
Midway
Nintendo
THQ
Infogrames
Infogrames
Take 2
Midway
GT Interactive
Acclaim
Midway
Virgin/Capcom
Take 2
Infogrames
Infogrames
Ubi Soft
Infogrames

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

DEZEMBER '99

1942
Alice im Wunderland
Beauty and the Beast, The
Bomberman Quest
Catz
Daikatana
Dogz
FIFA 2000
Game & Watch Gallery 3
Ghost 'n' Goblins
Janosch
Konami Rally (Arbeitstitel)
Madden NFL 2000
Micky Toon Racing
Star Wars: Episode I-Racer
Street Fighter EX plus Alpha
Wario Land III
WCW Mayhem
Wicked Surfing

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

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

1. QUARTAL 2000

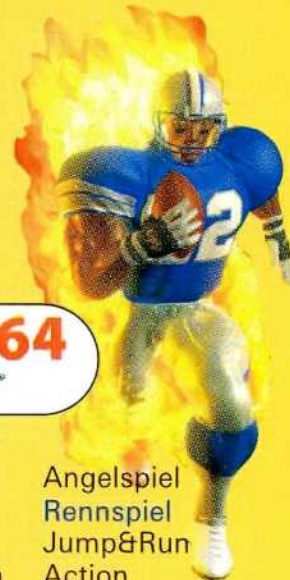
Asterix 3 (März)
Banjo-Kazooie
KISS Psycho Circus (Februar)
Looney Tunes Martian Alert (Februar)
Tom & Jerry (Januar)
Uefa Soccer Boy (März)

Infogrames
Nintendo/Rare
Take 2
Infogrames
Take 2
Infogrames

Action/Adventure
Jump&Run
Action
Action/Adventure
Jump&Run
Sport



NINTENDO 64



OKTOBER '99

Bass Hunter 64
California Speed
Earthworm Jim 3D
Grand Theft Auto
Hybrid Heaven
Jet Force Gemini
Lego Racer
NFL Blitz 2000
Racing Simulation 2
Rayman 2
The New Tetris
World Driver: Championship

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

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

NOVEMBER '99

Battle Zone 64
EPGA Golf
Gauntlet Legends
Hot Wheels
Jeremy McGrath Supercross 2000
Knockout Kings
Magical Tetris
NBA Jam 2000
NBA Live 2000
Paperboy 3D
Rainbow Six
Rat Attack
Ready 2 Rumble Boxing
Ruff & Tumble
South Park Rally
Sprocket
Taz Express
Ultimate Football
Vigilante 8: Second Offense
Worms Armageddon

Crave/Climax
Infogrames
Midway
Electronic Arts
Acclaim
Electronic Arts
Activision/Capcom
Acclaim
Electronic Arts
Midway
Take 2
Mindscape
Midway
GT Interactive/Eurocom
Acclaim
Ubi Soft
Infogrames
Acclaim
Activision
Infogrames

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



DEZEMBER '99

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Donkey Kong 64 (+ Expansion Pak)
NHL 2000
Perfect Dark
Resident Evil 2 (indiziert)
South Park Chef's Luv Shack
StarCraft 64
Supercross 2000
Super Smash Brothers
Tiger Woods 2000
Tony Hawk's Skateboarding
Top Gear Rally 2
Top Gear Rallye Hyper-Bike
Turok: Legendes des verl. Landes
WCW Mayhem

Acclaim
Nintendo/Rare
Electronic Arts
Nintendo/Rare
Capcom
Acclaim
Nintendo/Blizzard
Electronic Arts
Nintendo/HAL
Electronic Arts
Activision
Kemco
Kemco
Acclaim/Iguana
Electronic Arts

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

1. QUARTAL 2000

A Bug's Life (Januar)
Daikatana
Harvest Moon 2
Nightmare Creatures 2 (Februar)
Ogre Battle 3
Rallymasters (März)
Space Invaders (Januar)
Toy Story II (März)
X-Men (März)

Activision
Kemco
Crave/Pack-In-Soft
Activision
Nintendo
Infogrames
Activision
Activision
Activision

Jump&Run
F. P. Shooter
Simulation
Action
Rollenspiel
Rennspiel
Shoot 'em Up
Jump&Run
Prügelspiel



Bubble Bobble (GBC) lädt im Oktober zur Blasenschlacht



Die Maus löst ihre Rätsel bald auch in Farbe auf dem GBC



Daffy Duck und Co treiben's in Looney Tunes demnächst bunt



Mr Nutz bekam für seine GBC-Premiere einen Neuanstrich

Genre:
Action/RPG

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEO

Preis:
ca. DM 130

Das Überraschungspaket ist geschnürt! Science-fiction, Mystery, Verschwörungstheorien, Aliens, Wrestling, Detektivarbeit, Liebe und vieles mehr wartet darauf, von Euch Schicht für Schicht abgetragen zu werden.



Endlich kann der Mantel des Schweigens, der den Inhalt der Story von Konamis Action-RPG umgibt, gelüftet werden. Na ja, wenigstens ein bißchen, denn würden wir mehr preisgeben, ginge Euch ein entscheidender Aspekt des Spiels verloren. Zu Beginn des Mystery-Abenteuers könnt Ihr Euch nicht einmal der eigenen Rolle sicher sein. Die

minutenlange und aufwendig erstellte Introsequenz vermittelt Euch einen ebenso irreführenden Eindruck wie die darauf folgenden Anfangslevel. Hinter dieser Verwirrtaktik steckt selbstverständlich Methode, schließlich wollen die Entwickler aus Osaka Euch das Gefühl geben, als wärt Ihr einer der Agenten der Fernsehserie *Akte X*. Da aber nie-

mand die Katze im Sack kaufen will, läßt es sich nicht vermeiden, daß unser *Hybrid Heaven*-Test des Moduls Einblicke in „die streng geheimen Unterlagen Konamis“ gewährt. Wundert Euch trotzdem nicht, wenn am Ende doch alles anders kommt, als Euch die TOTAL! glauben läßt. Die Wahrheit ist irgendwo da draußen ...



Spektakuläre Wrestling-Moves prägen das Bild der in Echtzeit dargestellten Kämpfe

POSITIV

Fesselnde Story, originelles Kampfsystem



Sobald Ihr die Steuerung Eures Charakters übernehmen könnt, befindet Ihr Euch in den weitläufigen Gefilden eines unterirdischen Forschungskomplexes. Anwesende Laborkräfte erscheinen hilfsbereit, auch wenn sie ihre Tätigkeit und den Zweck der Einrichtung, in der sie arbeiten, nicht genauer erläutern. Da sie Euch beim Namen nennen, erwarten sie offensichtlich, daß Ihr über alles Bescheid wißt. Richtig beklemmend wird die Stimmung in den subterranean Gewölben erst, wenn Ihr die „Biologische Waffe“ auslöst. Genaugenommen handelt es sich bei dieser um versehentlich freigelassene genmanipulierte Kreaturen, die ihr Dasein bislang hinter Panzerglas gefristet haben – und das aus gutem Grund. Ein Netzwerk von Teleportfeldern ermöglicht den angriffslustigen Wesen, praktisch hinter jeder Tür zu lauern. Befindet Ihr Euch in Reichweite der mörderischen Bestien, zwingen sie Euch zum Nahkampf, den Ihr mit Händen und Füßen austragen müßt.



Laserspeiren können nicht direkt durch den Diffusorstrahler deaktiviert werden



Wenn die Lebensenergie zu sehr abnimmt, solltet Ihr einen kräftigenden Life Charger verwenden

Auf den Streifzügen durch das stählerne Labyrinth gibt es aber auch andere Gefahren. Viele Räume sind durch elektronische Laserkanonen und selbsttätig rollende Tretminen gesichert. Obwohl es nicht schwierig ist, sich dieser mit Hilfe eines Diffusorstrahlers zu entledigen, kann einen die kleinste Unachtsamkeit das Leben kosten. Die Speicherpunkte wurden in einem angemessenen Abstand platziert und bringen Euren Helden zudem auf die maximale Hitpoint-



Wer sich zu sehr hetzen läßt, verliert leicht das Gleichgewicht auf dem mobilen Steg

Anzahl. Bei den Adventure-Elementen hat es Konami verstanden, Genretypisches ungewohnt zu verkleiden, so daß *Hybrid Heaven* auch auf diesem Gebiet Spannung vermittelt. Klettern, hangeln, kriechen, springen und schießen gehört zum Bewegungsrepertoire, das bei solchen Einsätzen abverlangt wird. Tatsächlich ist es den Entwicklern von KCEO gelungen, die einzelnen Bestandteile dieses ungewöhnlichen Genre-Mixes gekonnt miteinander zu verknüpfen. Dezentente Filmmusik unterstreicht die Dramatik durch wechselnde Tempi und hat so großen Anteil an der Atmosphäre des Thrillers. Daß ein Teil der Spielzeit darauf verwendet wird, mit Alienartigen Wesen Wrestling-Kämpfe zu bestreiten, wirkt nur anfänglich abschreckend. Wer sich über den Einstiegslevel hinaus mit *Hybrid Heaven* beschäftigt, wird feststellen, daß sowohl der Ausbau der Charakterwerte als auch der Fortgang der Story den Spieler unweigerlich in seinen Bann ziehen.

Sebastian Krämer



Die Figur rechts oben zeigt an, wo es dem Gegner wehtut

Ring frei zur ersten Runde!

Wenn Ihr einen Raum betretet, in dem sich ein Monster befindet, habt Ihr nur wenige Sekunden Zeit, Euch dem anstehenden Kampf zu entziehen. Sobald sich der Gegner in der Nähe des Helden befindet, erfolgt die Einblendung „Fight“. In der linken oberen Ecke erscheinen zwei Balken und Eure Hitpoint-Anzahl. Je nachdem, wem der Angriff zusteht, könnt Ihr Euch durch das Offensiv- oder Defensivmenü klicken.

Beginnt Ihr den Kampf mit der R-Taste, stehen Euch verschiedene Würfe, Griffe und Hebel zur Verfügung. Die Länge des Stamina-Balkens entscheidet unter anderem über die Effektivität dieser Wrestling-Moves. Startet Ihr den Schlagabtausch mit dem A-Button, könnt Ihr zwischen den Menüpunkten „Item“ und „Attack“ wählen. Ersterer erlaubt Euch, Heils substanzen zu Euch zu nehmen oder eine vorher gefundene Waffe einzusetzen. Entscheidet Ihr Euch für die Attacke, müßt Ihr zwischen Tritten und Schlägen auswählen. Der Power-Balken entscheidet über die Härte der Angriffe und darüber, ob Ihr mehr als einen Hieb oder Kick anbringen könnt. Im letzteren Fall könnt Ihr vorgefertigte oder selbstditierte Kombinationen aus den effektivsten Schlägen und Tritten zum Einsatz bringen.

Seid Ihr einem Angriff des Gegners ausgesetzt, müßt Ihr abwägen, ob Ihr ausweichen, blocken oder kontern wollt.

Wurde das Kommando zu einem Angriff erteilt, wird dieser in einer actionreichen Echtzeit-Animation dargestellt, die so manchem N64-Prügelspiel zur Ehre gereichen würde. Deshalb, und auch weil die Position Eures Fighters Einfluß aufs Geschehen nimmt, ist Hybrid Heavens Kampfsystem mitreißender als das gängiger Rollenspiele. Nach Beendigung der Streitigkeiten habt Ihr mit Glück neue Moves von Eurem Kontrahenten erlernt. In jedem Fall steigen aber die Werte bestimmter Körperregionen was ihre spätere Verwendung in Verteidigung und Angriff anbelangt. Habt Ihr zum Beispiel die meisten Schläge mit dem rechten Arm ausgeführt, wird der Level dieses Körperteils erhöht. In Verbindung mit den allgemeinen Parametern wie „Hitpoints“, „Defense“, „Offense“ und „Reflex“ ergibt sich eine sehr individuelle Gestaltung des Charakterprofils.



Es dauert eine ganze Weile, bis Ihr alle Parteien einordnen könnt



Vorhang auf, Film ab!

Nachdem Ihr von der Einleitungssequenz aufs Beste in die obskure Rahmenhandlung eingeführt worden seid, fühlt Ihr Euch beim Erforschen der bewußt tristen Level vielleicht im Stich gelassen.

Doch keine Sorge, das Geschehen, das sich Eurem direkten Zugriff entzieht, wird im weiteren Verlauf in zahlreichen aufwendigen Filmabschnitten weitergeführt. Im Gegensatz zu den Kampfmenüs sind die Texttafeln der Unterhaltungen in deutscher Sprache. Spieler, die keinen Wert auf eine rollenspieltypische Erzählform legen, könnten durch die Fülle der Cutscenes ihre Aktionsfreiheit gefährdet sehen. Allen anderen sei gesagt, daß Hybrid Heavens diverse Elemente gerade durch die in den FMVs erzeugte Dramatik zu einer stimmigen Einheit verschmelzen. Schade nur, daß die hochauflösende Darstellung per Expansion Pak, die im gesamten Spiel gewährleistet wird, in den interaktiven Szenen zu Rucklern führt.

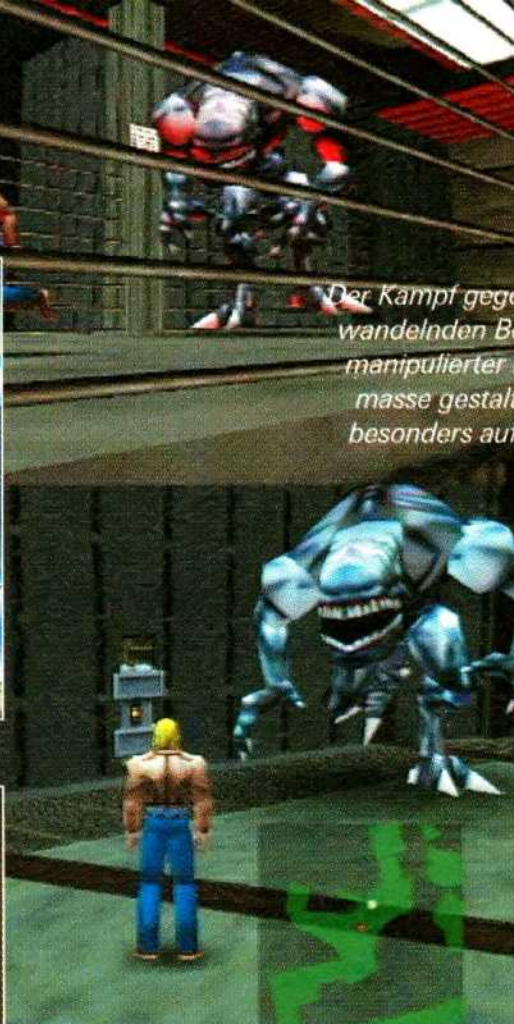


Ring frei zur zweiten Runde!

Neben dem normalen Spiel bietet Euch Hybrid Heaven zwei weitere Modi, in denen allerdings nur die RPG-ähnlichen Kämpfe simuliert werden. Im Creature-Battle-Modus könnt Ihr zu Trainingszwecken Gefechte unter den üblichen Bedingungen austragen. Der VS.-Modus erlaubt zwei Spielern, gegeneinander anzutreten. Die geladenen Spielstände stellen Euch den Helden mit entsprechenden Werten, aber auch die bis dahin getroffenen Monster, für eine klassische Prügelspiel-Runde zur Verfügung. Das umfangreiche Angebot an Schlägen, Tritten, Würfeln, Griffen und Kombos wurde zu diesem Zweck ein wenig abgespeckt. Damit der menschliche Gegner nicht sieht, welchen Move Ihr ausführt, gebt Ihr die Kommandos verdeckt mit den C-Buttons ein.



Der Kampf gegen diesen wandelnden Berg gen-manipulierter Fleischmasse gestaltet sich besonders aufregend



NEGATIV
Sparsame Levelgestaltung, Ruckeln im High-Res-Modus

Gameplay 2+

Der Mix macht's. Hybrid Heaven lebt vom Wechsel zwischen seinen Spielelementen.

Dauerspaß 2+

Obwohl sich die Kämpfe wiederholen, wollt Ihr die Werte Eures Helden weiter ausbauen.

Grafik 2

Alles sieht toll aus, nur im High-Res-Modus ruckelt es leider. Der Spielfluss bleibt erhalten.

Sound 2+

Der Soundtrack gehört zur N64-Spitze – die Effekte sind stimmig, wirken aber etwas blaß.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 53 Seiten, 2 Spielstände

Spieler 1-2 (simultan)
Level 11
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
2+

GripisTM

... you can feel it !!!

Für Nintendo 64 in den Farben: rot, schwarz, blau, silber, grau

Unverb. Preisempfehlung

DM 9,99
€ 5,11



FB Produktion

Telefon-Hotline: 04185 - 792707

Mo-Fr: 10:30 - 14:30 Uhr

und 17:00 - 21:00 Uhr

Telefax-Hotline: 04185 - 792706

Händleranfragen erwünscht



Bei dem idyllischen Harvest-Moon-Briefumschlag von Swantje Ludwig könnte man fast ins Träumen kommen ... von Urlaub (!) auf dem Bauernhof

Waidmannsheil!

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

Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das obengenannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die untenstehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergeßt bitte nicht, Euren Namen und vielleicht 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, tut es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post! Auch witzige Aufnahmen mit der Game-Boy-Kamera sind uns stets willkommen.

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

kdh

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

Korrektur, die Zweite!

Aus unserer beliebten Serie „Bis zum Jahr 2000 bekommen wir das fehlerfrei hin“, hier noch einmal die Bildunterschrift aus TOTAL! 8/99, Seite 34, wie sie korrekt lauten sollte:

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

Sollten weitere Korrekturen nötig sein, reichen wir diese selbstverständlich in einem dritten Durchgang gerne nach ...



Prima Aussichten bei Alina Sielka (14): Das selbstgefertigte Fensterbild von Link verschönert die Skyline von Ratingen – und eine kleine Variante den Blick aus unserem Büro. Herzlichen Dank!

In weiter Ferne ...

1. Wie viele Polygone wird der von Art X entwickelte Grafikprozessor darstellen können (PSX 2 kann 70 Millionen darstellen), und nutzt er auch die 0.18-Technologie wie der Hauptprozessor von IBM?
2. Stimmt es, daß allein der Grafikchip schon 16 MB RAM hat? Wieviel Arbeitsspeicher bekommt denn die Dolphin-Konsole überhaupt verpaßt?
3. Was macht Nintendo, wenn Sony auf einmal bekanntgibt, daß ihr Flaggschiff DVD-Filme abspielen kann?
4. Steht schon ungefähr fest, welche Entwickler Spiele für Dolphin entwickeln wollen oder zumindest Interesse haben? Wann werden die Entwicklungs-Kits von Nintendo und Sony an die Entwickler verschickt?

Andreas Dittrich (15), Bielefeld

TOTAL!:

1. + 2. Keine Hardware erreicht jemals die Anzahl theoretisch darstellbarer Polygone, mit denen die Hersteller so gerne hantieren, bevor es irgend etwas Konkretes in Sachen Software zu sehen gibt. Deshalb sind die 70 Millionen (oder 66, oder wie viele auch immer) relativ. Es sind sehr wenige technische Daten zum Project Dolphin bekannt, höchstwahrscheinlich, weil der Grafikchip noch nicht fertig ist. NEC wird die Herstellung des 0.18er Grafikchips übernehmen. Junshi Yamaguchi, Vizepräsident bei NEC, behauptet, der Chip könne bis zu 16 Megabyte RAM verpaßt bekommen. Für wahrscheinlich hält er jedoch, daß es „mindestens 8 MB eDRAM (embedded dynamic RAM) sein werden.“ (Anm. d. Red.: 0.18 Micron bezeichnet die „Größe“ der kleinsten Strukturen auf den Microchips der kommenden Generation. Bis-



lang sind 0.25 üblich. Nintendos Dolphin-Partner IBM ist die einzige Firma der Welt, die bereits 0.18er Chips in Massenproduktion fertigt. Sony und Toshiba befinden sich in der Testphase und haben noch nicht mit der Produktion der PSX-2-Chips begonnen.) 3. Ganz einfach: darauf reagieren. Aber die Frage erübrigt sich, denn Sony wird diese Option nicht bieten. Der aktuellste Stand der Dinge (beziehungsweise Gerüchte) ist, daß die PSX 2 am 23. Januar 1999 zum Preis von umgerechnet 750 DM (!) auf den Markt kommen wird. Später soll angeblich, genau wie beim Dolphin, eine noch teurere Variante angeboten werden, die Filme abspielen kann. Verlässliche Infos wird Sony aber erst dieser Tage auf der Tokyo Game Show verkünden.

4. Abgesehen von Square gibt es keinen namhaften Hersteller, der kein N64-Spiel herausgebracht hat. Da Dolphin ohne die bei Third Parties ungeliebten, weil teuren Module auskommt, wird die Anzahl der Entwickler sicherlich keinesfalls kleiner. Solange die Hardware nicht steht, sind auch noch keine handfesten Projekte angekündigt.



David Lorenczat (15) hat es doch tatsächlich geschafft, eine Sailor Moon-Abbildung in die TOTAL! zu schmuggeln! Sachen gibt's ...

Resident Mario

1. Habt ihr schon Resident Evil 2 (N64) probegespield? Ich würde nämlich gerne wissen, ob die Steuerung dem N64 angepaßt wurde. Ich meine damit eine Analogsteuerung wie zum Beispiel in Super Mario 64.
2. Warum habt ihr World Driver Championship nicht gleich getestet? Ich glaube nicht, daß sich die NTSC-Version so sehr von der PAL-Version unterscheidet.
3. Wofür ist die Infrarotschnittstelle des Game Boy Color eigentlich gut und welche Spiele unterstützen sie?
4. Ich finde die Entscheidung von Nintendo, daß der Dolphin keine DVD-Filme und Audio-

CDs abspielen kann, richtig. Man sollte nie versuchen, eine Konsole herzustellen, die ein Alleskönner ist. Das endet nur in einer Katastrophe – siehe Philips' CD-i (gutes Gerät, aber keine Software-Unterstützung). Außerdem finde ich, man sollte von Haus aus kein Modem einbauen, sondern nur als zusätzliche Hardware anbieten. Was man aber auf jeden Fall weiter fördern sollte, wäre eine Art Netzwerk (zwei oder mehrere Konsolen zusammenschließen – bei genügend Fernsehern sind mehrstündige Spieleabende vorprogrammiert).

Markus Schiller, A-Wien

TOTAL!:

1. Na logisch, auf der E3. Die Steuerung ist analog (das stand zwar nicht in den News-Meldungen, aber in der Leserpost). Das Feature bot auch schon das nur in Japan veröffentlichte Update *Bio Hazard – Dual Shock* (PSX). Besser steuert es sich analog auf jeden Fall, und die Bewegungen sind nun ohne Run-Button in verschiedenen Geschwindigkeitsstufen möglich.

Um eine Analogsteuerung im Stil eines *Super Mario 64* handelt es sich aber nicht. Eine derartige Agilität der Protagonisten würde das komplette Spieldesign über den Haufen werfen, und die Bewegungen der Gegner sowie die Abstimmung des Schwierigkeitsgrades müßten von Grund auf neu gestaltet werden.

2. Erstens: Weil das Spiel erst kurz vor Ende der Produktion kam und eine Menge Autos und Strecken freizuspielen waren – den Karrieremodus nicht zu vergessen. Im Endeffekt hat sich der erste, sehr gute Eindruck zwar bestätigt, aber die Sache hätte auch ganz anders ausgehen können. Wir denken, daß unseren Lesern mit einem ordentlichen Test mehr gedient ist als mit einem oberflächlichen „Wir sind die ersten“-Test.

Zweitens: Ob sich PAL- und NTSC-Versionen großartig voneinander unterscheiden, läßt sich logischerweise erst sagen, wenn beide Fassungen vorliegen. Und für die große Mehrheit unserer Leser ist es sicherlich interessanter, wie die Variante ist, die sie offiziell im Laden kaufen können.

Das Ironische bei WDC ist nun, daß die PAL-Fassung doch noch einmal überarbeitet wird. Den Entwicklern kam die Kritik zu Ohren, das Spiel sei zu „einsteigerunfreundlich“. Soll heißen, daß die Steuerung von Beginn an sehr anspruchsvoll ist und jeder Fahrfehler Konsequenzen nach sich zieht. Das wird nun für die PAL-Version modifiziert, weshalb sich die Veröffentlichung auf Oktober verschiebt.

3. Die Infrarotschnittstelle dient der Übertragung von Daten. Bislang wird dieses Feature eigentlich nur von *Super Mario Bros DX* genutzt. Zukünftig wird es aber sicherlich häufiger verwendet werden.

4. Ein Problem der Multimedia-Konsole CD-i war, daß sie kurz vor den 32-Bitern herauskam, während die Leistungsfähigkeit maximal auf 16-Bit-Niveau vor sich hin dümpelte.

Andererseits war der Preis nicht von Pappe, denn je mehr ein Gerät als Alleskönner konzipiert wird, desto teurer wird die Kiste. Ein Modem ist ein solcher Kostenfaktor. Eigentlich ist ein fest installiertes Modem (wie bei Segas Dreamcast) ein feine Sache – schließlich ermöglicht es die von Dir geforderte Netzwerkfunktion. Speziell in Deutschland sprechen jedoch die horrenden Telefongebühren für Ortsgespräche gegen ein mitgeliefertes Modem. Nicht wenige Eltern werden sich „bedanken“, wenn ihre Kids mit ihrer neuen Konsole einige Hundert Mark Telefonkosten pro Monat zusammensurfen.



Hallo, Eva! Egal, was englische Nintendo-Mags schreiben: Man bekommt keine Triforce in *Zelda 64*, kein geheimes Lied usw.!

Das von Dir bevorzugte Zusammenschließen von Konsolen vor Ort wird sich allerdings nie durchsetzen. Nicht umsonst unterstützt Sony die Link-Funktion der PlayStation nicht mehr. Rund 3.000 verkaufte Link-Kabel bei mehreren Millionen PSX-Besitzern in den USA sind eben keine Basis für zukünftige Projekte.

Jetzt aber richtig!

1. Die Frage nach der Fotoübertragung von *Perfect Dark* wurde zwar schon gestellt, aber einen wesentlichen Teil der Frage habt ihr nicht beantwortet: Wie funktioniert die Sache denn nun eigentlich? Werden die Daten zwischen Kamera und Modul mit Hilfe eines Link-Kabels übertragen, oder muß man extra noch einen „Cameraboyadapter“ kaufen?

2. In **TOTAL!** 10/98 schreibt ihr auf Seite 11 über einen Simultanmodus für zwei Spieler in *Perfect Dark*. Was steckt eigentlich dahinter?

Wario

TOTAL!:

1. Das funktioniert mit Hilfe des 64-GB-Adapters, der in Japan zusammen mit *Pocket Monsters Stadium* ausgeliefert wurde (vorgestellt

Highscore-Aktion 1080° Snowboarding

Nur *Zelda 64* wurde häufiger verschoben, doch nun ist es endlich soweit: Wir präsentieren die Endauswertung von *1080° Snowboarding*.

Kurs	Zeit	Name
Crystal Lake	1:02:78	Sebastian Brägas
	1:03:29	Timm Hendrich
	1:03:36	Magnus Lachermeier
	1:03:39	Jens Asmus
Crystal Peak	1:26:94	Sebastian Brägas
	1:28:48	Benjamin Ridder
	1:28:86	Andre König
	1:29:33	Magnus Lachermeier, Axel Marstalerz, Reza Abdolali
Golden Forest	1:20:88	Timm Hndrich
	1:21:18	Sebastian Brägas
	1:21:21	Andre König
	1:21:90	Axel Marstalerz
Mountain Village	1:32:07	Axel Marstalerz
	1:32:56	Sebastian Brägas
	1:33:39	Reza Abdolali
	1:34:01	Magnus Lachermeier
Dragon Cave	1:26:54	Sebastian Brägas
	1:26:98	Timm Hendrich
	1:27:30	Benjamin Ridder
	1:27:45	Magnus Lachermeier
Deadly Fall	1:08:34	Thorsten Mühlau
	1:09:06	Reza Abdolali
	1:09:13	Thomas Dörflinger
	1:09:30	Andre König

Kurs	Score	Name
Air Make	51.900	David Jakob
	36.124	Sebastian Brägas
	32.200	Axel Marstalerz
	31.590	Florian Ishkum
Half Pipe	112.411	André Huscsek
	91.564	Sebastian Brägas
	68.489	Georg Platthy
	66.350	Benjamin Winkler
Contest	283.311	Axel Marstalerz
	204.144	Benjamin Winkler
	152.003	Andre König
	122.660	Battist Rabay
Crystal Lake	86.749	Sebastian Brägas
	62.634	Kai Rustemeyer
	62.250	Axel Marstalerz
Crystal Peak	73.976	Sebastian Brägas
	68.564	Axel Marstalerz
	50.179	Kai Rustemeyer
Golden Forest	100.209	Axel Marstalerz
	67.419	Sebastian Brägas
	52.670	Kai Rustemeyer
Mountain Village	96.126	Axel Marstalerz
	87.919	Sebastian Brägas
	67.189	Akido
Dragon Cave	124.234	Sebastian Brägas
	69.060	Akido
	66.143	Axel Marstalerz
Deadly Fall	162.431	Axel Marstalerz
	154.698	Sebastian Brägas
	147.295	Akido

PS: Wären wir Nikki Lauda, würden wir angesichts dieser Leistungen unsere Kappe ziehen ...

unter anderem im *Pokémon*-Artikel in **TOTAL!** 2/99). Du machst ein Foto mit der Game Boy Camera. Das Kamera-Modul steckst Du dann in den Adapter, der in den Controller-Pak-Schacht des N64-Joypads paßt. Das *Perfect Dark*-Modul liest die gespeicherten Daten von der Kamera aus, und mit Hilfe eines Programms und nach ein paar simplen Handgriffen – die wir spätestens beim Test von *Perfect Dark* ausführlich vorstellen – hast Du Charaktere mit ‚echten‘ Gesichtern im Spiel.

PS: *Pokémon Stadium* steht im Westen erst im Jahr 2000 auf der Release-Liste, aber der 64-GB-Adapter kommt, passend zum optimistisch geplanten *Perfect Dark*-Release, im Dezember (vgl. News dieser Ausgabe).

2. Dahinter steckt das revolutionäre Feature, das bislang noch kein Spiel bietet. Zwei Spieler können auf geteiltem Bildschirm gleichzeitig, aber unabhängig voneinander den Missions-Modus spielen. Die Idee an sich liegt zwar auf der Hand, doch die Umsetzung in einem 3D-Spiel stellt extreme Ansprüche an die Programmierer. Neuerdings versuchen sich aber mehrere Teams daran: Bei *Armored* (vgl. Seite 74) läuft die Sache anscheinend reibungslos, bei *Ruff & Tumble* wird das Feature noch eingebaut (deshalb die Terminverschiebung auf Dezember).

Hier geht die Post ab ...

1. Ich sitze gerade hier und schreibe diesen Brief, als hinter mir auf MTV das Video *King of my Castle* von Wamdue Project gespielt wird. Da ihr euch gut mit Mangas auskennt, wißt ihr vielleicht, welcher Film in diesem Video gezeigt wird.

2. Ist es nicht sehr aufwendig, die Charaktere von *Jet Force Gemini* von Knuddelfiguren auf Manga-Figuren zu ändern?

Roman Wallner (17), Jois

TOTAL!:

1. Ich sitze gerade hier und beantworte den Brief, während gegenüber die *Pokémon*-Melodie auf dem Game Boy von Holgi dudelt, aber das nur am Rande ...

Das komplette Video besteht aus Szenen von Masamune Shirows Anime *Ghost in the Shell*, den wir in **T!** 4/97 und 8/98 jeweils ganz kurz vorgestellt haben. Der Film gilt nach *Akira*

als aufwendigster Anime und ist auch als deutsches Video erhältlich.

2. Das hängt natürlich davon ab, wie der Programm-Code von Rare aussieht, doch theoretisch ist es sehr aufwendig. Nicht unbedingt der Austausch an sich, aber die Konsequenzen für das Gamedesign. Denn ein Charakter mit anderen Abmessungen beeinflusst unter anderem den Schwierigkeitsgrad (vgl. „Resident Mario“, Antwort 1 auf Seite 18). Es sei denn, diese Faktoren werden nicht so pixelgenau abgefragt – doch das ist bei Rare nicht zu erwarten. Die Änderung soll schließlich auch der Grund für die erneute Terminverschiebung sein.

Test the East

Als ich in der **TOTAL!** 8/99 gelesen habe „Das 64DD kommt!“, habe ich mich total gefreut und es gleicht meiner Mutter erzählt. (Ich habe schon drei Nintendo-Konsolen und bekomme keine mehr, aber es ist ja ein Zusatzgerät ...) Allerdings hatte ich nur die Überschrift gelesen. Dann las ich den Bericht darunter und war sehr traurig und zugleich stocksauer! Aber meine Mutter meint, daß Nintendo in Japan nur testet, ob das 64DD gut, sehr gut oder überhaupt nicht ankommt und es dementsprechend in Europa und den USA einführen (oder auch nicht). Kann ich damit rechnen?

Christian (12)

TOTAL!:

Deine Mutter hat zum Teil recht (und offenbar schon einmal die **TOTAL!** gelesen). Wenn Nintendo das 64DD gegen Ende vergangenen Jahres auf den japanischen Markt gebracht hätte, dann wäre das ein Test für eine mögliche Veröffentlichung außerhalb Japans gewesen. (Das haben wir seinerzeit auch so

geschrieben.) Jetzt ist die Veröffentlichung in Japan aber nichts anderes mehr als die Einlösung eines Versprechens – Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi hat Ende 1997 mit seinem guten Namen dafür gebürgt, daß das 64DD auf den Markt kommt. Gemäß der japanischen Mentalität muß er sich daran halten, wenn er nicht sein Gesicht verlieren will.

Bei uns könnte das Zusatzgerät nun frühestens Ende diesen Jahres veröffentlicht werden. Doch das ist viel zu spät, da schließlich für Ende 2000 schon die nächste Nintendo-Konsole angekündigt ist. Nicht umsonst werden fast alle namhaften 64DD-Spiele zu „normalen“ N64-Module umprogrammiert (wie wir in **T!** 8/98 auch geschrieben haben).

Also kannst Du nicht mehr mit dem 64DD rechnen. Das ist jedoch kein Grund, dem Gerät eine Träne nachzuweinen. Selbst wenn dieses höchst originelle, beschreibbare Laufwerk für das N64 vom Tisch ist: Die nächste Nintendo-Konsole soll zwar CD-artige DVDs als Datenträger verwenden, aber das bedeutet ja nicht automatisch, daß es kein beschreibbares Medium geben wird ...

Wir müssen draußen bleiben

Ich habe einmal mein *F-1 World Grand Prix* mit einem PC-Formel-1-Spiel verglichen. Bei *F-1 WGP* gibt es ja eine Galerie. Da ist mir aufgefallen, daß im Vergleich zum PC-Spiel und zur Realität beim Prost-Peugeot an der Seite ein Werbelogo fehlt. Ratet mal, welches!

Thomas Rühl (15), Birkenau

TOTAL!:

1. Wie oft dürfen wir denn raten? **TOTAL** (ohne „!“?) Ach nein, falsches Auto. Dann tippen wir auf das Produkt des „anderen“ Konsolen-Herstellers, dessen Logo auch auf den Helmen

der Fahrer Panis und Trulli sowie Alesi, Frentzen, Herbert und Hill prangt?

Ja, das ist uns schon aufgefallen, aber ein netter Hinweis an die Leser!

Gegenfrage: Ist eigentlich schon einmal aufgefallen, daß Sony das PlayStation-Sponsoring des Prost-Peugeot-Teams selbst überhaupt nicht an die große Glocke hängt, da der französische Rennstall seit Jahren den Punkterängen hinterherfährt?

Zukunftsmusik

1. Es wäre schön, wenn die nächste Nintendo-Konsole den Namen Dolphin behält. Das wäre auf jeden Fall schöner als diese sterilen Namen der Vorgänger. Nur, was will man mit dem Namen aussagen? Die Geschwindigkeit eines Delphins? Die hohe Intelligenz? Wohl kaum. Was kann es also sein?

2. Wenn Nintendo geschickt ist, werden Game Boy, GB Camera usw. zu Dolphin kompatibel sein. Und wenn Nintendo



Nach den ersten Teilen des Comics von Anna Tluczykont wurden wir von selbstgestalteten Comics überflutet. Nicht, daß sie uns nicht gefallen würden (ganz im Gegenteil!), aber wann sollen wir die nur alle abdrucken? Und wo sollen wir den Platz hernehmen???



Leider können wir zu diesem Werk den dazugehörigen Brief nicht mehr finden. Da der Name auf der Rückseite stand, können wir jedoch Michael Jäger (16) aus Wailstadt als Künstler bekanntgeben.

sehr geschickt ist, werden sie ein *Pokémon*-Rollenspiel zum Launch-Titel machen.

3. Ich hoffe jedenfalls, daß *Metroid* auf Dolphin kommt und jetzt schon daran gearbeitet wird. Und wenn Nintendo die Konkurrenz im Preis wirklich unterbieten kann, sollte man doch voller Optimismus in die Videospieldukunft blicken können.

Arno Schatz, Bochum

TOTAL!:

1. Dolphin ist ein sehr geschickt gewählter Projektname, da er sich wohltuend von möglichen Bezeichnungen wie N128, Nintendo 2000, Next Generation Nintendo oder irgendwelchen futuristischen Namen abhebt. (Außerdem ist das Logo mit dem Delphin sehr hübsch ...) Leider kann man nicht davon ausgehen, daß dieser Arbeitstitel beibehalten wird – schließlich muß eine Konsole zumindest ansatzweise nach einer Spielkonsole klingen. Bei „Delphin“ ist das nicht gerade der Fall – selbst bei „Nintendo Dolphin“ nicht (denn Big N benutzt ja bekanntlich gerne den Firmennamen für ihre Konsolen).

Anscheinend ist Nintendo bei der Taufe ihrer Next-Generation-Produkte mit einer untypischen Portion Humor zu Werke gegangen. Schließlich macht „Gekko“ als Bezeichnung für die CPU überhaupt keinen Sinn – abgesehen von der Tatsache, daß die Kombination von Gekko und Dolphin Branchenkenner unweigerlich an das alte Sega-Spiel *Ecco the Dolphin* erinnert ...

2. Wenn Nintendo in Japan so weitermacht, wird der Game Boy bald auch zu Kaffeemaschinen und Wäschetrocknern kompatibel sein. In der Hinsicht muß man sich wohl keine Gedanken bezüglich des Dolphin machen.

Schließlich kamen all diese Gedanken schon 1997 im Zusammenhang mit dem 64DD auf – für das übrigens einmal ein *Pokémon*-Rollenspiel als Launch-Titel angekündigt war. Deshalb würdest Du vermutlich auch in diesem Punkt bei Nintendo offene Türen einrennen.

3. Was unser aller Lieblingsthema *Metroid* betrifft: Nintendo Japan hat bekanntlich durchblicken lassen, daß ein vierter Teil in Arbeit ist, der Ende 2000 zu erwarten sei. Ob es sich dabei nun um ein spätes N64-Highlight, einen frühen Dolphin-Titel, oder was auch immer handelt, blieb bislang offen.

PS: Optimismus ist für Nintendo-Fans auf jeden Fall angebracht.

„Taschen-Story“

Euer Test war wieder mal Gold wert! Ich hatte schon die ganze Zeit auf *Conker's Pocket Tales* gewartet (um mein *Zelda DX* etwas zu schonen), und jetzt hat mich Rare doch etwas enttäuscht. Knuddeloptik ist nicht jedermanns Sache (mir ist es egal, wenn der Spielspaß stimmt), aber in dem Fall ist das Game echt zu leicht und langweilig – schade eigentlich.

Ramona Melis

TOTAL!:

Ganz unsere Meinung. Wir wären übrigens froh, wenn *Conker* wirklich „Knuddelgrafik“ hätte. Statt dessen rendert Rare Grafiken, um sie danach gnadenlos auf Game-Boy-Format runterzurechnen. Dabei geht unserer Ansicht nach jeglicher Charme verloren. Wenn man das mit der liebevoll gezeichneten Grafik von Nintendo-Perlen wie *Zelda IV*, *Wario Land* oder

Donkey Kong (nicht *DK Land*!) vergleicht ... PS: Das ist übrigens eine gute Gelegenheit, eine unserer beliebten, nutzlosen „Hintergrundinformationen am Rande“ vorzutragen: Der Mann, der für das Charakterdesign von *Super Mario Land 2* und *Wario Land 1+2* zuständig war, Hiroji Kiyotake, entwarf auch schon Samus Aran aus *Metroid* (NES).

Poké-Manie

Ich finde eure Zeitschrift echt super. Besonders gefallen mir die ausführlichen Berichte und Specials zu *Pokémon*. Außerdem hat mir der Test von *Legend of the River King* gefallen. Ich hätte da noch ein paar Fragen:

1. Könntet ihr vielleicht mal in einem weiteren Special eine Liste von ein paar *Pokémon* abbilden? Es müssen ja nicht alle sein, aber wenigstens ein paar!

2. Wäre es möglich, einen ausführlichen Test zu *Pokémon Snap* zumachen?

Monique Zühlke (12), Berlin

TOTAL!:

Vielen Dank! *Legend of the River King* ist unserer Meinung nach ein echter Geheimtip. Wer auf *Harvest Moon* oder *Pokémon* steht, sollte der Legende des Flußkönigs durchaus eine Chance geben. Obwohl *Pokémon*-Fans eigentlich für lange Zeit keine anderen Spiele mehr brauchen ...

1. Natürlich, das machen wir doch glatt. Allerdings nicht allzu viele, denn wenn man im Spiel auf neue Monster – Pardon, *Pokémon* – trifft oder sich bekannte in andere Formen verwandeln, sollte deren Anblick ja eine Überraschung sein. Deshalb werden wir uns auch wie bei *Zelda 64* mit Komplettlösungen oder ähnlichem anfangs bewußt zurückhalten.

2. Möglich wäre das anhand der US-Version ohne weiteres, wir haben längst alle 63 *Pokémon* fotografiert (ja, es sind wirklich nur

BRIEFFREUNDSCHAFTEN und FANCLUBS

Hier haben Leserinnen und Leser mit gleichen Interessen die Möglichkeit, in Brief- oder E-Mail-Kontakt zu treten. Wenn Ihr dabei sein wollt, schickt Euren Beitrag einfach an die Leserpost! Damit die anderen wissen, worum es geht, schreibt am besten dazu, was Euch so interessiert! Und vergeßt die Altersangabe nicht!

Mathias Eckhardt
Abtstraße 2
38106 Braunschweig

Ich (20) suche Brieffreunde/-innen ab 16. Meine Hobbys sind schwimmen, Musik hören, Comics zeichnen, Nintendo. Wenn Ihr ähnliche Interessen habt und auch auf Grusel-Games à la *Castlevania* abfährt, dann greift zum Stift und schreibt mir. Wenn's geht mit Foto.

Isabel Linse
Schwebfelderstraße 12
37318 Rüstungen

Ich (12) suche Brieffreunde/-innen ab 12. Meine Hobbys sind: N64, SNES, Briefe schreiben, Musik hören, Basketball und Inline-Skates fahren. Rollenspiele und Action-Adventures gefallen mir besonders gut. Jede Zuschrift wird 100%ig beantwortet.

Sabine Körfggen
Ackerstr. 35
41065 Mönchengladbach

Ich (13) suche dringend eine/n Brieffreund/in. Meine Hobbys sind: Nintendo⁶⁴, Mangas, zeichnen, Kino u.v.m. Also, schreibt mir schnell!

Pascal Rimbach
familie.rimbach@t-online.de

Ich (13) suche Leute, die eine E-Mail-Freundschaft mit mir anfangen wollen. Mailt mir unter der oben genannten Adresse oder besucht meine Homepage www.e-mail-liga.de/cx. Mehr über mich erfahrt Ihr, wenn Ihr mir mailt.

Kay Bitterlich
An der Gasse 3
02730 Kottmarsdorf

Wenn jemand Lust hat, mir (14 Jahre) zu schreiben, der soll loslegen. Meine Hobbys sind: Anime & Manga (*Sailor Moon*, *Slam Dunk*, *Dragon Ball* und *El Hazard*), zeichnen, N64 und *Star Wars*.

Karolina Talja
Potsdamer Allee 63
16227 Eberswalde

Ich (fast 14) suche Brieffreunde, die genauso wie ich von *Ranma 1/2*, *Clamp*, *Street Fighter* und *Oh My Goddess* begeistert sind. Außerdem spiele ich gerne Nintendo⁶⁴ (besonders gerne Rollenspiele).

GEWINNER

Jubiläumsverlosung
„6 Jahre TOTAL!“

Eins Zwei:

je eine handsignierte CD „Gefährliches Halbwissen“ von Eins Zwei:

Roger Weidmann, Hohensachsen; Dennis Breuer, Berlin; Steffen Karst, Marne; Sabina Ludwig, Ulm

Take 2:

je ein **Space Station: Silicon Valley-N64-Modul:**
Alexandra Schaidhammer, Tittenkofen; Sebastian Mumbauer, Karlsruhe; Björn Wiedenroth, Meinersen; Tjorven Hetzger, Itzehoe; Michael Sängner, Paderborn

je ein **Hollywood Pinball-GBC-Modul:**
Robert Schuck, Graisbach; Sascha Brösel, Hamburg; Jan Westphal, Winsen/L.

je ein **Frogger-GBC-Modul:**
Yvonne Bender, Rosenheim; Moritz Schlich, Weingarten; Peter Rischer, Osnabrück; Paul Caly, Wetter; Boris Kopp, Bad Sachsa

Infograms:

ein **V-Rally Edition 99-N64-Modul:**
Dieter Fahlke, Thomsbrück

ein **Starshot – Panik im Space Circus-N64-Modul:**

Michael Drewnowski, Hildesheim

ein **Mission: Impossible-N64-Modul:**
Nicki Volkland, Hamburg

ein **Die Schlümpfe im Alptraumland-GBC-Modul:**

Marie Georg, Berlin

ein **Bugs Bunny & Lola Bunny-GBC-Modul:**
Matthias Liedtke, Soltau

ein **V-Rally Championship Edition-GBC-Modul:**
Simon Stirm, Pfaffenhofen

63!). Doch wirklich sinnvoll ist ein Test erst, wenn genügend Leser die GB-Spiele und die Zeichentrickserie kennen. Dann ist der Reiz, alle PM vor das Objektiv der virtuellen Kamera zu locken, komplett nachzuvollziehen. Nicht umsonst wird das N64-Spiel, genauso wie in Amerika, einige Monate nach den Game-Boy-Spielen veröffentlicht. Wie im Preview schon erwähnt: Das Spielprinzip klingt irgendwie absurd, aber wie mit scheinbar simpelsten Elementen die faszinierendsten Rätsel designt wurden, ist **TOTAL!** genial. (Man beachte den geschickten Hinweis auf die zukünftige Wertung des Spiels!)

Poké-Mania

1. Rollenspiel-Fans sollten in nächster Zeit den Game Boy Color kaufen, da eine wahre Flut von RPGs über uns hereinbricht. Die Sensation dürfte wohl *Pokémon* von Nintendo werden. Von Konami werden wir mit *Survival Kids* (Anm. der Red.: Bei uns wird der Titel *Stranded Kids* lauten) und *Azure Dreams* (das ich schon auf der PlayStation gespielt habe) versorgt. Doch damit nicht genug, schließlich wartet unter anderem *Lufia – Ruins Chaser* auf die Rollenspielgemeinde.

2. In letzter Zeit schreibt ihr ja so viel über *Pokémon Blue* und *Red*. Doch was ist mit der gelben Edition? Wenn die 150 Monster auf *Blau* und *Rot* verteilt sind, um was handelt es sich dann bei *Yellow*? Schon wieder die gleichen Monster?

3. Außerdem könntet ihr (natürlich nur, wenn ihr wollt) über *Pocket Monsters Card GB* und *Pocket Monsters Pikachu* (wirklich ein Prügelspiel?) berichten.

PS: Da sieht man's (Frau natürlich auch!) wieder: Die anderen Magazine haben damals noch nichts von *Pokémon* gehört, aber ihr! Schon in **TOTAL!** 10/97 habt ihr den Hit aufgespürt, und seitdem warte ich darauf. Ziemlich lange, gell? (Aber auf *Zelda – Ocarina of Time* mußten wir noch länger warten.)

Manuel Ahornegger, Österreich

TOTAL!:

1. Deiner Einschätzung schließen wir uns an! (Auf *Lufia* sind wir auch gespannt.)

2. Ja, wieder die gleichen Monster! (Obwohl man sie laut Nintendo nicht mehr Monster nennen soll ...) Aber das hatten wir in einem der unzähligen Berichte in den vergangenen zwei Jahren schon erwähnt. Im Gegensatz zu den inhaltlich identischen Varianten *Blau* und *Rot* wurde *Pokémon Yellow* (auch *Pokémon Pikachu* genannt) aber überarbeitet. Neben Gary und Giovanni trifft ihr im Spiel regelmäßig auf zwei Mitglieder von Team Rocket, die auch in der TV-Serie auftauchen. Pikachu trottet (ebenfalls analog zur Zeichentrickserie) auf der Karte hinter Ash her, und ihr könnt ihn ansprechen. Die Pokémon wurden auf der Weltkarte zum Teil anders positioniert, ihre Bilder wurden grafisch überarbeitet, und ein paar neue Boni sind hinzugekommen. Außerdem lassen sich Bilder und Listen per Game Boy Printer ausdrucken.

3. Für *PM Card GB* gilt dasselbe wie für *Snap* im vorangegangenen Brief. Alles zu seiner Zeit. Jetzt sollen erst einmal alle das *Pokémon*-Phänomen anhand der „Einstiegsdrogen“ (Sorry für den schrecklichen Vergleich!) *Blau* und *Rot* kennenlernen, bevor wir intensiver auf die Nebenwirkungen eingehen.

PM Pikachu ist wie gesagt das von Dir ge-



Schon vor dem Release des Spiels bekommen wir unzählige Pokémon-Zeichnungen, wie diese von Benjamin Hillmann (12) & Florian Eckelmann (13). Das scheint wahre Sailor Moon-Ausmaße zu erreichen ...

nannte *PM Yellow*. Mit Prügelspiel meinst Du vermutlich *Smash Brothers* (N64), das wir in **TOTAL!** 3/99 mit einer 3+ getestet haben. Obwohl das Spiel wirklich nicht der Hit ist, entwickelt sich der N64-Prügler in Japan zu einem eigenständigen Phänomen. Seit dem Release am 21. Januar gingen mehr als eine Million Einheiten über den Ladentisch – ein gigantischer Erfolg für ein N64-Spiel in Japan. Es ist übrigens kein *Pokémon*-Prügler. Neben Pikachu und Pummeluff (in Japan Jigglypuff) sind die anderen Fighter „normale“ Nintendo-Charaktere: Captain Falcon, Donkey Kong, Fox McCloud, Kirby, Link, Luigi, Mario, Ness (aus *Mother/Earthbound*), Samus Aran und Yoshi. PS: Wer zuerst kommt, den bestraft das Leben, könnte man meinen. Wir haben nun so oft über *Pokémon* geschrieben, daß wir zum eigentlichen Test gar nicht mehr so viel Neues mitteilen können, ohne zu sehr ins Detail zu gehen und damit zuviel zu verraten.

Phönix aus der Asche

Kann es sein, daß der „weltberühmte“ Moderator Niels Ruf (Viva 2: *Kamikaze*) früher einmal Pressesprecher bei Acclaim war?

Malte Mende, Kiel

TOTAL!:

Hoppla, woher weißt Du das denn? Ja, das ist richtig. Der gute Niels „Mortal Kombat“ Ruf hat PR für Acclaim gemacht, allerdings ist das schon fünf oder sechs Jahre her.

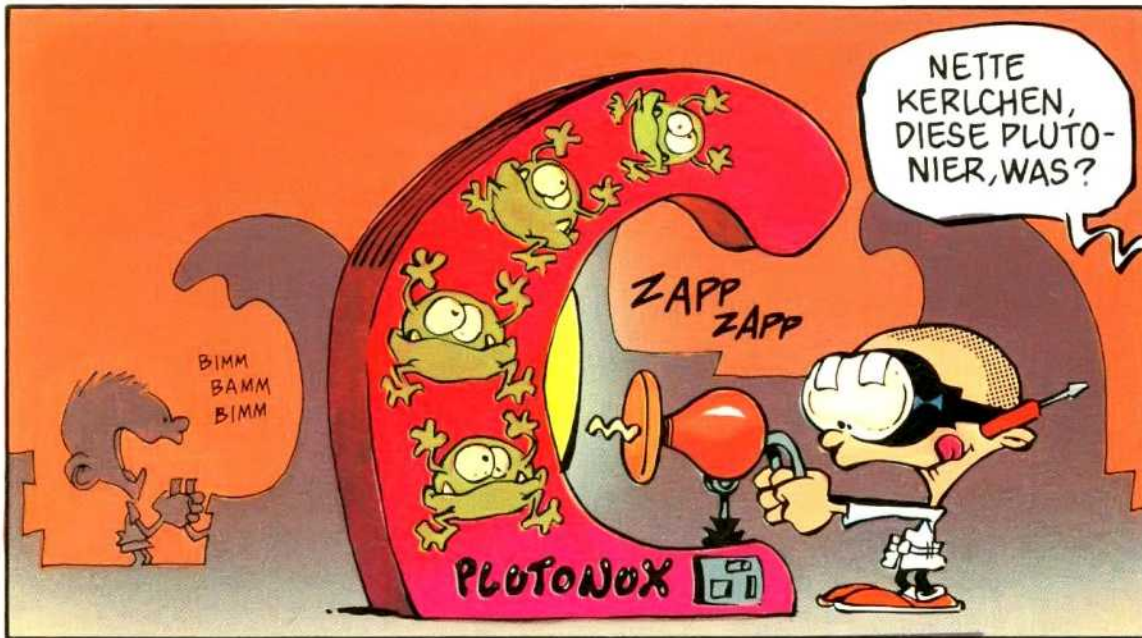
Software-Verkäufe Japan

1. Halbjahr 1999 (Quelle: Weekly Famitsu)

Titel	System	Genre	Hersteller	Stückzahl	Release
1. Final Fantasy VIII	PSX	Rollenspiel	Square	3,47 Mio.	11.2.99
2. Smash Brothers	N64	Prügelspiel	Nintendo	970.000	21.1.99
3. Dance Dance Revolution	PSX	Tanz-/Musikspiel	Konami	725.000	10.4.99
4. Saga Frontier II	PSX	Rollenspiel	Square	650.000	1.4.99
5. Pokémon Pinball	GB(C)	Flipper	Nintendo	610.000	14.4.99
6. Monster Farm 2	PSX	Pokémon-Verschnitt	Atlus	600.000	25.2.99
7. Dragon Quest Monsters	GB(C)	Pokémon-Verschnitt	Enix	575.000	25.9.98 (!)
8. Yugioh – Duel Monsters	GB(C)	Pokémon/Trading Cards	Konami	555.000	17.12.98
9. Pokémon Card GB	GB(C)	Pokémon/Trading Cards	Nintendo	495.000	18.12.98
10. Pokémon Stadium 2	N64	Pokémon/Genremix	Nintendo	460.000	30.4.99
11. Pokémon Snap	N64	Pokémon/Foto-Safari	Nintendo	420.000	19.3.99

Diese Tabelle bezieht sich auf den Leserbrief mit der Überschrift „Poké-Mania“ auf dieser Seite. Es handelt sich dabei nur um die verkauften Einheiten innerhalb der ersten sechs Monate dieses Jahres, die Angaben „über eine Million“ bei *Smash Brothers* (oder auch „2 Millionen“ bei *Dragon Quest Monsters* im *Pokémon*-Test dieser Ausgabe) sind also richtig. Wer Titel für Segas Dreamcast vermisst: *Sega Rally 2* belegt Platz 16 (350.000), der nächste (*House of the Dead 2*) folgt erst auf Rang 40.

KID PADDLE



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Ubi Soft

Preis:
ca. DM 140



Während die aktuelle Formel-1-Saison in ihre entscheidende Phase geht, könnt Ihr Euch bei Racing Simulation 2 zu Hause selbst in das Mono-Cock eines der schnellen Boliden setzen.

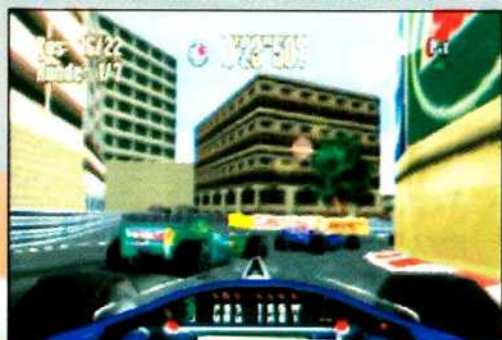


Die Cockpit-Perspektive sollten nur Profis, die den Kurs schon oft gefahren sind, wählen. Durch den flachen Winkel könnt Ihr die Kurven erst sehr spät erkennen

Mit dem enormen Höhenflug des Eddie Irvine hätte wohl niemand gerechnet, doch nach Michael Schuhmachers Unfall in Silverstone fährt der Ire befreit auf und spricht sogar ein Wörtchen im Titelkampf mit. *Racing Simulation 2*



Atmosphärisch: In Monaco dümpeln hinter der Schikane links sogar die teuren Yachten im Hafen



det Ihr aufgefordert, Euch für den Arcade- oder den Simulationsmodus entscheiden. Dabei ist der Unterschied dieser beiden Schwierigkeitsgrade bezogen auf die Steuerung allerdings so gering ausgefallen, daß Ihr getrost sofort mit der Simulation beginnen könnt. Dort steht Euch neben den Einzelrennen, der

kommt nun ohne offizielle Lizenz und somit ohne die original Fahrernamen daher. Wer Schumi auf wundersame Weise heilen und wieder in das Formel-1-Auto setzen oder den Gesamtsieg mit einem der anderen realen Piloten erringen möchte, kann jedoch die erdachten Namen in die echten umwandeln.

Zu Beginn Eurer Rennlaufbahn werdet Ihr aufgefordert, Euch für den Arcade- oder den Simulationsmodus entscheiden. Dabei ist der Unterschied dieser beiden Schwierigkeitsgrade bezogen auf die Steuerung allerdings so gering ausgefallen, daß Ihr getrost sofort mit der Simulation beginnen könnt. Dort steht Euch neben den Einzelrennen, der

Und auch heut' haben wir wieder Wetter, Wetter, Wetter!

Vor jedem Rennen wird die aktuelle Wetterlage und eine Prognose für die nächsten Stunden angegeben.



Dadurch ändern sich nicht nur die Voraussetzungen für die Einstellungen am Boliden, sondern auch die für die Wahl der Reifen. Dadurch ergeben sich einige taktische Spielchen. Schüttet es nämlich gerade wie aus Kübeln, die Vorhersage spricht jedoch von einer deutlichen Verbesserung der Wetterlage, könntet Ihr einen Start ohne Regenreifen wagen. Während die meisten Fahrer im Rennen dann an die Box müssen, könnt Ihr draußen bleiben und viele Plätze gutmachen.

Auf der Jagd nach der Poleposition

Die spannende Qualifizierung solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Wie in der Realität habt Ihr nur eine Stunde und eine begrenzte Anzahl an Versuchen Zeit, eine schnelle Runde hinzulegen. Dabei könnt Ihr mit Hilfe eines Zeitratters diese Stunde abkürzen und auf einem sich ständig aktualisierenden Tableau mitverfolgen, wie die Fahrer ihre Startpositionen



QUALIFIZIERUNG			
PLATZ	NAME	ZEIT	LAUF
1	A. Mansueti	1:25.400	1
2	A. Fontana	1:25.400	1
3	A. Fontana	1:25.400	1
4	A. Fontana	1:25.400	1
5	A. Fontana	1:25.400	1
6	A. Fontana	1:25.400	1
7	A. Fontana	1:25.400	1
8	A. Fontana	1:25.400	1
9	A. Fontana	1:25.400	1
10	A. Fontana	1:25.400	1

wechseln. Um den besten Moment zum Herausfahren abpassen zu können, solltet Ihr genau auf das Streckenmodell in der oberen linken Ecke achten. Dort werden, wie im Rennen auch, alle gegnerischen Fahrzeuge und ihre gegenwärtige Position durch kleine grüne Kugeln symbolisiert. Wenn wenig Verkehr herrscht, der Euch eventuell aufhalten könnte, solltet Ihr die Box verlassen und die fliegende Runde beginnen.

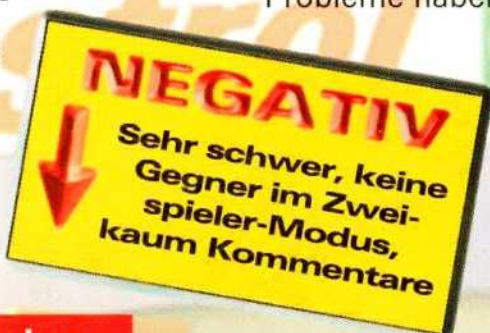




Fast das komplette Flaggensystem wurde implementiert. Bei Gelb gab es irgendwo auf der Strecke einen Unfall und Überholen ist verboten

freien Lauf zum Trainieren nutzen, gleich mit dem Qualifying beginnen oder sogar sofort das Rennen starten wollt. Trifft letzteres zu, wird Euer Wagen natürlich ans Ende des Feldes auf den 22. Platz gestellt. Die Rennen gestalten sich auch mit einem Startplatz im Mittelfeld sehr schwierig. Das eigentliche Problem liegt dabei allerdings weniger beim Überholen, denn alle Gegner bremsen kon-

sequent sehr früh ab, wenn es in eine Kurve geht. Dieses Verhalten könnt Ihr Euch zu nutze machen und einfach ein wenig später vom Gas gehen. Ab Position zehn sind die Konkurrenten aber dermaßen schnell, daß Ihr Probleme haben werdet, auch nur an sie heranzukommen. Zwar könnt Ihr deren Stärke vor einer Meisterschaft oder jedem Einzelrennen aus drei Stufen wählen, wesentlich einfacher wird das Herausholen eines Sieges dadurch jedoch nicht. Durch den sehr knackigen Schwierigkeits-



Gut, daß wir verglichen haben



VS.



Kurse/Saison	17/1998
Echte Fahrernamen	Nein, Ihr könnt aber die Originalnamen mit Hilfe eines Editors nachtragen.
Tuning-Möglichkeiten	ja
Schäden am Fahrzeug	ja
Computerintelligenz	Die Computer-Gegner fahren gnadenlos schnell und machen kaum Fehler. Nur das Abbremsen vor einer Kurve beginnen sie durch die Bank weg zu früh. Erfreulich: Auch die CPU-Konkurrenten besuchen ab und zu die Box.
Zweispielers-Modus/ CPU-Gegner	ja/keine
Extra-Modus	Karriere
Grafik	Nebel gibt es nur sehr weit im Hintergrund, so daß die Sichtweite groß genug ist. Es gibt keine Slowdowns und nur leichtes Ruckeln.
Sound	Die Motoren-Sounds sind ein wenig zu hochtonig, und der Reporter hüllt sich in Schweigen.
Fazit	<i>Racing Simulation 2</i> überzeugt durch ausgefeilte Tuning-Möglichkeiten und ein sehr gutes Fahrgefühl. An Stelle der spannenden Szenarios gibt es einen Karrieremodus, der jedoch nicht ganz so motivierend ist wie die vorgegebenen Rennsituationen bei <i>F-1 World Grand Prix II</i> .

Note: 2+

Kurse/Saison	17+1/1998
Echte Fahrernamen	Ja, bis auf Villeneuve, den Ihr aber mittels Editor nachtragen könnt.
Tuning-Möglichkeiten	ja
Schäden am Fahrzeug	ja
Computerintelligenz	Die computergesteuerten Fahrer neigen ebenfalls zu Fehlern. Ist der Realismus-Modus aktiviert, machen sie sogar dieselben Fehler an genau derselben Stelle, wie sie sie auch in den realen Rennen der '98er Saison fabrizierten.
Zweispielers-Modus/ CPU-Gegner	ja/keine
Extra-Modus	Szenarios
Grafik	Die Grafik ist wie bei <i>Racing Simulation 2</i> ein wenig unscharf und verwaschen. Slowdowns treten ebenfalls nicht auf.
Sound	Die Motorengeräusche sind ebenfalls sehr hochtonig, aber druckvoller. Insgesamt gibt es mehr Geräusche auf der Strecke, und über Funk bekommt Ihr alle wichtigen Informationen.
Fazit	<i>F-1 World Grand Prix II</i> kann in erster Linie mit den Szenarios und der offiziellen Lizenz punkten. Technisch gesehen liegen die beiden Konkurrenten auf gleicher Höhe, vom Fahrverhalten her ist <i>Racing Simulation 2</i> jedoch ein Stück weiter vorn.

Note: 2+

INTERVIEW



TOTAL! sprach jüngst mit dem Projektmanager von *Racing Simulation 2*, Mathieu Ferland (Ubi Soft), der für die Entwicklungsarbeiten verantwortlich zeichnet.

TOTAL!: Hatte irgendein Rennspiel oder ein Konkurrenzprodukt Einfluß auf die Entwicklung von *Racing Simulation 2*? **Mathieu Ferland:** Es ist immer gut, sich neue Ideen einfallen zu lassen, aber Sie kennen das ja ... Viele andere Rennspiele hatten Einfluß auf das Spieldesign von *RS 2*. Jedes Spiel auf dem Markt hat seine Stärken und Schwächen. Wir konzentrierten uns auf die Stärken und versuchten, uns von diesen Ideen inspirieren zu lassen und sie noch zu verbessern.

T!: Inwieweit hängt das Renn-geschehen von der künstlichen Intelligenz der Computer-Fahrer ab?

MF: Jeder Gegner wird von verschiedenen KI-Kriterien beeinflusst: Aggressivität, Abwehrverhalten, Erfahrung, Leistung des Teams usw. Über diese Kriterien bekommt jeder F-1-Pilot seine eigene Persönlichkeit im Hinblick auf die tatsächlichen Rennfahrer.

Es gibt drei verschiedene KI-Stufen: Amateur, Profi und Experte.

T!: Welchen Einfluß haben die Einstellungen am Wagen auf dessen Leistung und Fahrverhalten?

MF: Wow, was für eine Frage! Ich mach's kurz: Schon in der Grundeinstellung ist der Rennwagen für die jeweilige Strecke optimiert. Wenn man aber um die Poleposition kämpfen will, müssen die Einstellungen noch feiner abgestimmt werden.

Weiter auf den folgenden Seiten →

Racing 2 SIMULATION



Wenn die Schadensfunktion ausgeschaltet ist, könnt Ihr Euch auch solche Überholmanöver leisten



Wer mit einem Reifen auf den Rasen oder in den Sand gerät, der sollte keine heftigen Lenkbewegungen vollziehen oder nicht zuviel Gas geben

Erreichen sie leicht hohe Geschwindigkeiten auf geraden Strecken? Oder sind sie jemand, der den Bremsweg vor einer scharfen Kurve genau bestimmen kann? Eine Anzeige im Einstellungs Menü des Wagens hilft bei den Entscheidungen. Wenn man einmal die persönliche Lieblingseinstellung gefunden hat, kann man sie auf dem Controller Pak abspeichern. Dann muß man sich noch für eine Boxenstrategie entscheiden (bis zu drei Boxenstopps).

Ein paar Beispiele:

- wenig Benzin = starke Beschleunigung, kurzer Bremsweg, wenig Haftung
- viel Benzin = normale Beschleunigung, langer Bremsweg, hohe Haftung
- harte Reifen = geringe Abnutzung, normale Haftung (normalerweise ein Boxenstopp)
- weiche Reifen = normale Abnutzung, hohe Haftung (normalerweise zwei bis drei Boxenstopps)

TI: Was ist an *Racing Simulation 2* das Besondere im Vergleich zum direkten Konkurrenten *F-1 World Grand Prix II*?

MF: Das Verhalten des Rennwagens basiert auf einem physikalischen F-1-Modell und erzeugt ein besseres Fahrgefühl. Wir haben sehr viel an der Grafik gearbeitet. In einem solchen Spiel muß der Spieler weit nach vorne blicken können, um Kurven besser vorhersehen und damit Bremswege besser berechnen zu können. Deswegen gibt es im Spiel auch nur leichten Nebel im Hintergrund.

TI: Auf welcher Engine basiert *Racing Simulation 2*?

MF: Einige Teile des Grund-Codes stammen aus der PC-Version.

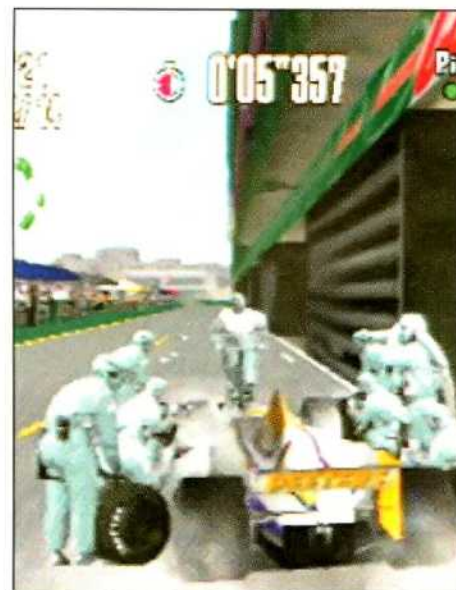
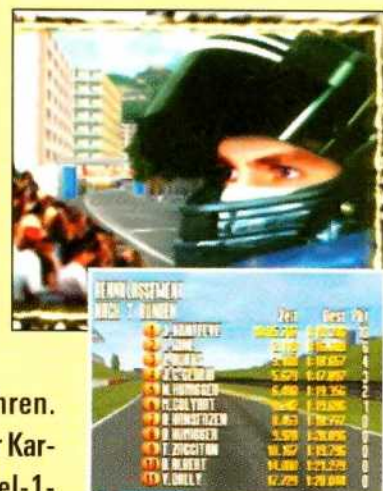
grad bekommt *Racing Simulation 2* aber einen sehr realistischen Charakter. Wenn nicht optimale technische Abstimmungen am Fahrzeug, eine geniale Boxenstopp-Strategie und ein enormes fahrerisches Talent zusammentreffen, platziert man sich garantiert nicht in den Punkten.

Grafisch liegt *Racing Simulation 2* auf einem Level mit *F-1 World Grand Prix II*. Dezentere Nebel im Hintergrund und eine gewisse Unschärfe fallen negativ auf, die Geschwindigkeit ist aber hoch und vermittelt ein angemessenes Formel-1-Feeling. Ebenfalls erfreulich: Selbst beim Start, oder anderen Situationen, in denen viele Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen, kommt es zu keinen Slowdowns. Der vorhandene



Klein anfangen und ganz groß rauskommen

Im Karrieremodus müßt Ihr Euch, durch gute Plazierungen in den Rennen der jeweiligen Saison nach und nach in bessere Teams fahren. Am Anfang Eurer Karriere als Formel-1-Pilot sitzt Ihr erst einmal in einem Wagen eines nicht sehr konkurrenzfähigen Teams, wodurch es sehr schwierig wird, eine gute Platzierung zu erreichen. Schafft Ihr es jedoch, die Manager der anderen Teams auf Euch aufmerksam zu machen, bekommt Ihr schon bald neue Angebote.



Reporter glänzt hingegen überwiegend durch Abwesenheit. Wenn er dann doch einmal etwas sagt, ist es dermaßen veräuscht, daß man meint, er würde über eine schlechte Funkanlage sprechen.



Die Rennen werden in der Boxengasse gewonnen

Gerade bei Einstellungen von 75 oder gar 100 % Rennlänge kommt es auf eine clevere Boxenstrategie an. Dabei spielen die Wahl der Reifen und deren Abnutzung, das Wetter und die Wahl der Treibstoffmenge eine große Rolle. Wer im richtigen Moment einen Stopp einplant, kann jede Menge Boden gutmachen.



Auf die Abstimmung kommt es an!

Vor jedem freien Lauf, Qualifying oder Rennen könnt Ihr verschiedene Einstellungen an Eurem Boliden vornehmen. Dadurch könnt Ihr durch fleißiges Herumprobieren für jeden Kurs die optimale Abstimmung herausfinden und sogar abspeichern. Vier davon bekommt Ihr schon einmal erklärt.

Flügel: In Kurven verleihen die Flügel dem Wagen eine stärkere Bodenhaftung, da der Anpreßdruck erhöht wird. Auf den Geraden bewirken sie jedoch aufgrund des entstehenden Luftwiderstandes eine Verringerung der Höchstgeschwindigkeit. Bei langsamen Rennstrecken

wie in Monaco solltet Ihr daher einen großen Anstellwinkel wählen, da es sowieso kaum lange Geraden gibt, auf denen mehr als 270 km/h erzielt werden können. Bei schnelleren Rennstrecken wie zum Beispiel in Italien stellt Ihr hingegen einen kleineren Anstellwinkel ein, um auf den Geraden höhere Geschwindigkeiten zu erreichen.

Reifen: Reifen bilden das einzige Bindeglied zwischen Fahrzeug und Straße und haben enormen Einfluß auf die Umsetzung der Motorleistung. Weiche Reifen



haben dabei eine höhere Bodenhaftung als harte, nutzen sich dafür jedoch schneller ab. Mit harten Reifen seid Ihr zwar nicht ganz so schnell unterwegs, spart auf einigen Strecken aber bis zu zwei Boxenstopps.

Federn: Die Radanordnung setzt sich zusammen aus Federn, Drehstabilisatoren und Dämpfern. Je härter eine Feder ist, desto geringer sind die Nickbewegungen des Fahrzeugs beim Abbremsen oder Beschleunigen. Wählt Ihr hingegen weicher eingestellte Federn, erzielt Ihr einen besseren Kontakt der Reifen zum Boden. Dadurch werden Unebenheiten in der Fahrbahn absorbiert und der Wagen wird schneller. Dafür wird das Einlenken in Kurven schwieriger, da der Wagen träger auf Lenkbefehle reagiert.



Bremsen: Um ein Untersteuern des Wagens durch die entsprechende Flügeleinstellung noch zu unterstützen, solltet Ihr die Bremskraft hinten geringer wählen als vorne. Dadurch verhält sich das Fahrzeug jedoch äußerst instabil, da das Heck in Kurven sehr schnell ausbricht. Im umgekehrten Fall habt Ihr zwar ein stabiles Fahrverhalten, müßt in Kurven aber wesentlich stärker abbremsen.



Alles in allem ist Ubi Soft ein sehr gutes, aber keineswegs überragendes Formel-1-Spiel gelungen. Das Fahrgefühl, die Tuning-Möglichkeiten und der Karrieremodus stehen dabei auf der Habenseite. Negativ fallen das nicht vorhandene Ghost-Fahrzeug im Zeitrennen, die fehlenden Gegner im Zweispieler-Modus und der sehr hohe Schwierigkeitsgrad auf, der Anfänger abschrecken dürfte. Wenn Ihr Euch trotzdem traut, werdet Ihr auf jeden Fall für lange Zeit Euren Spaß haben, denn ehe Ihr den ersten Sieg herausfahrt, werden viele Stunden für das Tuning ins Land ziehen.

Holger Reher



Es ist eine leistungsstarke Engine, die uns viel Freiheit gab, das Spieldesign, das Verhalten der Wagen und die Grafik entsprechend anzupassen.

T!: In der Entwicklungsphase eines Spiels entstehen viele Probleme und Komplikationen. Wie haben Sie sie gelöst?

MF: Wir hatten Probleme mit der Bildwiederholungsrate ... Am Anfang jedes Rennens, wenn alle 22 Wagen um die erste Kurve fahren, waren die Kollisionsberechnungen zu schwierig. Aber die Programmierer haben eine tolle Optimierung benutzt, die Abfrage- und Sicherheitszonen verwendet. Außerdem wurde der Startvorgang so verändert, daß die Wagen etwas mehr Abstand voneinander haben.

T!: Gab es irgendwelche speziellen Probleme?

MF: Die Polygonrate der Modelle war zu hoch. Besonders mußten wir uns auf den ersten Abschnitt jeder Strecke konzentrieren, wo das Maximum an Objekten gleichzeitig auftreten kann: 22 Wagen, viele Objekte am Streckenrand, Staub, Wassertropfen, Regen usw.

T!: Wir danken Ihnen für dieses Gespräch und wünschen weiterhin viel Erfolg!

Gameplay 2+

Das Fahrverhalten ist sehr gut gelungen, und der Schwierigkeitsgrad setzt Tuning voraus.

Dauerspaß 2+

Durch die Stärke der Computer-Fahrer müßt Ihr für einen Sieg lange und hart arbeiten.

Grafik 2-

Die Optik ist ein wenig verwaschen und unscharf. Die Sichtweite ist ausreichend.

Sound 3+

Auf der Strecke hört Ihr nur die Motorengeräusche. Der Reporter spricht viel zu selten.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja, 5 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 17 Kurse
Schwierigkeit hoch, 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

EAZIT
2+

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Acclaim Studios Teesside

Preis:
ca. DM 120



Laßt Euch entführen in eine Welt, in der das Böse regiert, eine Welt voller Dämonen, Qualen und Finsternis. Dies ist die Welt von Shadow Man, der auserkoren wurde, dem Bösen Einhalt zu gebieten.





Ein schreckliches Schicksal widerfuhr der Familie LeRoi: In einem Autounfall verunglückten sämtliche Mitglieder tödlich – bis auf Michael, der nach einigen Tagen im Koma zu neuem Leben erwacht. Allerdings ist er nicht mehr der alte: Eine Voodoo-Priesterin, genannt Nettie, hat ihm eine Maske in die Brust eingepflanzt, durch die er nachts und im Reich der Toten als Shadow Man übernatürliche Kräfte entwickelt. Außerdem ist es ihm gestattet, jederzeit in die reale Welt zurückzukehren. Einen Haken hat die Sache jedoch: Mike steht unter Netties Bann und tut alles, was sie verlangt, ob er will oder nicht. Und was sie fordert, ist sondergleichen bedeutungsvoll: Vor 111 Jahren trieb bekanntlich ein irrer Mörder in den Straßen Londons sein Unwesen. Er nannte sich Jack the Ripper und verstümmelte seine

Opfer mitunter bis zur Unkenntlichkeit. Derartige Verhaltensweisen erregen natürlich Aufsehen, und so war es kein Wunder, daß die Verkörperung des abgrundtief Bösen mit Namen Legion auf diesen Herrn aufmerksam wurde. Er konnte Jack, der gelernter Architekt war, davon überzeugen, eine gigantische Festung, das sogenannte Asyl, zu errichten. Dort sollen nun die Vorbereitungen für die Apokalypse stattfinden. Um dieses Ziel zu erreichen, suchte sich Legion die fünf grausamsten Massenmörder der Welt, die der Prophezeiung nach

die Übernahme der Welt durch das Böse einleiten sollen. Und genau das soll Mike verhindern, indem er die Mörder endgültig stoppt, bevor es zur Katastrophe kommt. Nettie versorgt ihn mit allen nötigen Hintergrundinformationen über die Fünf und statet ihn fürs erste mit einer Waffe aus. Solange Mike sich in der realen Welt aufhält, stellt sie eine ganz normale Pistole dar. Befindet er sich jedoch im Reich der Toten, verwandelt sie sich in die Shadow Gun. Mit dieser könnt Ihr die gräßlichen Ausgeburten der Hölle vernichten, denen Ihr zuhauf begegnet, und die gegen normale Waffen immun sind.



Dies ist einer der fünf Massenmörder. Wie die anderen vier ist auch er ein Dämon und kann nur besiegt werden, wenn Ihr über Eure Schattenkräfte verfügt



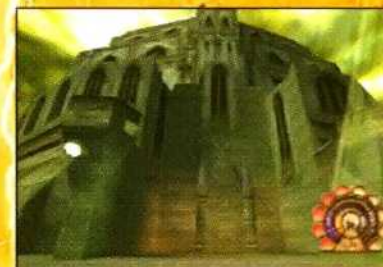
Neben Gegnern und Rätseln müßt Ihr auch Jump&Run-Einlagen meistern



Solange Mike LeRoi nicht auf diese Hunde schießt, werden sie ihn auch nicht angreifen

Die Vista-Engine

Für *Shadow Man* hat Acclaim eine neuartige Grafik-Engine entwickelt, die es ermöglicht, weit entfernte Objekte immer in ihrer vollen Größe darzustellen. Für das Spiel bedeutet das, daß Ihr keinen Grafikaufbau und kei-



nen vertuschenden Nebel zu Gesicht bekommen werdet. Dieses Bild zeigt zum Beispiel das gigantische Asyl – allerdings nicht aus nächster Nähe, wie es vielleicht scheinen mag. Bis Ihr von dort aus vor den Eingangstoren steht, benötigt Ihr etwa eine Minute im Laufschrift.



Die Shadow Gun bündelt die Macht des Todes, die aus Shadow Mans Maske kommt, und verschießt Geister, die in den Gegner strömen und ihn zerstören

Hilfe in der Not

Obwohl Euch im Spiel keine Karte zur Verfügung steht (der Packung liegt nur eine grobe bei), seid Ihr nicht auf Euch allein gestellt. Zum einen erhaltet Ihr am Anfang Tarot-Karten, aus denen Ihr die Funktionen der verschiedenen Extras (Waffen, Tätowierungen etc.) und teilweise sogar deren Aufenthaltsorte deuten könnt. Über die fünf Massenmörder lassen sich Rückschlüsse aus deren Akten ziehen. Zweitens bewegt Shadow Man alias Mike seinen Kopf immer in die Richtung, in der etwas Wichtiges zu finden ist. Außerdem gibt es zwei Personen, bei denen Ihr jederzeit Rat einholen könnt, wenn Ihr nicht weiter wißt. In der Welt der Lebenden ist Nettie stets gesprächsfreudig, wenn auch in einem äußerst forschenden Ton, und im Reich der Toten gibt Euch die Schlange Jaunty Tips. Dieser müßt Ihr allerdings genau zuhören, sie redet wie ein Wasserfall und albert viel herum.



Die Voodoo-Tätowierungen

Im Laufe seines Abenteuers erhält *Shadow Man* verschiedene Tätowierungen, die ihm spezielle Fähigkeiten verleihen, solange er sich nicht als Mike LeRoi herumtreibt. So könnt Ihr zum Beispiel nur mit der richtigen Körperbemalung an brennenden Vorsprüngen entlanghangeln oder über Lava gehen. Dadurch ist es Euch möglich, in bereits bewältigt geglaubten Leveln weitere Bereiche zu erkunden, an die Ihr zuvor nicht herankommen konntet.



Da Eure Kräfte als Shadow Man nicht ausgeprägt genug sind, um es mit Legions Macht aufzunehmen, müßt Ihr dunkle Seelen suchen, die Eure Shadow Gun verstärken und Euch die Möglichkeit geben, magische Voodoo-Waffen zu benutzen. Allerdings verändern sie auch Mikes Charakter, der mit jeder aufgenommenen Seele abtrünniger wird, was sich vor allem in seiner zunehmend gröberen Ausdrucksweise während der komplett in deutsch vertonten Zwischensequenzen widerspiegelt. So macht Ihr Euch auf einen langen und beschwerlichen Weg, dessen Windungen und Ausmaße nicht zu erahnen sind. Anfangs habt Ihr nur mit harmlosen Kreaturen und einfachen Denkaufgaben zu kämpfen, aber je weiter Ihr vordringt, desto mehr werdet Ihr mit Gefahren und Schwierigkeiten konfrontiert. Die Gegner werden immer widerstandsfähiger

POSITIV
Finstere Atmosphäre, knifflige Rätsel, beeindruckende Kulissen



und greifen mit steigender Begeisterung zu schnellen Feuerwaffen oder dezenten Filetierwerkzeugen wie Fleischerhaken, Hackebeitchen und zuverlässigen Kettensägen.

Damit Ihr nicht dumm aus der Wäsche gucken müßt, kann Shadow Man seinerseits mit Voodoo-Spielzeugen, zum Beispiel Feuer-

stäbe und handgefertigte Fabrikate wie Shotguns und Maschinengewehre, reichlich Druck machen. Doch so gemein das alles klingen mag, außer in den Gewässern des Totenreichs fließt im Spiel kein Tropfen Blut. Die Feinde lösen sich in feinen Staub auf, und der Hauptcharakter behält bei seinem Ableben sämtliche Körperteile und -flüssigkeiten.

Shadow Man geht auf andere Art und Weise unter die Haut. Was diesen Titel ausmacht, ist die wahnsinnig beklemmende und beängstigende Stimmung, die beim Spielen aufkommt. Das liegt



Im Diesseits verfügt Mike LeRoi über keine Voodoo-Fähigkeiten und greift auf handelsübliche Waffen zurück. Hangeln könnt Ihr nur unbewaffnet



Im Asyl erwarten Euch die grauenhaftesten Ausgeburten der Hölle. Für einige Texturen wurden Abbildungen von Hautkrankheiten aus Medizinbüchern benutzt

Lukes Teddy

Das einzige, was Mike nach dem Unfall blieb, ist der Teddy seines Bruders Luke. Mit diesem ist er in der Lage, sich an alle Orte, die er zuvor betreten hat, zu teleportieren. Außerdem kann er mit seiner Hilfe zwischen der realen Welt und dem Reich der Toten wechseln. Befindet er sich als Mike LeRoi unter den Lebenden, kann er, anders als sein Alter ego, unter Wasser ertrinken und sich bei Sprüngen in die Tiefe verletzen.



zum einen an der Gestaltung der Kulissen: Beeindruckende, gigantische Bauten wechseln sich mit engen, gewundenen Höhlengängen und tödlichen Fallen ab, die alle in relativ düsteren Farben gehalten sind. Eine un-

NEGATIV

Ihr bleibt in der Grafik hängen, kleine Mängel bei der Steuerung

glaubliche Spannung wird erzeugt, da Ihr nie wißt, was Euch hinter der nächsten Tür oder Ecke erwartet. Verstärkt wird diese Gruselatmosphäre durch eine phantastisch melancholische und immer zur Umgebung passende Sound-Untermalung sowie die markerschütternden Schreie der Monster. So versinkt man ins Geschehen und könnte sich richtig schön verzaubern lassen, gäbe es nicht eine Sache, die einen immer wieder herausreißt: Obwohl die Steuerung ziemlich durchdacht ist und Ihr mit Shadow Man viele Dinge, wie Klettern, Hangeln,

Schwimmen, Rollen oder Blöcke Verschieben, anstellen könnt, hat sie einen Haken. Wie in *Zelda* habt Ihr die Möglichkeit, die Feinde anzuvisieren und Euch um sie herum zu bewegen. Läuft der Gegner nun aber hinter Euch, verliert Ihr ihn aus dem Visier und müßt ihn erneut vor das Fadenkreuz bekommen. Da sich der Held nicht sonderlich schnell umdreht, entstehen dadurch unnötig schwierige Situationen. Außerdem bleibt Ihr hin und wieder an vorstehenden Grafikelementen hängen, aber das läßt sich vermeiden, indem Ihr nicht zu nah an der Wand entlangmarschiert. Doch abgesehen von diesen beiden Punkten gibt es an *Shadow Man* nichts wichtiges auszusetzen. Je tiefer Ihr vordringt, desto interessanter gestaltet sich das Spiel, sei es wegen der kniffligen Rätsel, der zunehmend beeindruckender werdenden Schauplätze oder der mordspannenden Story. Bis Ihr das Ende erreicht habt, vergehen viele unvergeßliche Stunden voller Faszination, Spannung, Überwältigung und Angst.

Tobias Partetzke



Eine Stunde Sprache



In den 256 MBit des Moduls fanden insgesamt 60 Minuten an auf deutsch gesprochenen Dialogen Platz. Daß die Synchronisation hervorragend gelungen ist, liegt sicher nicht zuletzt an den professionellen Sprechern. Die deutschen Stimmen von Samuel L. Jackson, Nicholas Cage, Whoopi Goldberg, Jack Nicholson, Alf und Kevin Spacey wurden verpflichtet und haben wirklich gute Arbeit geleistet.



Die Pfade des Schattens

Die meiste Zeit wandelt Ihr als Shadow Man durch das Reich der Toten. Dort gibt es jedoch nur ein Weiterkommen, wenn Ihr in der Lage seid, alle versiegelten Tore in den sogenannten Pfaden des Schattens zu öffnen. Diese Pfade verbinden die einzelnen Level miteinander. Ihr dürft also jederzeit dorthin zurückkehren, wo Ihr bereits einmal gewesen seid. Um aber die Tore zu durchqueren, benötigt Ihr jeweils eine bestimmte Anzahl dunkler Seelen, die Eure Shadow-Kräfte nach und nach bis auf Level 10 bringen. Ihr solltet also immer die Augen offen halten und jeden Winkel nach diesen Seelen absuchen.



Gameplay

1-

Shadow Man zieht Euch sofort in seinen Bann und läßt Euch spannende Abenteuer erleben.

Dauerspaß

1-

Bis Ihr alle Rätsel gelöst und die Welt gerettet habt, vergeht etwa soviel Zeit wie bei *Zelda*.

Grafik

1-

So beeindruckende Kulissen gab es auf dem N64 noch nie. Bessere Animationen schon.

Sound

1

Dramatische, furchterregende Kompositionen und eine absolut gelungene Synchronisation.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 73 Seiten

Spieler 1
Level 20
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
1-

Genre:	Angelspiel
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Gear Head Studios
Preis:	ca. DM 140

BASS HUNTER 64

Das erste Angelspiel für das N64 kommt nicht wie Legend of the River King für den Game Boy Color in einer Rollenspiel-Verpackung daher. Es wendet sich durch unzählige Möglichkeiten vielmehr an Angelpuristen.



Um richtig große Brocken aus dem Wasser zu ziehen, müßt Ihr Euch anstrengen. Einfach nur die Leine einzuziehen endet meistens mit der Flucht des Fisches



Zu Beginn könnt Ihr Euch zwischen zwei Modi entscheiden. Das Just-for-Fun-Fishing hält, was der Name verspricht, denn Ihr könnt ohne Hatz den Haken ins Wasser werfen. Der Championship-Modus gestaltet sich da ganz anders. Ihr müßt in einem Zeitlimit eine bestimmte Anzahl an Fischen eines ebenfalls vorgegebenen Mindestgewichts fangen. Bevor Ihr mit dem Angeln beginnen könnt, bekommt Ihr genaue Informationen über die Wetter- und Wasserverhältnisse, die genaue Uhr- und Jahreszeit und eine kurze Beschreibung des Sees geliefert. Habt Ihr Euch schlau gemacht, könnt Ihr zum coolsten Teil des Spiels übergehen: In einem

Boot mit Außenborder hebt Ihr über den See, um zur geeigneten Stelle zu gelangen. Die Lenkung und die Soundeffekte sind dabei so gut gelungen, daß man mit dem Herumfahren gar nicht mehr aufhören will. Seid Ihr dann doch irgendwann angekommen, könnt Ihr aus einer enorm großen

POSITIV
Umfangreiche
Angelmöglichkeiten,
rasantes
Bootfahren

Anzahl an Angelzubehör wählen. Das anschließende Auswerfen der Leine gestaltet sich mit dem Analogstick sehr gefühlvoll und bereitet auch Anfängern keine Schwierigkeiten. Das Herausholen größerer Brocken bleibt hingegen nur fortgeschrittenen Fischern vorbehalten. Es erfordert schon sehr viel Fingerspitzengefühl, die Leine im richtigen Moment zu straffen und in die entsprechende Richtung zu lenken. Ist der Köder im Wasser, teilt sich

der Bildschirm horizontal in zwei Hälften, wobei die untere immer den Angler zeigt. Oben seht Ihr, je nach Wahl der Pose, entweder eine Oberflächen- oder Unterwasseransicht des Sees. Die Unterwasserperspektive ist natürlich wesentlich spektakulärer, da Ihr die Fische schon beim Heranschwimmen beobachten könnt. Wer zu ungeduldig ist und die Leine zu schnell wieder anzieht, verscheucht die Fische. Wie im richtigen Leben ist also Geduld gefragt, wobei die Rumble-Funktion sehr hilfreich ist, da sie Euch jeden Biß spüren läßt.

NEGATIV
Nur zwei
Spielvarianten, kein
Zweispielers-Modus,
sehr kompliziert

Die Grafik ist ein wenig unscharf, durch die vielen Wettereffekte wie Regen, Sonnenuntergang oder Bodennebel entsteht aber eine schöne Atmosphäre. Die reali-

stischen Bewegungen der Fische sind ebenfalls sehr schön anzusehen.

Die zahlreichen Kombinationen von Haken, Ködern und Ruten bieten bei Bass Hunter 64 Platz für ausgereifte Angeltechniken und umfangreiche Experimente. Leider gibt es nur zwei Modi und die Möglichkeit, gegen einen Freund anzutreten, werden viele vermissen. Dadurch, und wegen des knackigen Schwierigkeitsgrades, ist das Spiel nur echten Fans des Angelsports zu empfehlen.

Holger Reher



Bei einem Schwarm hofft Ihr natürlich, daß der größte Fisch anbeißt

Gameplay	3+
Das Angeln gestaltet sich sehr umfangreich. Beim rasanten Bootfahren kommt Freude auf.	
Dauerspaß	3-
Nur zwei Modi und keine Möglichkeit gegen einen Freund anzutreten drücken die Wertung.	
Grafik	2
Durch die verschiedenen Wetterverhältnisse wirkt Bass Hunter 64 sehr realistisch.	
Sound	2+
Das Plätschern des Wassers und vor allem die Motorengeräusche klingen sehr echt.	
Modulspeicher:	ja, 3 Spielstände
Controller Pak:	nein
Spieler:	1
Level:	6 Gewässer
Schwierigkeit:	hoch
Rumble Pak:	ja
Speicherkapazität:	128 MBit
Erhältlich:	ab Oktober
FAZIT	3

KEN GRIFFEY JR.'S SLUGFEST

Im vergangenen Jahr landete Angel Studios mit dem Vorgänger einen Achtungserfolg. Slugfest knüpft direkt daran an, hat aber deutlich mehr zu bieten als ein bloßes Update.



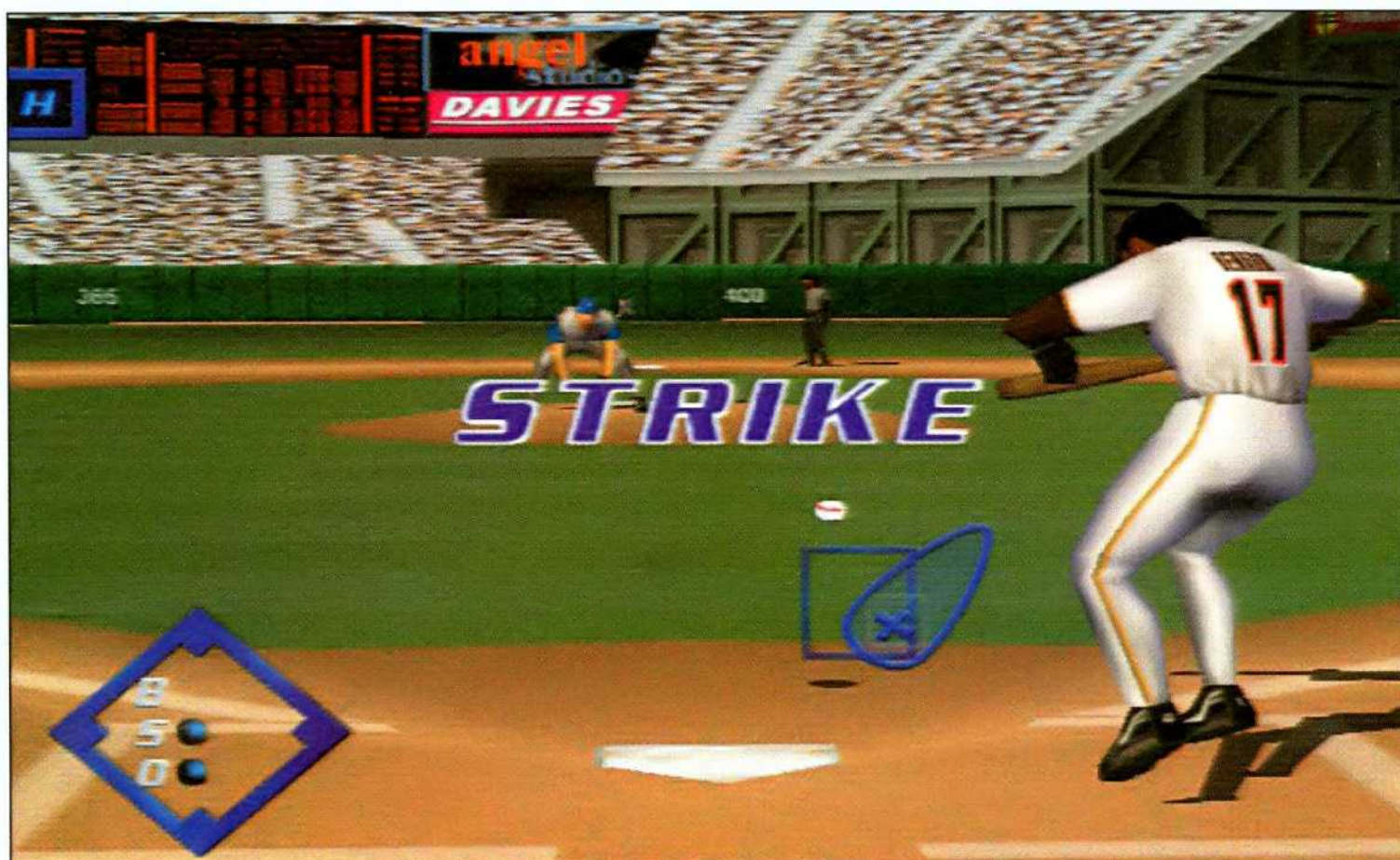
Genre:
Sport

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Angel Studios

Preis:
ca. DM 150

Test N64



Im Create-a-Player-Menü könnt Ihr Euch jeweils zehn Feldspieler sowie Pitcher erschaffen



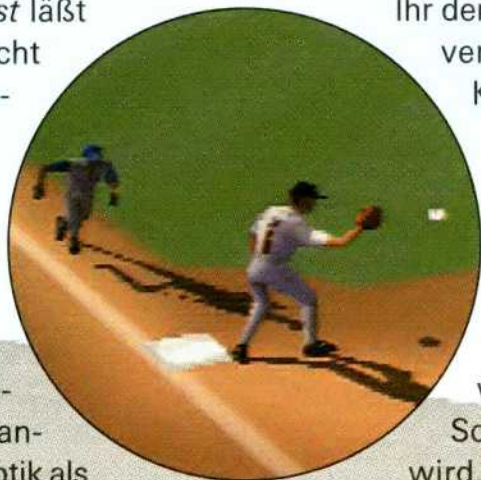
Der sogenannte Bunt läßt den Ball nur abtropfen. In dieser Situation reicht es dem Runner

Als sich *Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.* in der vergangenen Saison dem Vergleich mit anderen Genretiteln stellte, schien die Zuordnung geklärt. Acclaims *All-Star Baseball 99* war die knallharte Simulation, die zudem das Auge entzückt, während der *Griffey*-Titel durch seinen flotten, deutlich actionorientierten Zugang überzeugen konnte. In diesem Jahr sieht das ein bißchen anders aus. *ASB 2000* hält an den Qualitäten des Vorgängers fest und konnte sie in allen Belangen noch verbessern, *Slugfest* läßt sich dagegen nicht auf seine angestammte *Ken-Griffey*-Rolle festlegen. Besser gesagt, die Entwickler von Angel Studios wollen dem Spieler sowohl eine ansprechendere Optik als auch eine authentischere Umsetzung der Sportart Baseball bieten. Schon mit den ersten Schlagversuchen macht sich ein Unter-

schied bemerkbar. Ihr braucht mehr Zeit, um Euch das korrekte Timing anzueignen. Mit ein bißchen Übung gelingt es allerdings, das steinharte Rund zu treffen und schließlich sogar auch aus



den Abmessungen des Infields hinauszubefördern. Übernehmt Ihr den Job des Pitchers, verfügt Ihr mit der Kombination aus A- und B-Taste sowie dem Z-Trigger über Euer Wurfrepertoire. Ein blinkender Cursor zeigt, wo der gewählte Pitch das Schlagmal passieren wird. Damit es für den Angreifer nicht zu leicht wird, blinkt der Cursor nur kurz auf, und wenn der Werfer ermüdet, wird das Blinken immer hektischer. Das Tempo der Pitches reguliert Ihr



durch die Dauer des Tastendrucks. Die erfolgreiche Feldarbeit, das Erlaufen und Fangen geschlagener Bälle, geht dank einer plausiblen Tastenbelegung mit ein wenig Übung problemlos vonstatten.



Das Gewand, in dem sich *Ken Griffey Jr.'s Slugfest* präsentiert, wurde neu gestaltet. Mit Expansion Pak erlebt Ihr die gelungenen Animationen sogar in hoher Auflösung. Obwohl sich *Slugfest* in vielen Punkten verbessert hat,

stellt sich die Frage, warum der Entwickler den Schwerpunkt in Richtung Simulation verlagert hat. Im direkten Vergleich mit Acclaims Baseball-Titel zieht Angel Studios nämlich nach wie vor den kürzeren. Eine Veröffentlichung hierzulande ist aber sowieso nicht geplant.

Sebastian Krämer

Gameplay 2+

Trotz gesteigertem Realitätsgrad sind die spielentscheidenden Kommandos schnell erlernt.

Dauerspaß 2+

Die 162 Spiele einer langen, harten und umkämpften Saison halten Fans bei der Stange.

Grafik 2+

Glasklare High-Res-Optik mit vielen neuen Animationen. Die Figuren sind etwas kantig.

Sound 1

Der Sprecher, die stimmigen Sound-FX und originalen Fangesänge tönen in Dolby Surround.

Modulspeicher: ja, ein Spielstand
Controller Pak: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 30 + 2 Teams
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich als Import (us)

FAZIT
2+

Genre:
Prügelspiel

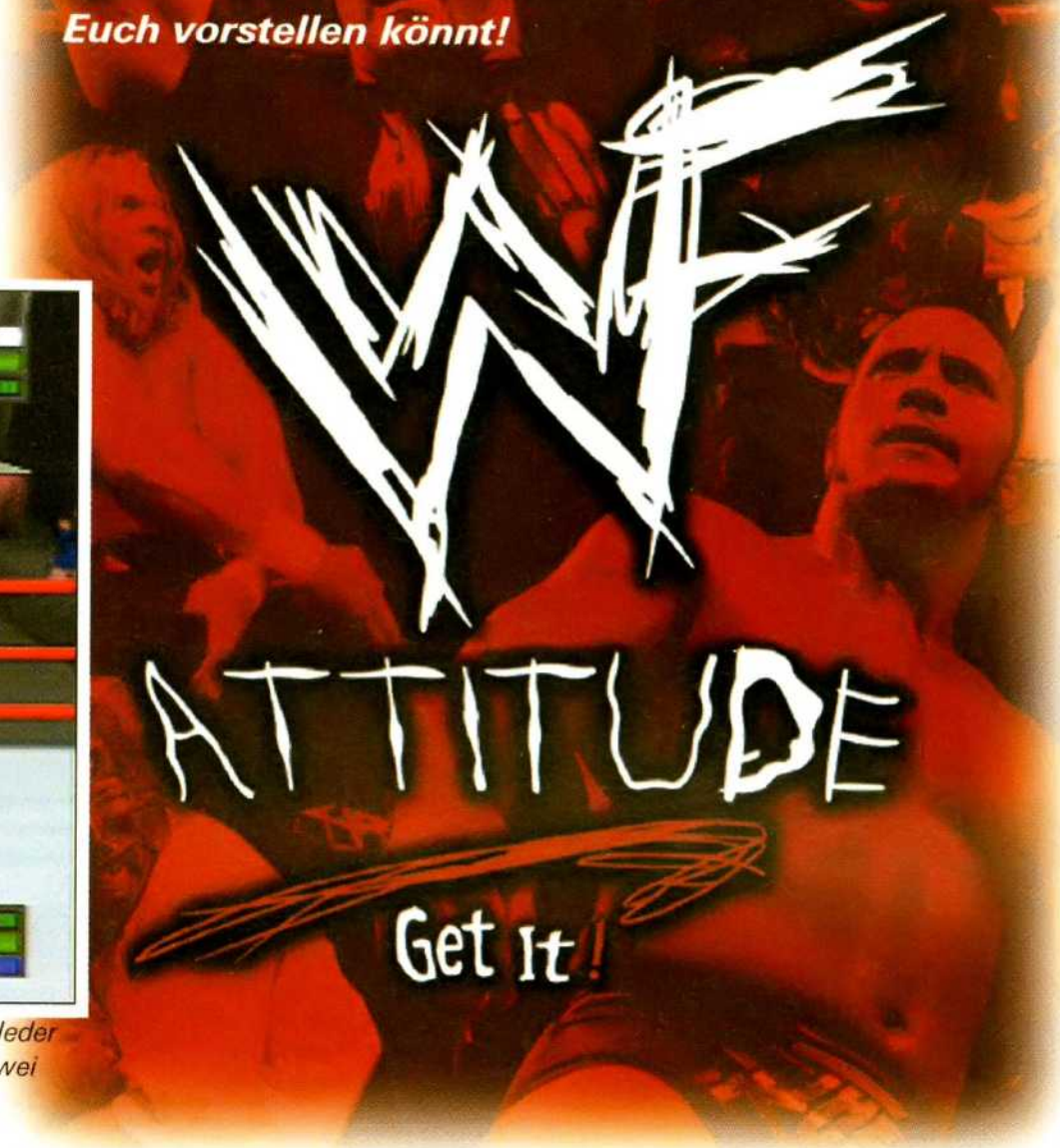
Hersteller:
Acclaim Sports

Entwickler:
Acclaim Salt Lake City

Preis:
ca. DM 120

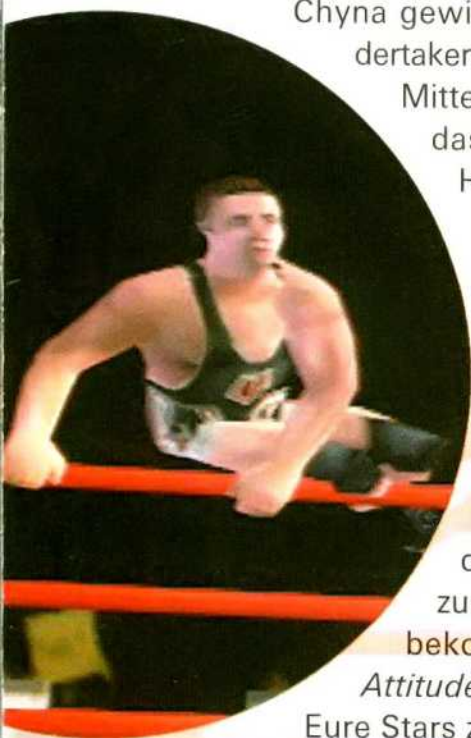


WWF-Freunde, Ihr bekommt, was Ihr verdient. Bevor die Lizenz zu THQ wandert, beschert uns Acclaim noch WWF Attitude, das wahrscheinlich umfangreichste Wrestling-Spiel, das Ihr Euch vorstellen könnt!



Wenn Ihr Euch mit unerlaubten Gegenständen prügelt, geht mächtig die Post ab. Jeder möchte schließlich einen kantigen Koffer haben – es gibt aber dummerweise nur zwei

Was momentan in der WWF abläuft, geht mittlerweile auf keine Kuhhaut. Dermaßen durchschaubare und schlecht inszenierte Matches ist man von dieser Liga eigentlich nicht gewohnt. Da wird Steve Austin mit einem Backstein (!) niedergeschlagen und tut sich nichts weiter, und Chyna gewinnt gegen den Undertaker (!) als allerhöchstens Mittelgewichts-Athletin das Recht auf einen Heavyweight-Titelkampf, obwohl der für Damen überhaupt nicht vorgesehen ist. Wer soll das bitte glauben, geschweige denn Spaß am Zusehen haben? Wenn Euch das inzwischen auch zum Hals heraushängt, bekommt Ihr mit *WWF Attitude* die Gelegenheit, Eure Stars zu kontrollieren und wieder ins rechte Licht zu rücken. Ein gutes Jahr nach *WWF War Zone* ist Acclaims letztes WWF-Produkt endlich erschienen und dermaßen umfangreich, daß Ihr für sehr lange



Zeit damit auskommen werdet. Allein die Liste der zur Auswahl stehenden Kämpfer gestaltet sich enorm umfassend. Alles, was Rang und Namen hat in der World Wrestling Federation, ist vertreten, von Stone Cold Steve Austin, dem Undertaker, Kane, Shawn Michaels, Triple H und Ken Shamrock über „The Rock“ Rocky Maivia, Faarooq, den Big Bossman und Goldust bis zu X-Pac, Brian Christopher, Sable, Chyna, den Headban-



Links könnt Ihr den Terminkalender des Career-Modus sehen, in dem die Auftritte des Wrestlers, den Ihr in der Rangliste nach oben bringen sollt, verzeichnet sind. Rechts die Aufstellung für das King-of-the-Ring-Turnier



gers, Marc Mero, Jeff Jarrett, Jerry Lawler, Sgt. Slaughter und vielen anderen. Zählt man die erspielbaren Charaktere hinzu, kommt man auf sage und schreibe 42 Original-Wrestler – fast der dreifache Umfang des Vorgängers. Aber das ist nur die Spitze des Eisbergs, den *WWF Attitude* verkörpert. Betrachtet Ihr die Vielzahl an Spielvarianten, fällt Ihr in Ohnmacht. Da wäre zum einen der Career-Modus. In diesem habt Ihr die Auf-





Hier seht Ihr unseren selbsterstellten Wrestler in seinem Element. Man kann im Editor sogar bestimmen, ob ihn die Zuschauer anfeuern oder auspfeifen sollen



Stahlkäfig-Matches gestalten sich für gewöhnlich besonders spannend. Wer es schafft, über das Gitter nach draußen zu klettern, geht daraus als Sieger hervor

gabe, einen Kämpfer oder ein Tag Team Eurer Wahl von der unteren Sprosse der Karriereleiter bis ganz nach oben zu bringen. Dies erreicht Ihr, indem Ihr genügend Matches unter den unterschiedlichsten Bedingungen gewinnt. Dabei müssen mitunter zwei Gegner durch Aufgabebegriffe bezwungen oder in Tag-Team-Kämpfen mit einem unbekannten Partner gewrestelt werden. Auch Titelkämpfe und Großveranstaltungen wie Wrestlemania oder SummerSlam stehen auf dem Plan. Je weiter Ihr kommt, desto schwieriger sind die Kontrahenten zu besiegen. Teilweise wird es sogar zu schwierig, weil sie sich unglaublich schnell aus Haltegriffen lösen, wohingegen sie Euch aus solchen nicht mehr herauslassen wollen.

POSITIV

Enorm viele Modi, hervorragende Grafik und Sounds

Es wird Euch also nicht leicht gemacht, aber als Lohn für die Mühen winken eine ganze Reihe Cheats, Features und zusätzliche Charaktere. Der Career-Modus kann sogar zu viert gespielt werden.

einem „fertigen“ WWF-Event loslegen. Zur Wahl stehen die Survivor Series, der Royal Rumble und das King-of-the-Ring-Turnier. Letzteres ist mit acht Leuten spielbar, wobei vier gleichzeitig ans Joypad treten können. Etwas entspannter geht es in den anderen Modi zu, in denen Ihr auf verschiedene Weise Einzelkämpfe bestreitet. Ob im Tag Team, allein gegen zwei oder gar drei Gegner gleichzeitig, nacheinander gegen vier Kämpfer, im War-, Stable-, Triangle-, Triple-Threat-, Lumberjack- oder Gauntlet-Match oder in der Battle Royal – alles liegt in Eurer Hand. Zusätzlich dürft Ihr einige Sonderregeln einstellen, so zum Beispiel, ob das Match durch Aufgabe, T.K.O. oder Pin gewonnen wird, und ob Ihr im Stahlkäfig oder mit unerlaubten Gegenständen wie Aktenkoffern und Stühlen um Euch hauen wollt. Ihr seht, *WWF Attitude*

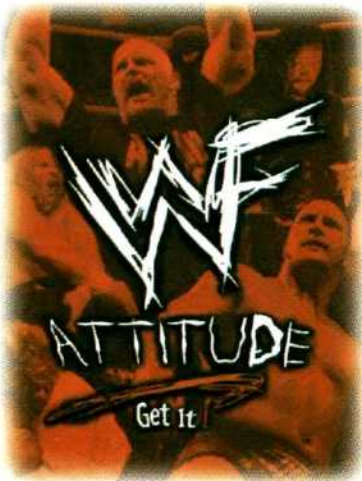


Ähnlich umfangreich gestaltet sich der Pay-per-View-Modus. Dort habt Ihr die Möglichkeit, eine ganze Großveranstaltung selbst zusammenzustellen. Ihr entscheidet, wer gegen wen antritt, welche Regeln zu befolgen sind und wie Arena und Ring aussehen sollen. Seid Ihr mit den Voreinstellungen fertig, dürft Ihr selbstverständlich die Kämpfe eigens austragen. Fürs erste könnt Ihr aber auch mit

Baustelle

Wie im Vorgänger habt Ihr die Möglichkeit, einen Wrestler selbst zu erstellen und auf dem Controller Pak abzuspeichern. Für *WWF Attitude* wurde dieser Modus um ein Vielfaches erweitert. So könnt Ihr nicht nur eines von fünf fertigen Gesichtern wählen, sondern auch diverse Münder, Augen und Nasen aussuchen. Alle bekannten Optionen wurden mit zahlreichen Bekleidungsstücken aufgestockt. Außerdem dürft Ihr dem selbstgebauten Charakter Schriftzüge auf den Rücken drucken.





Ein Fest für die Sinne

Aufs neue ist es Acclaim Studios Salt Lake City gelungen, eine unglaublich realistisch wirkende Grafik zu erschaffen. Sämtliche Wrestler sind sofort wiederzuerkennen, sei es am Gesicht, an den Klamotten oder an den detaillierten Tätowierungen. Auch die Animationen erscheinen täuschend echt. Ähnlichen Enthusiasmus zeigten die Entwickler bei der Gestaltung der Sounds. Alle Einzugs-melodien sind auf dem 256 MBit starken Modul in nahezu unverminderter Qualität zu hören. Hinzu kommen zahllose Sprach-Samples, die von den Original-Wrestlern sowie den Kommentatoren Shane McMahon und Jerry „The King“ Lawler höchstpersönlich gesprochen wurden.



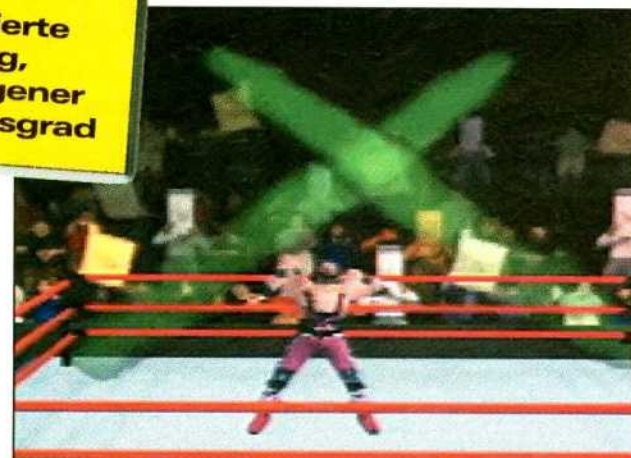
Bei Tag-Team-Kämpfen geht es, wie in den Fernsehshows, nicht immer fair zu. Ist ein Partner in Gefahr, kann der Teamkollege hereinstürmen



ist die Aktionsvielfalt dementsprechend groß, und Eure Eingaben werden stets zuverlässig befolgt. Allerdings hätte Acclaim wenigstens die Ausführungen der Moves im einzelnen für jeden Wrestler gleich gestalten können. Statt dessen müßt Ihr beispielsweise für den Shoulder Breaker von Stone Cold Steve Austin



NEGATIV
Zu komplizierte Steuerung, unausgewogener Schwierigkeitsgrad



Die Einzüge der Athleten vor dem Kampf gehören zu den grafischen Höhepunkten von WWF Attitude



ist nahezu verschwenderisch vollgestopft mit Modi, was auch einer der Hauptgründe für die hohe Wertung ist. In Sachen Dauerspaß schlägt der Titel leicht und locker alle bisher dagewesenen Wrestling-Konkurrenten. Spielerisch weiß er ebenfalls zu gefallen. Die Steuerung kann zwar nicht als intuitiv bezeichnet werden, da Ihr wie im Vorgänger unzählige Tastenkombinationen auswendig lernen müßt, doch dafür

eine andere Tastenfolge einstudieren als für die gleiche Aktion von Triple H. Das verwirrt nur unnötig, so daß man wieder schnell zum hektischen und ziellosen Herumgedrückte auf dem Joy-pad verleitet wird – irgend etwas passiert dann schon. Das soll jetzt aber nicht bedeuten, daß man nicht anspruchsvoll kämpfen kann, es braucht nur geraume Zeit, bis Ihr die Button-Combos verinnerlicht habt. Dazu gibt Euch der Trainingsmodus eine gute Möglichkeit, in dem Ihr über einen wehrlosen Partner herfallen dürft, solange Ihr wollt.

Erneut und leider zum letzten Mal ist es Acclaim gelungen, ein ausgezeichnetes WWF-Spiel aus dem Hut zu zaubern, an dem für keinen Fan der Liga ein Weg vorbeiführt. Einen dermaßen riesigen Umfang gab es bei einem Wrestling-Titel noch nie. THQ muß sich mit WWF Wrestlemania 2000, das noch in diesem Jahr erscheinen soll, mächtig anstrengen, um mit diesem Vorzeigeprodukt ernsthaft konkurrieren zu können.

Tobias Partetzke

Gameplay 2+

Nach einiger Zeit habt Ihr die Steuerung im Griff und könnt spannende Kämpfe bestreiten.

Dauerspaß 1

Die unglaublich vielen Modi und Mehrspieler-Optionen sorgen für die Höchstwertung.

Grafik 1-

Realistische Animationen und hochauflösende Grafik lassen Polygonfehler verschmerzen.

Sound 1

Von der Musik über die Sounds bis zur Sprachausgabe wird Euch beste Qualität geboten.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 1 bis 28 Seiten

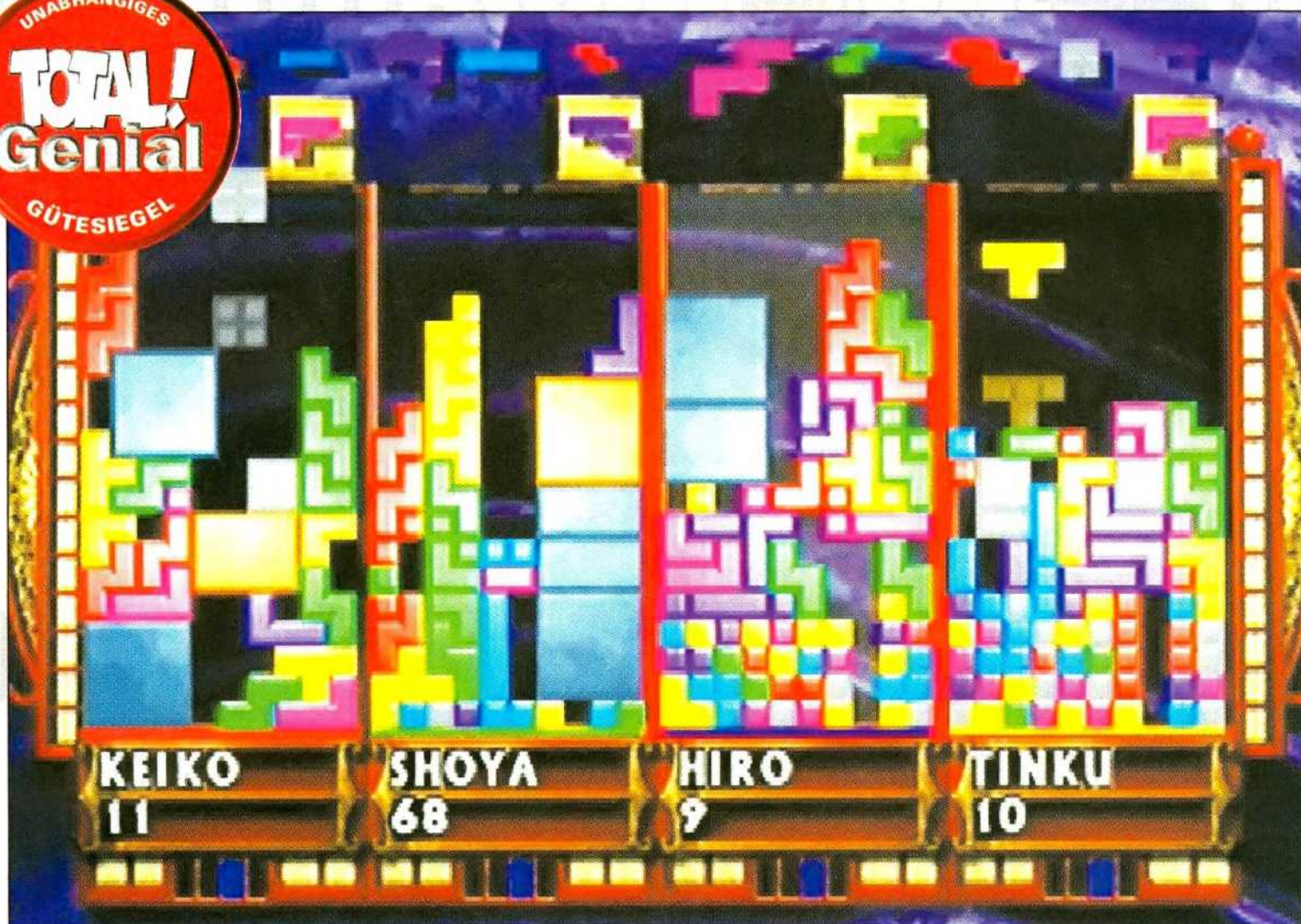
Spieler 1-8 (4 simultan)
Level 42 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-



THE NEW TETRIS™

Das neue Tetris sieht auf den ersten Blick aus wie das alte Tetris. Im Gegensatz zum dreidimensionalen Tetrisphere bleibt der Neuling dem klassischen Spielprinzip treu. Dennoch (oder gerade deshalb) ist The New Tetris eine der besten Fortsetzungen des GB-Klassikers.



Inhaltlich neu sind vor allem zwei Elemente: der Ersatzstein und die Multisquares. Oben links in der Ecke ist ein Ersatzstein gelagert, der durch einen Druck des L-Buttons gegen den aktiven Klotz ausgetauscht wird. Außerdem könnt Ihr in sich abgeschlossene

Was *The New Tetris* jedoch besonders auszeichnet, sind die Mehrspieler-Modi für bis zu vier Personen. Abgebaute Linien können einem Mitspieler untergejubelt werden und zwar auf verschiedene Art und Weise. Im Random-Modus bestimmt ein Zufallsgenerator, bei welchem der drei Gegner die zusätzlichen Linien (genannt Garbage) im Feld auftauchen. In der Directed-Spielvariante könnt Ihr durch Button-Druck auswählen, welcher Kontrahent den „Müll“ zugeschanzt bekommen soll. Bei Hot Potatoe

schließlich ist ein Spieler der Depp: Solange ein Rahmen um sein Spielfeld anzeigt, daß er die „heiße Kartoffel“ hat, landet der Garbage aller Mitspieler bei ihm. Diese „Ehre“ solltet Ihr natürlich so schnell wie möglich wieder los-



Quadratische Blöcke vereinen sich zu silbernen oder goldenen Multisteinen

Quader aus beispielsweise vier mal vier Blöcken bilden, durch deren Auflösung Ihr eine Menge zusätzlicher Lines auf Eurem Konto verbuchen könnt. Die Gesamtmenge abgebauter Linien wird gespeichert und dient zum Freischalten besonderer Hintergründe, sogenannter Weltwunder. Zusammen mit den zusätzlichen Musiken sind sie ein netter Anreiz zum Dauerspielen. Der Einzspieler-Modus kann wahlweise gegen einen Computergegner oder in klassischer Solo-Manier gespielt werden.

NEGATIV
Im Solo-Modus bleibt die klassische GB-Fassung unschlagbar



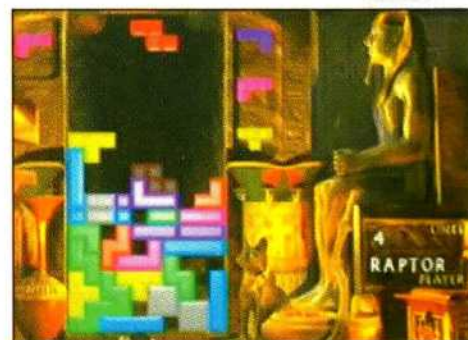
Genre:	Puzzle
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	H2O/Blue Planet Soft.
Preis:	ca. DM 100

Test N64

Datentransfer

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse (vgl. TOTAL! 3/99) kündigte Nintendo noch an, *The New Tetris* werde den 64-GB-Adapter (bzw. das Game Boy Transfer Pak) nutzen. Damit sollten Linien-Highscores von *Tetris DX* (GBC) übertragbar sein. Diese Option ist im fertigen Modul leider nicht mehr enthalten.

Dafür könnt Ihr die Linien-Scores aber auf Controller Pak speichern. Außerdem werden Eure Leistungen mit einem Ranking gewürdigt, das je nach Ausgang der Mehrspieler-Duelle steigt oder fällt. Die dabei aufgelösten Linien könnt Ihr auch auf ein anderes Modul übertragen.



Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Marathon (Endlosspiel), Sprint (im Zeitlimit möglichst viele Linien abbauen) und Ultra (bestimmte Linienanzahl möglichst schnell abbauen)

Gameplay	1
Tetris ist unverwundlich, doch die neuen Elemente sind eine gelungene Bereicherung.	
Dauerspaß	1-
Vor allem die Mehrspieler-Modi werden Euch stundenlang vor dem Bildschirm fesseln.	
Grafik	2-
Die zweckmäßige Gestaltung und die hübschen Weltwunder-Hintergründe können gefallen.	
Sound	1
Geniale Ambient-Sounds schmeicheln den Ohren, doch es könnten mehr Stücke sein.	
Modulspeicher: ja Controller Pak: 1 Block pro Spielstand	
Spieler 1-4 (simultan) Level Schwierigkeit mittel Rumble Pak nein Speicherkapazität 96 MBit Erhältlich ab Oktober	
Fazit	1-

werden. Der geschickte Einsatz des Ersatzsteins und möglicher Multiblöcke macht die Sache noch interessanter. Dieser Modus ist eines der actionreichsten und unterhaltsamsten Vierspieler-Duelle überhaupt und eine absolute Bereicherung für *The New Tetris*. Ein Pluspunkt ist nicht zuletzt der phantastische Ambient-Sound von Neil D. Voss, der auch schon *Tetrisphere* exzellent vertonte.

Klaus-Dieter Hartwig

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Acclaim Studios

Preis:
ca. DM 99

RE-VOLT

Ausgepackt, Batterien rein,
und ab geht die Post!
Ferngesteuerte Autos waren
früher ein Muß für jeden „echten
Jungen“. Nun gibt Acclaim den
kleinen Rennern Platz in der
virtuellen Welt Eurer Konsolen.



Holterdiepolter über Stock und Stein! Links oben wird das aktuelle Extra angezeigt. Leider stören die Zeitangaben in der rechten oberen Ecke manchmal vor anstehenden Kurven – das Blickfeld wird vom Text überdeckt

Uaufhaltsam rollt die Nostalgiewelle. Nach zahlreichen Klassikern aus den Anfangstagen der Videospiegelgeschichte (aktuelles Beispiel: *Asteroids Hyper 64*, Seite 70) greifen Entwickler immer häufiger zu bewährtem Kinderspielzeug. Sei es, daß sie aus Legosteinen Levelaufbauten konstruieren oder ganz einfach ihre Kindheitsträume wahr werden lassen und kurzerhand ein Videospiel

daraus machen. So wird es auch bei *Re-Volt* gewesen sein, das sieht man dem Produkt auf den ersten Blick an.

Acclaim Studios nahm sich das Spielprinzip von *Mario Kart*, *Diddy Kong Racing* oder vergleichbaren Titeln vor und setzte anstelle der Karts typische ferngesteuerte Buggies und Tourenwagen ein. Zu Beginn stehen acht Renner frei zur Auswahl, satte 20 weitere Cars könnt Ihr Euch im Meisterschaftsmodus erspielen. Die Wagen wurden nicht nur täuschend echt nachgebaut, sie besitzen auch alle relevanten physikalischen Merkmale, die diese Leichtgewichte im realen Einsatz an den Tag legen. Sprung- und Kurvenverhalten, Beschleunigung und Bremsweg: alles so, wie man es vielleicht selbst noch gut in Erinne-



Richtungspfeile helfen an so manchen Stellen weiter, trotzdem könnt Ihr Euch auch mal „verirren“

Streckeneditor

Seit einiger Zeit findet man vermehrt Streckeneditoren in Rennspielen. Auch *Re-Volt* hat eine solche Bastecke aufzuweisen. Auf einem begrenzt erweiterbaren Feld dürft Ihr phantasievolle Kurse bauen, die dank der zahlreichen verschiedenen Teilstücke sehr abwechslungsreich sein können. Die Handhabung ist recht simpel, hilfreiche Anzeigen gibt es allerdings nicht. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit dürfte es jedem Spieler möglich sein, binnen weniger Minuten eine Strecke zu konstruieren und anschließend abzuspeichern.



rung hat. Natürlich hört Ihr deshalb auch keine fetten Motorengeräusche, sondern das markante Surren des Elektroantriebs. Als Schauplätze für die heißen Rennen dienen Straßenzüge, Kaufhäuser, Gärten und Phantasiewelten, in denen die Größenverhältnisse entsprechend der realen Ausmaße der Flitzer angelegt sind. So beträgt die Länge





Zu viert enden die Rennen teilweise in einem heillosen Durcheinander ohne Spielspaß und Konzept

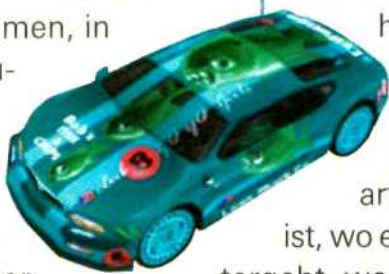


Es sind kaum weniger Details zu sehen, und die Steuerung ist bei zwei Spielern merklich besser



Hier fährt der Wagen nicht etwa in der Röhre, sondern auf einer höhergelegenen Glasplatte

des „Botanischen Gartens“ nur 323 Meter. Insgesamt gibt es elf Kurse, davon sind zunächst jedoch lediglich vier anwählbar. *Re-Volt* bietet sehr viele Spielmodi, was deutlich zeigt, daß die Programmierer ihren Spaß hatten. Neben Einzel- und Zeitrennen dürft Ihr an einer Meisterschaft teilnehmen, in der wahlweise bis zu drei Computergegner aktiv sind. Über die Anzahl der Gegner hinaus lassen sich noch etliche Einstellungen tätigen, die zum Beispiel die Rundenanzahl (1 bis 20), die Höhe der Auflösung (mit Expansion Pak) und die Teilung des Bildschirms im Zweispieler-Modus betreffen. Und da wären wir auch schon beim Multiplayer-Modus, in dem Ihr sogar zu viert auf die Pisten dürft. Die Einzelspieler-Modi



den R-Button, um den Wagen wieder umzudrehen. Richtig actionreich geht es in der Stunt-Arena zu, die mit zahlreichen Sprungschanzen, Loopings, Steilwänden und anderen Hindernissen gespickt ist. Auf dem recht großen Gelände ist es Eure Aufgabe, 20 Sterne einzusammeln, die teilweise ziemlich schwierig zu erreichen sind. Fahrt Ihr den Looping nicht schnell genug an, fällt Ihr vorzeitig von der Bahn, ohne den Stern am höchsten Punkt erwischen zu haben. Sämtliche Ergebnisse (Sterne, Zeiten, Pokale aus der Meisterschaft) könnt Ihr Euch in Statistiken ansehen.

Re-Volt hat einen prima Ansatz und abwechslungsreiche Spielmodi zu bieten. Es gibt aber auch Negatives zu berichten. So ist die Kamera beispielsweise stets in einer Linie hinter dem Wagen positioniert, wodurch

heftige Dreher dazu führen, daß die Bilder blitzgeschwind an Euch vorbeihuschen und Ihr den Überblick im Rennen schnell verliert. Dafür sorgt ebenfalls das Streckendesign. Häufig sind die Kurse derart verwinkelt, daß nicht mehr klar ist, wo es denn nun eigentlich genau weitergeht, wenn Unfälle oder feindliche Treffer Euren Wagen durch die Gegend schleudern. Dem nicht genug, ist die Lenkung extrem sensibel ausgefallen. Anfänger werden sich in den Kurven ständig drehen, da die Flitzer sehr leicht zu übersteuern sind. Dies ändert sich zwar in den Mehrspieler-Modi,



POSITIV

Nette Idee, viele Spielmodi, einiges freizuspüren



sind in vier Klassen unterteilt, die den Schwierigkeitsgrad darstellen. Im Trainingsspiel fahrt Ihr aber zwecks Erkundung der Strecken nur so zum Spaß durch die Gegend. Seid Ihr dabei zum Beispiel an einer Treppenstufe so ungünstig hängengeblieben, daß die Hinterräder frei drehen, müßt Ihr die Runde abbrechen. Anders, wenn Ihr einmal auf dem Dach landet, da hilft dann ein Druck auf



Waffenarsenal

Wie bei *Mario Kart*-ähnlichen Spielen üblich, sind auf den Strecken Items verteilt, die Euch Waffen oder hilfreiche Extras einbringen, wenn Ihr sie überfahrt. Bei *Re-Volt* gestaltet sich das so: Ihr erwischet ein Blitzsymbol, und der Computer bestimmt in den nächsten zwei oder drei Sekunden, welche Waffe bzw. welches Extra aufgenommen wurde. Neben Schüssen, Raketen und Minen könnt Ihr auch Schilde und Turbos einsammeln. Durch die Ver-



zögerung nach der Aufnahme eines Extras könnt Ihr genau wie bei *Mario*



Kart nicht sofort attackieren, sondern müßt noch ein wenig warten. Es wäre schöner gewesen, verschiedene Symbole à la *Diddy Kong Racing*, die für die jeweiligen Waffen stehen, auf den Kursen zu verteilen. Zudem ist jeweils nur ein Extra zur Zeit verwendbar.

allerdings steigt dann das ohnehin schon merkliche Ruckeln der Grafik noch

weiter an. Im High-Res-Modus wirkt sich dieses Manko spürbar auf den Spielspaß aus. In der Testphase wollte bei den vier beteiligten Fahrern kaum Freude aufkommen. Doch Acclaim ist die Spielidee anzurechnen, und einen gewissen Fun-Faktor hat *Re-Volt* allemal zu bieten. *Thomas Hellwig*

NEGATIV

Steuerung zu sensibel, Kameraführung ungünstig, Grafik ruckelt

Gameplay 2-

Sehr direkte Steuerung, die etwas Spielspaß nimmt, aber die Grundidee ist wirklich prima.

Dauerspaß 2-

20 erspielbare Cars, Streckeneditor und Stunt-Modus sorgen für lange Unterhaltung.

Grafik 3+

In High-Res ruckelt's, ansonsten stört die Kameraführung. Die Cars sind aber 1. Klasse.

Sound 2-

Abgefahrenere, ja, lustige Techno-Mucke und realistische Soundeffekte schmücken *Re-Volt*.

Modulspeicher: nein Controller Pak: 16 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 11+1 Strecken
Schwierigkeit 4 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Crave Entertainment

Entwickler:
Crystal Dynamics

Preis:
ca. DM 120

GEX³

DEEP COVER GECKO



Agent Xtra alias Baywatch-Püppchen Marliece Andrada wurde entführt! Doch der coole Gex ist bereits unterwegs, die knackige Blondine aus den Fängen des fiesen Rez zu befreien.



Auch durch die schwenkbare Kamera (C↔ und C→) könnt Ihr solche Ausblicke genießen



die Mediendimension verschleppt. Über den großen Bildschirm in Gex' höhlenartigem Hauptquartier meldet sich Xtra und bittet um Hilfe. Selbstlos springt unser vierbeiniger Held sofort auf, denn die Medienwelt ist ihm schließlich nicht unbekannt.

Zu Beginn dürft Ihr Euch in den Optionen für eine der zwei möglichen Kameramodi entscheiden. Sie beeinflussen das Verhalten der Kamera im Spiel. Beim ersten Versuch solltet Ihr „Anfänger“ eingestellt lassen. Später könnt Ihr dann die „Experten“-Sicht wählen, wobei Ihr häufiger eigenhändig dafür sorgen müßt, daß Gex nicht von der Seite, sondern von hinten gezeigt wird. Denn schließlich wollt Ihr ja wissen, wohin der nächste Sprung geht. Unzweckmäßige Sichtwin-



Den lieben langen Tag am Strand in der brütenden Sonne dahinzuschmoren und „essen ein Eis mit leckem Mundgeschmack“, das ist für den coolsten aller Geckos nicht die Erfüllung. Er braucht wieder ein wenig Action – Jump&Run-Action. Da seine Agentenkollegin Xtra vor kurzem entführt wurde, habt Ihr nun die Gelegenheit, dem grüngelben Echsenspion unter die Arme zu greifen und Euch durch fünf Welten zum Endgegner vorzukämpfen. Rez, seines Zeichens Oberbösewicht, hat die blonde Lady in

POSITIV
Zahlreiche Outfits
und Verwandlungen,
nette Bonusspielchen



kel gleicht Ihr so ebenfalls aus. Im Spiel stehen Euch dann drei Perspektiven zur Auswahl. Großartige Unterschiede sind dabei allerdings nicht zu bemerken, zumal das Blickfeld in manchen Situationen sowieso erweitert be-



Zu den versteckten Sachen gehört auch der Eingang zu diesem Haus, in dem es etwas Feines gibt

ziehungsweise eingeschränkt wird. Den Schwierigkeitsgrad (Standard oder Anfänger) dürft Ihr noch aussuchen, und der dritte Menüpunkt ist gleichzeitig der interessanteste und der (zunächst) verwirrendste. Hinter dem Wort „Analog“ befinden sich drei verschiedene Einstellungen: „Normal“, „Präzise“, „Großzügig“. Wer es nicht weiß, wird kaum drauf kommen: Wählt Ihr „Präzise“, bewegt sich Gex über den Stick deutlich langsamer und ist besser zu kontrollieren als bei der Einstellung „Großzügig“, die eher für erfahrene Jump&Run-Spieler geeignet ist. Erfreulicherweise läßt sich die Echse aber auch digital steuern, was sicherlich einigen von Euch entgegenkommen wird.

Habt Ihr die Optionen ‚abgehakt‘, startet Ihr in der Zentrale des Spions. Dort gibt es erste Erklärungen zu den Extras und ein paar Level-eingänge sowie den Zugang zum Übungslevel (siehe Kasten). Schon im Hauptquartier dürft Ihr einige Extras einsammeln, die Euch Lebensenergie und andere Leckereien einbringen, wenn Ihr nur genügend Symbole aufschnappt. In den einzelnen Mediendimensionen liegen diese Extras manchmal einfach so in der Gegend herum, zum Teil sind sie aber auch auf Hausdächern oder Fels-



vorsprüngen plazierte. Dann ist natürlich Euer Erfindungsreichtum gefragt, denn der richtige Weg ist nicht immer offensichtlich. Für Abwechslung haben die Programmierer dadurch gesorgt, daß sie die Szenarien unter anderem in der Wüste, in einer Eislandschaft, in der Stadt und im Grünen ansiedelten. Gex



muß dabei auch tauchen, erlebt Rutschpartien und verwandelt sich in den Bonusleveln in zahlreiche Gestalten. 20 verschiedene Figuren ergeben sich aus seinem Verkleidungsdrang. Hüpfte er einmal nicht als Känguru getarnt einen steilen Berg empor, trifft Ihr ihn vielleicht als Dracula oder Sherlock Holmes wieder. Jede Verwandlung bringt auch gewisse neue Fähigkeiten mit sich. Gex lernt so unter anderem Fliegen, super hoch zu springen und vieles mehr. An einigen Stellen werden Euch die neuen Fähigkeiten zum Beispiel im Kampf mit dem Endgegner hilf-



Nicht nur die Straßen dieser Stadt wirken irgendwie verlassen – es mangelt ein wenig an Gegnern

reich sein. Ansonsten sind die Feinde nicht sonderlich gefährlich, auch ihre Anzahl hält sich in Grenzen. Selbstredend sind die computergesteuerten Widersacher auf der höheren Schwierigkeitsstufe etwas aggressiver. Gex 3: Deep Cover Gecko stellt sich als ein nettes und unterhaltsames Jump&Run mit vielen witzigen Zwischenrufen dar. Schlägt Ihr beispielsweise einen Baum oder einen Postkasten mit dem Schwanz, gibt dieser lustige Bemerkungen von sich. Die Qualität

Holt sie Euch!

Vier Symbole umfaßt das Angebot an Extras. Neben den goldenen Fliegen (100 geben eine Fernbedienung), den grünen Pfoten (125 ergeben ein 1 Up) und den Bonusmünzen trifft Ihr auch auf Insekten, die zerschlagenen Kisten entspringen. Für diese herumschwirrenden Kerbtiere erhaltet Ihr ein Stück Lebensenergie zurück. Vier Pfoten habt Ihr ins-



gesamt, und für jeden Treffer wird eine davon abgezogen. Aber keine Bange, das kommt eher selten vor! Jeweils eine Fernbedienung erhaltet Ihr am Ende eines Abschnitts, wenn Ihr den ansässigen Endgegner überwunden habt und durch einen Monitor in den nächsten Level gezogen werdet.

der Sprachausgabe ist jedoch eher mäßig. Gex bekommt in diesem Abenteuer so einiges zu sehen, er hat auch eine Menge Tricks auf Lager, doch der absolute Hit ist das Spiel nicht. Dazu fehlt dem Leveldesign stellenweise die richtige Würze, mehr noch enttäuscht aber die Steuerung im Zusammenhang mit der Kameraführung. Wer 3D-Spiele dieses Genres ausgiebig gespielt hat, wird in Gex 3 gegenüber Gex 64 (TOTAL! 9/98, Note 2-) nicht viel Neues finden. Es gibt zwar diverse Bonusspielchen, die wirklich gut gemacht sind, doch insgesamt ist die Suche nach Agentin Xtra auf Dauer doch etwas trist. Seid Ihr auf der Suche nach einem guten Jump&Run? Dann schaut Euch den aktuellen Titel Rayman 2, vielleicht auch die etwas älteren Module Banjo-Kazooie und Mystical Ninja 2 einmal im Vergleich an!

Thomas Hellwig

Übungslevel

Am Eingang des Trainingslevels erzählt Euch ein netter Diener, was Euch erwartet. In mehreren Räumen übt Ihr den Umgang mit dem Echsenvieh und lernt auch die typischen Merkmale der späteren Level kennen. Manchmal gibt der Diener Tips zur Steuerung, wobei er allerdings auch Fehler macht und somit für Frust sorgt, wenn Ihr Euch 100%ig auf ihn verlaßt. Den tödlichen Karate-Kick, den er beschreibt, macht Ihr, indem Gex aus dem Lauf nach vorne springt (A + R). Drückt Ihr nach Anweisung nur R, passiert leider herzlich wenig! Ansonsten ist das Training aber ein guter Einstieg.



Gameplay 2-

Abwechslung garantieren die vielen schönen Szenarien, doch die Steuerung ist zu unpräzise.

Dauerspaß 2-

Es gibt viel zu entdecken, die Welten sind groß, und Marlice motiviert auch Lustlose.

Grafik 3+

Bunt, vielseitig und stellenweise lustig, doch die Kameraführung macht einiges kaputt.

Sound 2-

Schlechte Sprachqualität, witzige Sprüche, passende Musik und gute Soundeffekte.

Modulspeicher: nein Paßwort: nein
Controller Pak: 1 Seite

Spieler 1
Level 24
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
2-

CHARTS

Leser- 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 Punktesumme 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! Schröder

N64

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

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT 		F P Shooter Rare • Test 10/97 Index: 4,3	VORMONAT 	2	
2	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT  4		Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 3,6	VORMONAT 	12	
3	F-ZERO X	VORMONAT  5		F P Shooter Note 1 • Test 11/98 Index: 3,2	VORMONAT 	3	
4	SUPER MARIO 64	VORMONAT  7		Action/Adventure Note 1- • Test 3/99 Index: 2,0			
5	MARIO KART 64	VORMONAT  8		INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 2,0	VORMONAT 	9
				STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 1,9	VORMONAT 	6
				WCW/NWO REVENGE	Prügelspiel Note 2+ • Test 11/98 Index: 1,7		
				STAR WARS: EPISODE I – RACER	Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 1,6		
				INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	Sport Note 1 • Test 5/97 Index: 1,6		
				LYLATWARS	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 1,6	VORMONAT 	14

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

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! 12/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Was soll am 24. Dezember bei Euch unter dem geschmückten Tannenbaum liegen?** Schreibt uns bitte Eure Top Ten (Im Gegensatz zur Most-Wanted-Tabelle sind hier selbstverständlich nicht nur N64-Wünsche erlaubt).

TOTAL! Umfrage

In der Ausgabe 8/99 fragten wir, welche Konsole Ihr am liebsten mit auf eine einsame Insel nehmen würdet. Es sind folgende:

1. Nintendo 64 Index: 11,3
 2. Project Dolphin Index: 9,9
 3. Game Boy Color Index: 6,0
 4. Super Nintendo Index: 5,6
 5. NES Index: 3,2
- Viel Spaß, Ihr Robinsons!



Special: Genres, die vom Erdball verstoßen gehören

1 FLIPPER

Index: 5,7



2 BRETTSPIEL

Index: 4,4



3 STRATEGIE

Index: 3,6



4 PUZZLESPIEL

Index: 3,5



5 RENNPIEL

Index: 2,8



6 SPORT

Index: 2,8

7 ROLLENSPIEL

Index: 1,8

8 PRÜGELSPIEL

Index: 1,8

9 FIRST PERSON SHOOTER

Index: 1,8

10 SPIELSHOW-SIMULATION

Index: 1,5

GB(C)

Die kleine Wanderkonsole läuft und läuft und läuft ... und erfreut sich großer Beliebtheit. Dies verleiht den Game-Boy-Charts ihre Berechtigung und gibt Euch die Möglichkeit, an der monatlichen Gestaltung der Tabelle der zehn besten Mini-Module für GB und GBC mitzuwirken.

1 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

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

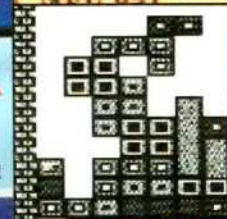
VORMONAT



2 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

VORMONAT 3



3 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99

VORMONAT 2



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98

VORMONAT



5 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run • Note 1- • Test 6/99

Index: 3,1



6 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

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

VORMONAT 7

7 SUPER MARIO LAND

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

VORMONAT 8

8 MYSTIC QUEST

Action/Adventure
Note 2+ • Test 2/95
Index: 2,0

VORMONAT 5

9 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run
Note 1- • Test 6/94
Index: 1,9

VORMONAT 6

10 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING DX

Action/Adventure
Note 1 • Test 2/99
Index: 1,8

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das GBC-Modul *Holy Magic Century*!

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 Deutsche Post AG.

Einsendeschluß für die T! 12/99 ist der 20.10.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

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

DER GEWINNER AUS TOTAL! 8/99:

Hallo, Daniel Gloddek aus Witten! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *NASCAR 99*-Modul mit Signatur vom „Chef der Redaktion“ ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß beim Rundendreihen!

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spieletip von Sascha Bank aus Zülrich

Virtual Pool 64 (N64)

Jedesmal, wenn ich dieses Modul spiele, habe ich das Gefühl, an einem echten Billardtisch zu stehen. Das Spiel bringt das Billard-Feeling echt gut rüber. Durch die Regelerklärungen und die Hilfslinien, die zugeschaltet werden können, haben auch Einsteiger keine Probleme, bei *Virtual Pool 64* zu bestehen. Wegen der vielen unterschiedlichen Pool-Varianten wird das Spiel auch so gut wie nie langweilig. Am meisten freut mich aber, daß ich meinen Freunden endlich einmal zeigen kann, wo der Hammer hängt (was mir beim echten Billard leider nicht oft gelingt).

Euer Sascha

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	SHADOW MAN	Action/Adventure • Acclaim • Test 10/99	Index: 2,5	NEU!
2	ISS 2000	Sport • Konami • Preview 10/99	Index: 1,8	NEU!
3	LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME	Act./Adv. • Nintendo • Test 12/98	Index: 1,1	VORMONAT 5
4	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up • LucasArts • Test 1/99	Index: 1,0	VORMONAT 1
5	WORLD DRIVER: CHAMPIONSHIP	Rennspiel • Midway • Test 9/99	Index: 1,0	VORMONAT 4

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: 3,1	VORMONAT
2	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Preview 10/99	Index: 1,3	VORMONAT 3
3	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Action/Adv. • Nintendo • News 10/99	Index: 1,3	NEU!
4	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Preview 9/99	Index: 1,1	VORMONAT 2
5	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Activision • News 9/99	Index: 1,0	NEU!

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: 10,2	VORMONAT
2	DUAL HEROES	Prügelspiel • Hudson • Test 2/98	Index: 5,9	VORMONAT
3	CRUIS'N USA	Rennspiel • Midway • Test 5/97	Index: 4,7	VORMONAT 4
4	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel • Interplay • Test 11/97	Index: 4,0	VORMONAT 3
5	SUPERMAN	Action/Adventure • Titus • Test 7/99	Index: 4,0	NEU!

MOST WANTED

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

1	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Preview 9/99	Index: 9,0	VORMONAT
2	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 7,7	VORMONAT
3	RESIDENT EVIL 2	Act./Adv. • Angel Studios • Special 7/99	Index: 5,6	VORMONAT 5
4	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Preview 10/99	Index: 4,6	VORMONAT 3
5	SHADOW MAN	Action/Adventure • Acclaim • Test 10/99	Index: 3,2	VORMONAT 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: 9,5	VORMONAT
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95	Index: 6,4	VORMONAT 3

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

Das Sammeln ist des Spielers Lust!

So zirka 2,1 Millionen Minuten sind vergangen. Seit wann? Natürlich seit der Ausgabe 10/95. Damals freuten wir uns auf den Japan-Release des „Ultra 64“, und Yoshi's Island (SNES) legte den Redaktionsbetrieb lahm. Heute ist die Situation ähnlich: Fieberhaft erwarten wir Nintendos neue Superkonsole, und die Redaktion ist irgendwie auch ganz schön träge. Hey, Jungs, nicht mit Rumble Paks werfen, das ist gemein! Mann könnte die momentane Lage auch so beschreiben: Im TOTAL!-Dungeon hat der absolute Pokémon-Wahnsinn um sich gegriffen, und bald werden auch in ganz Deutschland die Pokémon den Alltag bestimmen. Sammeln ist mal wieder TOTAL! in!

Shadow Man
→ N64
→ Seite 28–31

Racing Simulation 2
→ N64
→ Seite 24–27

WWF Attitude
→ N64
→ Seite 34–36

Pokémon
→ GBC
→ Seite 62–65

Bass Hunter 64
→ N64
→ Seite 32



Bevorzugte Genres:
Pokémon
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Pokémon Red (GB)

Also, mir ist Shadow Man fast schon wieder zu düster: Da fürchtet man sich ja richtig! Ansonsten ist das Spiel echt gelungen und sieht super aus. Jetzt muß ich aber wieder zu meinen Pokémon!

RS 2 stellt eine echte Herausforderung für alle Rennspiel-Fans dar. Wer nicht schraubt, verliert! Leider gibt es im Zweispieler-Modus keine Gegner und im Time Trial keinen Ghost. Pokémon, ich komme!

Gleich bin ich bei meinen geliebten Pokémon angekommen. Zwischen durch habe ich noch ein paar Fleischberge um und bastle mir meinen eigenen Wrestler. Doch nun ist es endlich soweit ...

POKÉMON!!! Ich kann nicht mehr ohne sie. Ich schlafe nur noch zwei Stunden im Büro, äh, ich meine natürlich nachts, und frage mich ständig, wo das nächste steckt. Wo könnte es nur sein?

Eigentlich war Angeln ja meine Lieblingsbeschäftigung. Doch das Fangen der schuppigen Viecher ist nicht im Ansatz so spannend wie die Pokémon-Jagd. Außerdem kann man da auch angeln!



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Pokémon Blue (GB)

Die Grafik-Engine ist echt 'ne Vollbank! So hätte Turok 2 aussehen müssen! Allerdings hätte ich viel mehr Geballer und Gewalt erwartet und kein verzerrtes, düsteres Schattenbild von Zelda 64.

Die fehlende Formel-1-Lizenz stört mich persönlich nicht die Bohne – die veraltete Lizenz von F-1 WGP II ist schließlich auch nicht der Weisheit letzter Schluß. Hauptsache, Ed die wird Weltmeister ...

Was mir bei Wrestling-Spielen bislang fehlt, ist eine Art Manager-Modus, in dem man den Ausgang der Kämpfe vorher festlegen kann – so wie im richtigen Leben. Wo bleibt der Realismus?

Ich hasse Pokémon! Man muß sich 1.000 Stunden damit beschäftigen, es macht hochgradig süchtig, und was das Schlimmste ist: Holgi hat mehr Pokémon gefangen als ich! Arg! Ich will sie alle!

Da mangelt es den TOTAL!isten offenbar an der nötigen Weltoffenheit. Man kann das doch auch anders sehen: Bass Hunter 64 ist das mit Abstand beste Angelspiel für N64 – und das einzige ...



Bevorzugte Genres:
Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Fremde mit Spritzpistole ärgern

Auf dieses Spiel hat die Welt (also ich) gewartet. So intensiv beklemmend, düster und atmosphärisch ist sonst nur mein heimliches Lieblingsspiel. Doch Shadow Man kommt auch ohne Gewalt aus.

Mir ist Grafik ja nicht so wichtig wie Spielspaß, aber wenn sie dermaßen stört wie bei Racing Simulation 2, sollte die Steuerung schon unglaublich genial sein, und das ist sie nicht.

Oh, schön, ein Wrestling-Spiel! Paß mal auf: Knack, schmetter, brech, klopp, zimmer, bieg, würg, tret, vermöbel, scherbel, dornen, schleif, hack, schmeiß, draufspring! So, gewonnen.

Ich finde das gemein, wie die armen Tiere vermarktet werden. Eigentlich bin ich nämlich auch ein Pocket-Monster, und weil ich so selten und so putzig bin, sind alle hinter mir her. Das ist kein Leben!

Nein, wie spannend, ich halt's nicht aus! Da! Die Leine ist ausgeworfen! Yes, der Haken hat das Wasser getroffen! Jetzt guck! Wadde, gleich ... Momentchen noch ... Och, schade, nix passiert.



Bevorzugte Tätigkeit:
Archive pflegen, mailen
Mein Lieblingsspiel:
Die Akido-Show (E-Mail)

Ja, gebt der engen Blue Jeans eine Chance! Herr Shadow Man, alias Mike LeRoi, will von Euch durch ein packendes Action-Spektakel geführt werden. Mir gefällt die Umsetzung der Spielidee recht gut.

Sorry, aber das Spielchen ist mir nicht nur einen Tick zu verschwommen, sondern in meinen Augen ein Vollwaschgang auf 10° mit gut zwei Litern Weichspüler und einem übertriebenen Flauschfaktor.

Allein mit dem Editieren eines neuen Muskelpakets habe ich Stunden verbracht. Am Ende hatte ich keine Zeit mehr, hab' erst die Konsole ausgeschaltet und dann ans Abspeichern gedacht. Schlagt mich!

Vielleicht wußten Sie's schon: Der Game Boy war ja nie so richtig mein Steckenpferd, aber spätestens mit Pokémon auf dem GB Color bricht auch für mich die Zeit der Sammelleidenschaft an. Freu!

Mann, Leute, könnt Ihr die armen Fische nicht mal in Ruhe lassen?! Stellt Euch mal vor, von oben käme in unregelmäßigen Abständen eine Riesenhand herabgestaut, die wahllos Menschlein abgreift! So!



Bevorzugte Genres:
Action-Adventure, RPG
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Shadow Man (N64)

Endlich ist es soweit! Das Voodoo-Massenmörder-Baller-Grübel-Hüpf- und Laufabenteuer um den schwierigen Helden mit der zunehmend schnodderiger werdenden Aussprache begeistert mich.

Nein, nein und nochmals nein! So muß ein Formel-1-Spiel auf dem N64 einfach nicht mehr aussehen. Und bekanntlich fährt das Auge ja mit, bei mir jedenfalls. Ich bleib' bei WD: Championship.

Tja, wie soll ich es sagen? WWF Attitude mag ja die Krone der Wrestling-Schöpfung sein, für mich bleibt es die gelungene Umsetzung einer wilden Rangelei halb nackter Speckleiber.

Und ich hab' gedacht, ich könnte mich diesem Mumpitz entziehen. Denkste, weit gefehlt! Kaum schalte ich den GB aus, grüble ich darüber nach, wo ich welches Pokémon hätte aufsammeln können.

Die Kombination aus Angeln und Rollenspiel konnte mich bei Legend of the River King mehr begeistern als die reine Sportsimulation Bass Hunter. Außerdem ist mir Fischefangen viel zu aufregend.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Kartoffelschale! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

„Aus“ der Redaktion Was danach geschah

Huch, so ein Zufall! Ende August haben doch tatsächlich neun von acht Redakteuren im Lotto gewonnen. Ihr erinnert Euch vielleicht an die fette Schlagzeile in der Vierbuchstaben-Zeitung: „Nie wieder Fußketten – Hamburger Dungeon-Bewohner kauften sich frei!!!“ Aber was nun? Werden die Geknechteten ihre Arbeit einfach so hinschmeißen? Wir gingen der Sache auf den Grund und befragten die neureichen Schnösel direkt vor Ort:
TOTAL!: Menschenkinder, was werdet ihr nun mit der lachenden Kohle anstellen?

Der Tobit™: Ich kaufe mir 'ne Breitling-Uhr aus Titan mit Antenne und Notruf-Sender für schlappe 50.000 Mark. Und einen Z-3.
Akido: In meinem 200-Zimmerpalast werden 240 goldene Apple-Macs stehen, und leichtbeschürzte Untertanen bringen mir RAM-Bausteine, E-Mails und Anti-Elektrosmog-Salbe!
Schröder: Ich kauf' mir 'n knallrotes Gummiboot für den Pool auf dem Dach meines Wohnmobils im Garten meines Penthouses.
kdh: Ich miete mir einen Pokémon-Scher-gen, der mir alle Pokémon je 150mal fängt. Die verkaufe ich dann für noch mehr Geld ...
Der böse Holgi: Ich kaufe mir goldene Ta-

petenüberroller und mal den gesamten TOTAL!-Dungeon Pikachu-gelb an. Hähähähähäh!
Marco: Ab sofort müssen mir andere Unterpri privilegierte die Cola-Kisten und Tiefkühl-Pizzen in den dritten Stock schleppen
Das Fred: Ich lasse mir die Handflächen vergrößern und schmier jedem Redakteur so viele Watschen bis Webers Peitschenhiebe nicht mehr so schrecklich weh tun. Aaaaaua!
Pit: Ich hab' schon eine goldene Metallwand für den nächsten Fußball-Event bestellt.
Herr Weber: Der Chef kauft sich eine neue Peitsche mit goldenem Griff, rubinbesetzt, neunschwänzig zum Redakteure-Antreiben!

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

Genre:	Pokémon/RPG
Hersteller:	Nintendo/Creatures
Entwickler:	Nintendo/GAME FREAK
Preis:	je ca. DM 70

Als erstes eine Warnung: Wenn Ihr Euch auf Pokémon Rot und/oder Pokémon Blau einlaßt, werdet Ihr in den folgenden

Nächten unter Schlafstörungen leiden, tagsüber nur noch an Pokémon denken und nicht eher Ruhe lassen, bis Ihr jedes einzelne entdeckt habt! Also begeben Euch auf die Jagd und schnappt sie Euch alle!



Wundert Euch nicht!

Um die Antwort auf die Frage, warum es nur eine Wertung für zwei Spiele gibt, gleich vorwegzunehmen, sei hier erwähnt, daß es sich bei *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau* eigentlich gar nicht um zwei verschiedene Spiele handelt. Der Ablauf ist bei beiden identisch, mit dem kleinen Unterschied, daß es in jeder Version elf Pokémon gibt, die in der anderen nicht enthalten sind. Auf den ersten Blick wird Euch das nicht auffallen, wenn Ihr aber Eure Liste gefangener Pokémon einmal mit der eines Freundes vergleicht, der die andere Version spielt, werdet Ihr sie entdecken. Wollt Ihr also alle 150 verschiedenen Arten der kleinen Wesen Euer eigen nennen, müßt Ihr Euch entweder beide Module besorgen oder jemanden finden, mit dem Ihr per Link-Kabel den Austausch vornehmen könnt. Der Test basiert übrigens auf den US-Versionen, da die deutschen Module nicht mehr rechtzeitig bei uns eingetrudelt sind.



Kleine Pokémon-Kunde

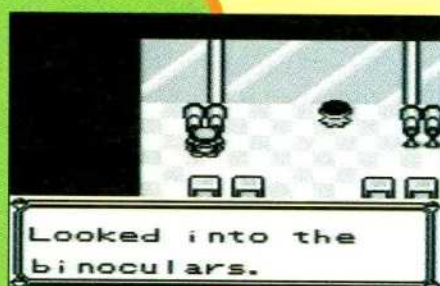
Damit Ihr im Umgang mit den kleinen Fabelwesen auch alles richtig macht, erhaltet Ihr hier nützliches Grundwissen.

- Es gibt keine Pokémon! Egal ob Ihr von den Wesen in der Einzahl oder der Mehrzahl spricht, sie heißen immer nur Pokémon.
- Das Pokémon ist geschlechtslos und wird daher immer mit „es“ bezeichnet.
- Die Pokémon sprechen keine menschliche Sprache. Die einzige Ausnahme ist der Charakter „Mauzi“, und der spricht auch nur in der TV-Serie, die seit dem 1. September auf RTL II zu sehen ist.
- Pokémon ist ursprünglich die Abkürzung für Pocket Monsters, doch der Titel darf von Nintendo aus rechtlichen Gründen nicht benutzt werden.



Die Story

Ihr übernehmt die Rolle des kleinen Ash, der unbedingt der weltbeste Pokémon-Trainer werden will. Dazu sagt Ihr Eurer Mutter Lebewohl und zieht durch die Pokémon-Welt, um möglichst alle Pokémon zu fangen, die sich in ihr verstecken. Als Konkurrent stellt sich Euch Gary in den Weg, der Euch beweisen will, daß er wesentlich besser ist als Ihr und Euch daher immer wieder zu Kämpfen herausfordert. Während des Spiels hat es Ash dann auch noch mit dem gemeinen Team Rocket zu tun, das mit Hilfe der Pokémon die Weltherrschaft erlangen will.



Die Hauptdarsteller

Ash

Ash ist der Held des Spiels und ein sehr wissensdurstiges Kerlchen. Er möchte alle Pokémon fangen und bittet daher den Pokémon-erfahrenen Professor Eich um Rat, der ihm mit nützlichen Informationen hilfreich zur Seite steht. Übrigens: Ihr dürft

am Anfang des Spiels auch einen eigenen Namen eingeben, wenn Euch „Ash“ nicht gefällt. Warum die beiden Jungs Ash und Gary heißen, erfahrt Ihr im Editorial.

Gary

Gary ist der Enkel des Professors und Ashs größter Konkurrent. Natürlich will er allen zeigen, daß er der beste Pokémon-Trainer ist, wirkt dabei jedoch des öfteren ein wenig überheblich. Auch für Gary dürft Ihr zu Beginn einen anderen Namen eingeben.



POKÉMON

Rot & Blau

Der Spielablauf

Zu Beginn erhaltet Ihr von Professor Eich Euer erstes Pokémon, das Euch natürlich besonders am Herzen liegt. Mit ihm könnt Ihr auf die Jagd nach anderen Exemplaren gehen, von denen Ihr sechs zu einer Kampftruppe zusammenstellt. Die restlichen Pokémon werden mit Hilfe eines Computersystems aufbewahrt und verwaltet und können am Terminal im Pokémon-Center eines jeden Ortes in die Party aufgenommen werden. Durch Kämpfe mit anderen Trainern, die überall in der Welt herumstehen oder -laufen, könnt Ihr Eure Fabelwesen mächtiger werden lassen – vorausgesetzt Ihr gewinnt diese Auseinandersetzungen. Die Pokémon lernen in höheren Stufen nicht nur neue Manöver hinzu, sondern haben auch mehr Lebensenergie und können daher mehr Treffer einstecken. Manche Pokémon verwandeln sich ab einem ganz bestimmten Level in ein anderes Wesen gleichen Typs.



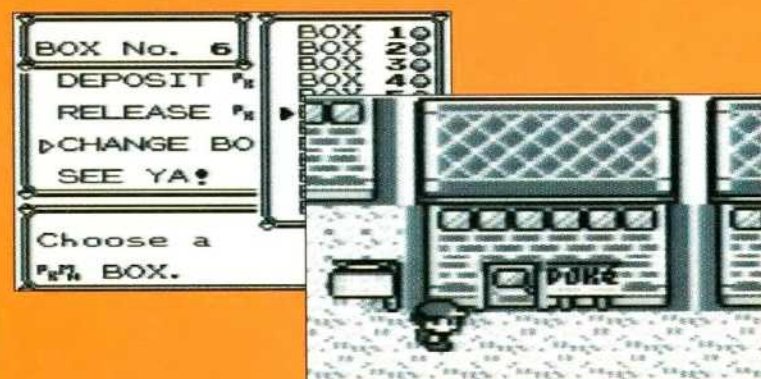
ohne orden läuft nichts

Durch die in Arenen gewonnenen Orden eröffnen sich Euch neue Möglichkeiten. Könnt Ihr zu Beginn nur Pokémon bis zu einer bestimmten Levelstufe bändigen, wird durch manche Orden diese Grenze um einiges nach oben gerückt. Außerdem erhaltet Ihr die Fähigkeit, eine ganz bestimmte Aktion durch eines Eurer Pokémon ausführen zu lassen, wodurch Ihr in neue Areale der Pokémon-Welt vordringen könnt. Durch den Schneide-Befehl stellen Büsche, die zuvor noch den Weg versperren, kein Problem mehr dar.. Mit dem Licht-Befehl könnt Ihr stockfinstere Dungeons erhellen, die Surf-Aktion ermöglicht es Euch, über Wasserflächen zu gleiten, und sogar das Fliegen könnt Ihr irgendwann. So erschließen sich Euch erst nach und nach sämtliche Bereiche der Welt, wodurch die Motivation das gesamte Spiel über sehr hochgehalten wird.



Das Pokémon-center

In jedem Ort gibt es ein Pokémon-Center. In diesem könnt Ihr kostenlos Eure vom Kampf geschwächten Pokémon heilen lassen. Außerdem steht in jedem Center ein Computer, mit dessen Hilfe Ihr Eure kleinen Wesen verwalten könnt. Da Ihr immer nur sechs zur Zeit bei Euch tragen dürft, müßt Ihr wohl oder übel die restlichen im Computer verstauen, der Euch Platz für insgesamt 240 Pokémon läßt. Selbstverständlich könnt Ihr von jeder Art auch mehrere Exemplare fangen



Die Arena

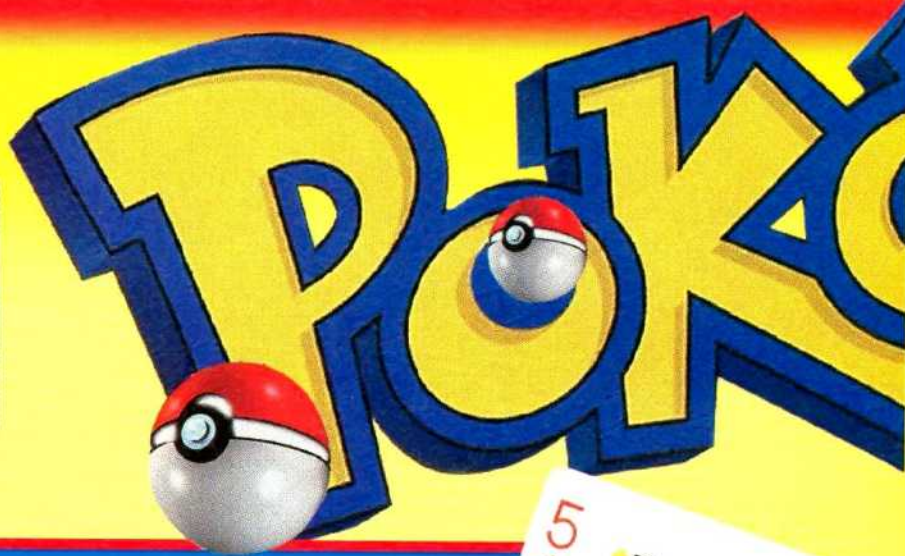
Die dritte Einrichtung, die in jedem Ort vertreten ist, stellt die Arena dar. In jeder Arena gibt es einen Arena-Leiter, der der beste Pokémon-Trainer des Ortes ist und Euch nach einem verlorenen Duell einen von insgesamt acht Orden aushändigt.





POSITIV

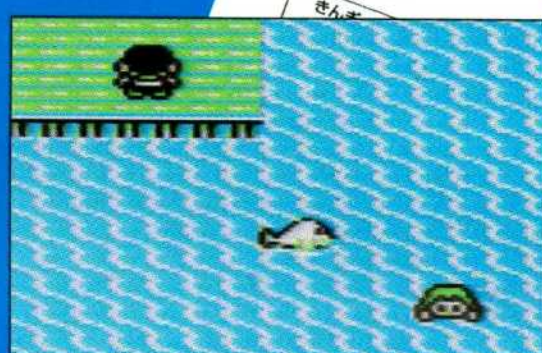
Motivierend bis zum letzten Pokémon, toller Zweispieler-Modus



So findet ihr die Pokémon

Pokémon laufen Euch nur selten einfach so über den Weg, sondern verstecken sich im hohen Gras, unter Wasser oder in Dungeons, wo sie Euch regelmäßig angreifen. Zu Beginn habt Ihr noch nicht

die Fähigkeit, mit Hilfe eines Pokémons über das Wasser zu surfen und müßt Euch daher in den zahlreichen Wiesen oder Höhlen auf die Suche begeben.



So fangt ihr ein Pokémon



Trefft Ihr auf ein freilebendes und noch nicht in Eurem Besitz befindliches Pokémon, dürft Ihr diesem im Kampf nicht die gesamte Energie rauben, da Ihr es dann nicht mehr einfangen könnt. Vielmehr müßt Ihr versuchen, dem Exemplar durch Einsatz diverser Angriffstechniken so viel Kraft zu stehlen, daß es sich bequem mit einem Pokéball fangen läßt. Pokébälle und die wesentlich wirkungsvolleren Ultra-, Mega- oder Masterbälle könnt Ihr entweder im Supermarkt kaufen, bei Kämpfen gewinnen oder einfach finden. Habt Ihr keinen Platz mehr in Eurer aktuellen Party frei, wandert das neu gefangene Pokémon in den Speicher des Computersystems, von dem in jedem Poké-Center ein Terminal steht.

suchen, dem Exemplar durch Einsatz diverser Angriffstechniken so viel Kraft zu stehlen, daß es sich bequem mit einem Pokéball fangen läßt. Pokébälle und die wesentlich wirkungsvolleren Ultra-, Mega- oder Masterbälle könnt Ihr entweder im Supermarkt kaufen, bei Kämpfen gewinnen oder einfach finden. Habt Ihr keinen Platz mehr in Eurer aktuellen Party frei, wandert das neu gefangene Pokémon in den Speicher des Computersystems, von dem in jedem Poké-Center ein Terminal steht.

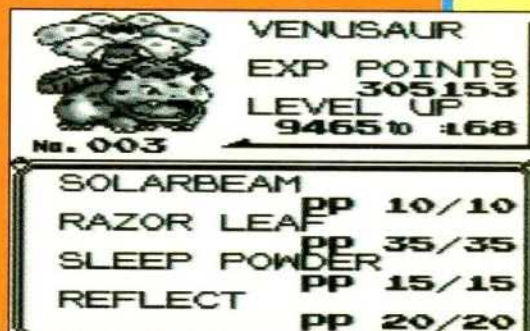


Auf die Gruppe kommt es an



Je nachdem, welcher Gruppe ein Pokémon angehört, variiert seine Stärke gegenüber den anderen Gruppen. Feuer-Pokémon schneiden gegen Wasser-Pokémon zum Beispiel schlechter ab, während diese wiederum gegen Pflanzen-Pokémon ins Hintertreffen geraten. Insgesamt gibt es folgende 15 Gruppen:

Normal-, Feuer-, Wasser-, Eis-, Gestein-, Gras-, Boden-, Flug-, Kampf-, Gift-, Elektro-, Käfer-, Drachen-, Geist- und Psycho-Pokémon. Manche Pokémon können auch zwei Gruppen gleichzeitig angehören, wodurch sie vielfältiger einsetzbar sind. Wenn Ihr während eines Kampfes merkt, daß Euer Pokémon überhaupt keine Chancen hat, dürft Ihr es gegen ein anderes aus Eurer Party austauschen.



POKÉMON

Der Pokédex

Dieses persönliche, elektronische Sammelalbum enthält sämtliche Informationen über die bekannten Pokémon-Arten. Es zählt außerdem alle bereits entdeckten und gefangenen Pokémon und zeigt Euch die Positionen an, an denen Euch noch welche fehlen. Von manchen Pokémon-Arten könnt Ihr Euch sogar deren Lebensraum auf der Karte angeben lassen, wodurch die Jagd ein wenig vereinfacht wird.

ABRA
PSI
HT 2' 11"
No. 063 WT 43.0lb

Using its ability to read minds, it will identify

impending danger and TELEPORT to safety.

NIDORINO
POISON PIN
HT 2' 11"
No. 033 WT 43.0lb

An aggressive POKÉMON that is quick to attack.

The horn on its head secretes a powerful venom.

SNORLAX
SLEEPING
HT 6' 11"
No. 143 WT 1014.0lb

Very lazy. Just eats and sleeps. As its rotund

bulk builds, it becomes steadily more slothful.

HALTET DIE AUGEN AUF!

Einige Extras liegen nicht offensichtlich auf der Straße herum, sondern sind unsichtbar. Meistens findet Ihr sie am Ende einer Sackgasse, wenn Ihr auf ihnen steht und den Aktionsknopf drückt. Besonders wertvoll sind Extras, die die Fähigkeiten eines Pokémon ohne langes Training um einen Level erhöhen oder deren komplette Energie wieder auffüllen. Die 50 zum Teil zu kaufenden, zum Teil zu findenden technischen Maschinen lehren jeweils bestimmten Pokémon-Arten eine neue Angriffs- oder Verteidigungstechnik. Da jedes Exemplar jedoch nur vier Aktionen zur gleichen Zeit in seinem Repertoire haben darf, müßt Ihr gut abwägen, ob Ihr für einen neuen Move einen alten und bewährten unwideruflich streichen wollt.



WER IST DER BESTE POKÉMON-TRAINER?

Die Kämpfe gegen andere Trainer gestalten sich anders als die gegen Pokémon, die Ihr einfangen wollt. Jeder Trainer tritt mit bis zu sechs Exemplaren gegen Euch an, wobei alle Eure am Kampf beteiligten Fabelwesen für jeden Einzelsieg Erfahrungspunkte bekommen. Erringt Ihr den Gesamtsieg, erhaltet Ihr außerdem einen bestimmten Geldbetrag, mit dem Ihr im Supermarkt wichtige Hilfsmittel einkaufen könnt.

Da Ihr die Pokémon von anderen Trainern nicht einfangen dürft und es außerdem darum geht, dem Gegenüber zu zeigen, daß die eigenen Wesen viel stärker sind, müßt Ihr den gegnerischen Pokémon die komplette Energie abziehen. Es kämpfen immer nur zwei Pokémon zur gleichen Zeit gegeneinander und die Auseinandersetzung wird in Runden ausgetragen. Dabei habt Ihr die Möglichkeit, eine von bis zu vier Aktionen, die Euer Pokémon beherrscht, anzuwenden, oder einen Gegenstand zu benutzen. Eine weitere Möglichkeit ist das Auswechseln des aktuellen Kämpfers, wenn dieser zu erschöpft ist oder keine Chance gegen den Gegner hat.



Weglaufen ist in Kämpfen gegen Trainer nicht möglich.



Meet Euch mit einem Freund

Per Link-Kabel könnt Ihr mit Eurer Pokémon-Truppe gegen die eines Freundes antreten. Dazu müßt Ihr beide über ein *Pokémon Rot*- oder *Pokémon Blau*-Modul verfügen und Euch mit Ash in irgendein Pokémon-Center begeben. Dort gibt es



einen Schalter, an dem Ihr Euch für einen Link-Kampf oder ein Tauschgeschäft anmelden könnt. Tauschen könnt Ihr nur die Pokémon, die sich in Eurer aktuellen Gruppe befinden, und auch nur mit diesen dürft Ihr in den Kampf ziehen. Ihr solltet Euch also vorher gut überlegen, welche Pokémon Ihr am Computer auswählt. In den Auseinandersetzungen mit einem Freund dürft Ihr außerdem keine Items benutzen. Getauscht

wird immer ein eigenes Exemplar gegen eins des Tauschpartners, wodurch Deals à la „Tausche drei schwache Pokémon gegen ein starkes“ wegfallen. Nur durch den Tausch von Pokémon könnt Ihr alle 150 verschiedenen Arten besitzen, und einige von ihnen werden erst so richtig stark, wenn sie ihr virtuelles Revier wechseln.



NEGATIV

Viele Kämpfe, der Pokédex ist während des Kampfes nicht einsehbar

Es gibt viel zu tun ...

Das Fangen, Sammeln und Archivieren der Pokémon stellt zwar die Hauptaufgabe der Spiele dar, es warten aber auch noch jede Menge anderer Prüfungen auf Euch. So müßt Ihr das Team Rocket bekämpfen, das Pokémon einfängt, diese zu bösen Wesen ausbildet und versucht, mit deren Hilfe die Weltherrschaft zu erlangen. In einem Safari-Park müßt Ihr die richtige Strategie aus Steinchen Werfen und Füttern herausfinden, um die dort lebenden Pokémon mit speziellen Safari-Bällen fangen zu können. Des weiteren gibt es noch ein Kasino, in dem Ihr an einarmigen Banditen um Mün-



zen spielen könnt, die Ihr dann gegen seltene Pokémon oder technische Maschinen eintauschen dürft. Außerdem solltet Ihr mit jedem Bewohner der Orte und jedem Trainer ein Wörtchen wechseln, denn diese haben meistens sehr nützliche Informationen für Euch oder stellen Euch kleine Aufgaben, nach deren Erfüllung Ihr ein weiteres Hilfsmittel bekommt. Beide Spiele sind anfangs linear aufgebaut, wodurch der Einstieg erleichtert wird. Später lassen sich dann neue Bereiche erkunden, und Ihr müßt des öfteren hin- und herreisen. Die Karte, auf der Ihr auch den Zielpunkt für einen Flug angeben könnt, läßt sich jederzeit einblenden.



Die Konkurrenz schläft nicht

GAME BOY COLOR

Dragon Quest Monsters – Terry's Wonderland

Das in Japan am 25. September 1998 als erstes Color-Modul veröffentlichte Dragon Quest Monsters – Terry's Wonderland von Enix wird gerade von Eidos für einen Deutschland-Release vorbereitet. Der Anfang 2000 erscheinende Titel, der in Deutsch-

land Dragon Warrior Monsters – Terry's Wonderland heißen wird, hält sich eng an das Pokémon-Spielprinzip, hat aber auch einige Neuerungen zu bieten. So sind die über 200 Monster entweder männlich oder weiblich, und Ihr müßt, um am Schluß alle zu besitzen, die einzelnen Arten miteinander kreuzen. Außerdem könnt Ihr per Link-Kabel gegen einen Freund antreten und mit ihm um Monster kämpfen. Für alle Fans der Dragon Quest-Serie, die in den USA aus lizenztechnischen Gründen Dragon Warrior hieß und für das NES erschien, gibt es in dem Game-Boy-Color-Spiel einige Déjà-vu-Erlebnisse.

*「おっ。わたぼうが あたらしい マスターを つれてきたのかい？」



Viele kurze Szenen entstammen nämlich dieser erfolgreichen Rollenspielreihe, die sogar den Final Fantasy-Teilen den Rang ablaufen konnte. Das Charakterdesign kommt übrigens von Akira TROYAMA, dem Erfinder der auch schon in Deutschland sehr bekannten Dragon Ball-Serie. Ob das 16-MBit-Modul bei uns einen ähnlich großen Erfolg haben wird wie in Japan – bisher 2 Mio. verkaufte Einheiten und ein Jahr lang in den Top 30 der konsoleübergreifenden Charts – muß abgewartet werden. Aufgrund einiger neuer Ideen verglichen mit Pokémon Rot und Pokémon Blau ist es aber für alle Freunde des Monstersammelns auf jeden Fall empfehlenswert.



2M

Und das Urteil? Einfach Pokémon!

Ab dem ersten Pokémon werdet Ihr in einen wahren Sammelrausch verfallen. Mit jedem unbekannten Exemplar, das Ihr bei einem anderen Trainer entdeckt, wächst Euer Verlangen, sie alle zu schnappen. Ihr werdet jede Wiese, jeden Dungeon und jedes Gewässer akribisch absuchen, um ja kein Pokémon zu übersehen, und wenn die Sonne schon längst untergegangen ist, werdet Ihr noch immer auf der Jagd sein. *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau* begeistern durch ein wahrlich süchtig machendes Gameplay. Es verbindet auf geniale Weise klassische Rollenspielelemente mit den menschlichen Urinstinkten des Sammelns und Tauschens. Die vielen Aktionsmöglichkeiten machen die Kämpfe sehr spannend, auch wenn die ständigen Angriffe bereits gefangener Pokémon-Arten in Dungeons mit der Zeit ein wenig nerven. Die grafische Gestaltung ist ansprechend gelungen, und das Aussehen der verschiedenen Pokémon hätte abwechslungsreicher nicht sein können. Zudem sind die Kampfaktionen größtenteils sehr schön in Szene gesetzt. Eingefleischte RPG-Fans werden die umfangreichen Kampfmöglichkeiten anderer Genrevertreter vermissen, in denen Ihr mit sämtlichen Party-Mitgliedern zur selben Zeit in die Schlacht ziehen könnt. Dafür könnt Ihr bei *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau* aus insgesamt 150 Charakteren wählen und habt nicht nur, wie bei *Final Fantasy VI*,



In the graphic artist!



Wild PONYTA appeared!

lumpige 14 zur Verfügung. In den beiden *Pokémon*-Titeln gibt es auch wesentlich weniger Rätsel zu lösen als in anderen Rollenspielen. Die richtige Strategie für das Einfangen der kleinen Wesen herauszufinden, wird Euch jedoch schon genug in Anspruch nehmen.



Großartig sind die Zweispieler-Möglichkeiten: Wie im Solospiel könnt Ihr gegen einen anderen, aber diesmal menschlichen Trainer per Link-Kabel antreten, was noch einmal mehr Spaß bringt. Wer hat seine Pokémon am besten trainiert und die effektivste Truppe zusammengestellt? Welche Aktionen können wohl die Pokémon des Gegners, und habe ich die passende Antwort darauf parat? Es gibt nichts spannenderes. Leider fehlt die Möglichkeit, direkt um



Pokémon zu spielen. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr ja vorher ein bestimmtes Exemplar als Preis ausmachen, das der Verlierer dann hinterher gegen ein wesentlich weniger wertvolles eintauschen muß ... Wer

Pokémon Rot oder *Pokémon Blau* nicht besitzt, verpaßt jeweils an die 100 Stunden Spiel- und Sammelspaß. Am besten zieht Ihr mit einem Freund los und besorgt Euch jeweils die andere Version, denn dann steht aufregenden Duellen und regen Tauschgeschäften nichts mehr im Weg.

Holger Reher

Was erwartet uns noch?

RTL II wird ab dem 1. September jeden Werktag um 14.30 Uhr die ersten 102 Folgen der *Pokémon*-Zeichentrickserie ausstrahlen. Weitere *Pokémon*-Spiele wie *Pokémon Snap* und *Pokémon Stadium* (beide für N64), *Pokémon Yellow*, *Pokémon Silver* und *Pokémon Gold* (beide für Game Boy Color) werden nächstes Jahr auch bei uns veröffentlicht. Besonders vielfältig wird sich das Merchandising-Programm gestalten. Bereits im November könnt Ihr Euch den Pokémon Pikachu Pedometer für ungefähr 40 bis 50 DM besorgen. Dabei handelt es sich um einen Schrittzähler, den Ihr am Gürtel oder einer Tasche Eurer Hose befestigt. Je nachdem, wie viel Ihr Euch bewegt, verändert sich die Stimmung des kleinen Pikachu, den Ihr auf einem LC-Bildschirm beobachten könnt. Auch die Sammelkarten werden in Deutschland erscheinen. Wollt Ihr Euch über weitere *Pokémon*-Produkte informieren, schaut doch einfach in die TOTAL!-Ausgaben 1, 3, 6 und 9/98, und in die Ausgaben 1, 2, 4, 5, 6, 7 und 9/99!



Gameplay 1

Das Sammeln macht riesigen Spaß, und die Idee mit den zwei Modulen ist einfach genial.

Dauerspaß 1

Kein anderes Videospiel hält Eure Motivation so lange aufrecht. Schnappt sie Euch alle!

Grafik 2+

Die Fabelwesen wurden großartig designt, und in der Pokémon-Welt fühlt man sich heimisch.

Sound 1-

Vorbildlich: Zahlreiche Effekte und viele Musikstücke, die nahtlos ineinander übergehen.

Modulspeicher: ja, ein Spielstand
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 139 + 11 Pokémon
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab 8. Oktober

FAZIT
1



Genre:	Sport
Hersteller:	Take 2/Morning Star Multimedia
Entwickler:	Majesco Sales
Preis:	Ca. DM 70

10-PIN BOWLING

Wenn Ihr am Freitagabend sturmfreie Bude habt, sind die Eltern vielleicht im Kino oder beim Bowling. Wenn nicht, dann könnte es gut sein, daß sie mit dem Game Boy in der Hand schlafend auf'm Sofa sitzen.

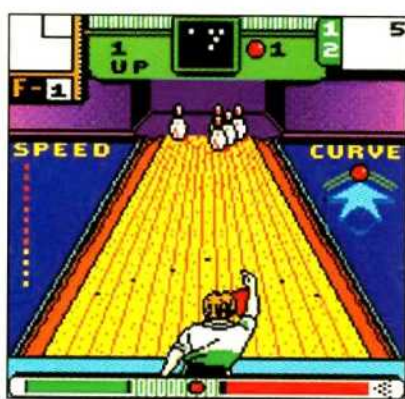
GAME BOY
COLOR

Kegeln und Bowling sind vernünftige Zeitvertreiber im Freundeskreis oder mit Arbeitskollegen. Wem die Kugel zu schwer und die Atmosphäre zu laut ist, der kann nun zur Game-Boy-Variante greifen.

10-Pin Bowling läßt aufgrund der Modulgröße von immerhin acht MBit einiges erhoffen. Der eine oder andere Spielmodus, vielleicht ein Übungslevel oder nette Bonuspielchen könnten Euch erwarten – tun sie aber nicht. Erschreckenderweise folgt nach dem schlichten Startbildschirm lediglich ein Screen mit der Frage nach der Benutzung der Rumble-Funk-

tion. Anschließend gebt Ihr noch einen Namen ein, und schon steht Ihr mit der Bowlingkugel in der Hand vor der Bahn. Nun gilt es, den von links nach rechts mit steigender Geschwindigkeit laufenden Punkt in der gestrichelten Mitte des Balkens anzuhalten (siehe Bild

PLAYER 1			
38	48	48	55
5	6	7	8
PLAYER 2			
41	47	48	57
5	6	7	8



rechts). Zuvor habt Ihr die zehn Pins mittels eines roten Dreiecks angepeilt. Drückt Ihr während des Schwungholens links oder rechts auf dem Steuerkreuz, könnt Ihr

den Drall der Kugel einstellen. Ein Druck nach oben erhöht die Rollgeschwindigkeit. Wie beim Bowling üblich, habt Ihr zwei Versuche. Wem diese Zeremonie noch nicht aufreibend genug ist, der holt sich einen willigen Freund heran und spielt abwechselnd mit ihm. 10-Pin Bowling hat noch einen zweiten Screen zu bieten, in dem die Punktergebnisse aufgelistet werden. Mehr gibt es nicht zu sehen, und das wäre auch Verschwendung, denn das Gameplay läßt Euch höchstwahrscheinlich nach wenigen Runden friedlich einicken.

Thomas Hellwig

Gameplay 4
Mit vollem Schwung und richtiger Peilung fallen die zehn Pins beim ersten Versuch um.

Dauerspaß 5
Wegen des niedrigen Anreizes erschläft die Motivation bereits nach kürzester Zeit.

Grafik 4
Die Grafik ist unspektakulär und aufgrund der geringen Abwechslung mächtig eintönig.

Sound 4-
Auch in Sachen Soundeffekte hätte man sich deutlich mehr Mühe geben können.

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

Spieler 1-2
Level eine Bahn
Schwierigkeit niedrig
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

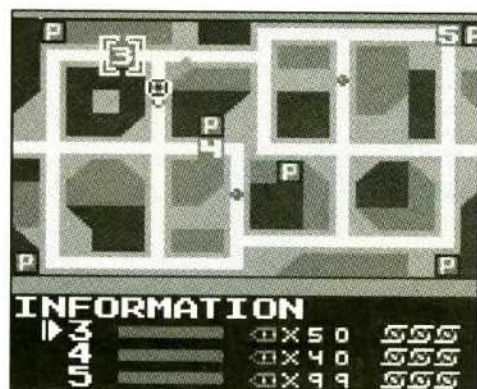
Genre:	Action/Rennspiel
Hersteller:	Taito
Entwickler:	G.I.M.
Preis:	ca. DM 70

CHASE H.Q.

Die Gangster sind los! In Chase H.Q. müßt Ihr in wilden Verfolgungsjagden die Wagen übler Burschen durch riskante Crashes zum Stillstand bringen.



Die zehn Level unterteilen sich jeweils in zwei Abschnitte. Zu Beginn müßt Ihr drei Spezialagenten auswählen und auf einem Stadtplan platzieren. Dabei solltet Ihr die Ausgangspunkte für die Verfolgungsjagden strategisch günstig wählen, denn wenn es der Verbrecher schafft, mit seinem Auto die Stadt zu verlassen, habt



Ihr verloren. Auf der Karte versucht Ihr, durch Richtungswechsel der eigenen Fahrzeuge, dem Kriminellen den Weg abzuschneiden. Gelingt Euch dies, beginnt der Action-Modus. In diesem rast Ihr in einem Sportwagen hinter dem Gauner her und versucht ihn, durch stetiges Rammen und Beschießen mit einer Gun, zum Stehen zu bringen. Wenn Euer Tank leer ist, geht es zurück zum Karten-Bildschirm.

Chase H.Q. hat ein sehr eintöniges Spielprinzip und ist schon nach zehn Levels zu Ende. Die Verfolgungen stellen keine großen Herausforderungen dar, da Ihr mit den drei Turbos immer wieder aufholen könnt. Nachdem Ihr nach ungefähr einer Stunde den Abspann zu Gesicht bekommen habt, werdet Ihr das Spiel daher

höchstens noch für eine Partie mit einem Freund wieder herauskramen. Dabei übernimmt der eine die Rolle des Jägers und der andere die des Gejagten. Insgesamt erhaltet Ihr als Solospieler jedoch viel zuwenig für Euer Geld und solltet Euch genau überlegen, ob Ihr oft mit einem Freund zusammen spielt. Ist das der Fall, könnt Ihr einen Kauf von Chase H.Q. in Erwägung ziehen.

Holger Reher

GAME BOY
COLOR

Gameplay 4
Das Fangen der zehn Gangster macht kaum Probleme und wird schnell langweilig.

Dauerspaß 4-
Die Aufträge sind nach kurzer Zeit erfüllt, und dann bleibt nur noch der Zweispieler-Modus.

Grafik 2
Der Action-Modus läuft flüssig. Es gibt jedoch zu wenige Randobjekte und andere Fahrzeuge.

Sound 5
Stellt den Sound ab, außer Ihr wollt von anderen Passanten eins auf die Mütze bekommen!

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

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 10 Aufträge
Schwierigkeit niedrig
Bildschirmsprache deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

ANTZ

Fragt nicht, was die Ameisekolonie für Euch tun kann, sondern was Ihr für die Kolonie tun könnt, und helft der Ameise Z, zahlreiche Abenteuer zu bestehen!



GAME BOY
COLOR

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Infogrames/Dreamworks
Entwickler:	Planet Int. Dev.
Preis:	ca. DM 70

Test GB



Insektopia entpuppt sich als Müllhalde. Für Ameisen ein wahres Schlaraffenland!

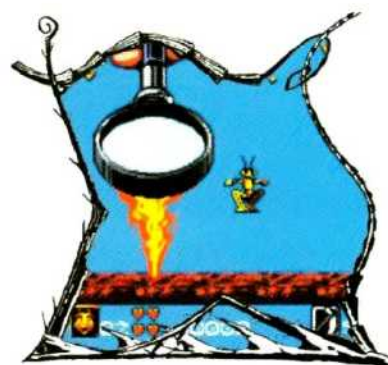
Die Story dieses Game-Boy-Spiels orientiert sich dicht am gleichnamigen Film. Die Arbeiterameise Z fühlt sich in ihrem Ameisenhaufen klein und bedeutungslos. Als sie sich jedoch in die Ameisenprinzessin Bala verliebt, beginnt ihr größtes Abenteuer. Die Animationen von Z sind vielfältig. Sie kann springen, kriechen, Steine zer-

NEGATIV
Einige Sprungpassagen sind etwas unfair

schuhen zu tun haben werdet – eben den ganz normalen Alltagsgefahren einer Ameise. Die zu erfüllenden Aufgaben, wie zum Beispiel der Bau einer lebenden Leiter aus Ameisen, sorgen für kurzweilige Unterhaltung. Grafisch ge-



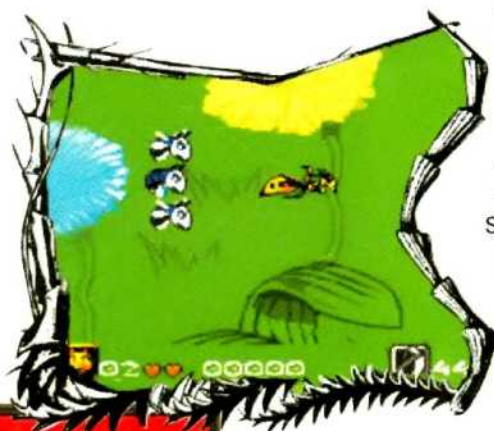
Mit einem beherzten Sprung entgeht der kleine Held dem Feuerstrahl der Lupe



hen ist ANTZ im Vergleich zum Konkurrenten *A Bug's Life* deutlich detaillierter ausgefallen, und es lässt sich ebenfalls besser steuern. Dieses GBC-Modul ist nicht nur Fans des Films zu empfehlen.

Pit Großer

POSITIV
Z ist sehr gut animiert, witzige Spielideen, viele spannende Level



hacken, sich ducken, an Seilen auf- und abklettern und an Wurzeln schwingen, die aus der Decke wachsen. Euch erwarten 19 abwechslungsreiche Level, in denen Ihr es mit fremden Insekten, Felsbrocken, herabfallenden Wassertropfen und alles zerstampfenden Turn-

Gameplay 2

Der Held lässt sich sehr genau steuern, und die 19 Level sorgen für reichlich Abwechslung.

Dauerspaß 2+

Die ersten beiden Abschnitte dienen eher dem Training, danach wird es langsam schwieriger.

Grafik 2+

Eine detaillierte Grafik und geschmeidige Bewegungsabläufe von Z zeichnen ANTZ aus.

Sound 2

Dank der guten Musikauswahl wird die Atmosphäre betont.

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

Spieler 1
Level 19
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtext deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

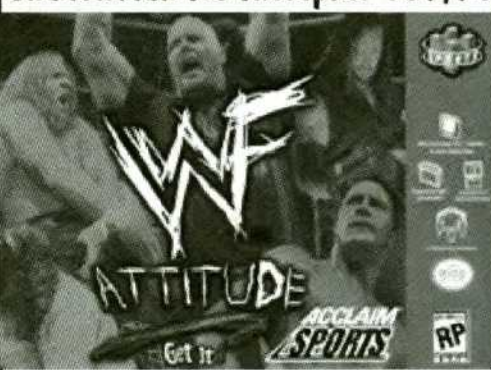


Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen



ShadowMan N64komp.dt 109,90



WWF Attitude dt.N64 109,90



DNZeroHour N64 PAL 129,90



E3 Messe Video 99
6STD -VHS
Alle Neuheiten für
N64-PSX-Dreamcast
(u.a. Perfect Dark,
D.Kong64, Winback
u.v.m.) 49,90

Comand&Conq. dt. 109,90

Carmageddon64 dt. 109,90

F1 World GP 2 dt. 109,90

Gex 3 dt. 129,90

Hybrid Heaven dt. vorb.

JetForceGemini dt. 109,90

MarioGolf dt. 89,90

MonsterTruckM.dt. 109,90

Player Manager dt. 109,90

RC Re-Volt dt. 109,90

Racing Sim. 2dt. 119,90

Rainbow Six dt. 109,90

TonicTrouble dt. 119,90

WorldDriverCh.dt. 119,90

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM
Ladenpreise können abweichen

Genre:
Shoot 'em Up

Hersteller:
Crave Entertainment

Erhältlich:
ab Oktober

Asteroidensturm im Weltall! Sie kommen von überall her, aus den 70er Jahren, und Ihr müßt Euer Schiff gut im Griff haben, wenn Ihr das totale Inferno heil überstehen wollt.

ASTEROIDS HYPER 64

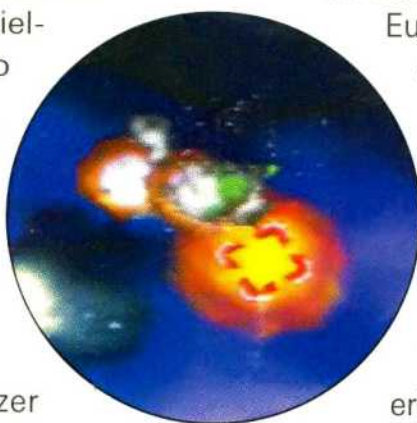


Vorsicht vor dem Weltraumschrott! Mit einem einzigen Schuß lassen sich solche gefährlichen Flugkörper wie dieser Ring (über dem grünen Planeten) nicht aus dem Weg räumen, dazu bedarf es mehrerer Treffer



Den etwas Älteren unter Euch wird *Asteroids* sicherlich ein Begriff sein. Das simple Kult-Ballerspiel aus den Kindertagen der Videospiegeschichte zog schon so manch einen Weltraumpiloten in seinen Bann. Der Atari-Klassiker tauchte in den unterschiedlichsten Varianten auf nahezu jeder Konsole und beinahe jedem antiken Heimcomputer auf.

Nun ist es auch für N64-Besitzer bald soweit: Der Kampf gegen heranfliegende Gesteinsbrocken, feindliche Raumschiffe und unberechenbaren Weltraum-



schrott kann ab Oktober beginnen. In 50 Leveln – verteilt auf fünf Schauplätze – ist es als Kampfpilot eines kleinen Schiffs Eure Aufgabe, die durchs Bild rauschenden Asteroiden zu vernichten. Acht Schiffe stehen Euch zur Wahl, und jedes hat unterschiedliche Eigenschaftswerte: Rotation, Schubkraft, Schild und Feuerkraft ergeben das Profil. Anhand dieser Werte könnt Ihr erkennen, welche Vorzüge am besten zu Eurer Kampftaktik passen.

Zu Beginn eines Levels seht Ihr drei, vier oder auch einmal fünf riesige Asteroiden auf Euch zubrausen. Trefft Ihr einen dieser Kolosse, teilt er sich in zwei gleich große Brocken. Beschießt Ihr diese kleineren Flugkörper erfolgreich, teilen sie sich wieder in zwei Hälften. Erst wenn sie eine bestimmte Größe erreicht haben, könnt Ihr sie mit Euren Schüssen gänzlich vernichten. Wer wild um sich ballert, bekommt es im Handumdrehen mit zahlreichen kleineren Asteroiden zu tun, die quer über den Schirm sausen, ihn verlassen und am anderen Ende wieder auftauchen. Diese Möglichkeit habt Ihr übrigens auch, wenn Ihr mit der A-Taste Schub gebt. Da-



In Notsituationen greift der erfahrene Pilot zur Extrawaffe: hier eine imposante Explosionswelle

durch könnt Ihr zum Beispiel ausweichen oder vorbeifliegende Extras einsammeln. Die Schwierigkeit beim Manövrieren liegt in der Beherrschung der Antriebsenergie. Nicht, daß sich die Schiffe unpräzise lenken ließen, allein die Tatsache, daß es keine Bremse gibt, führt oft zu halsbrecherischen Kamikaze-Aktionen. Gegenschub ist dabei das Schlüsselwort. Ist aber einmal das Chaos ausgebrochen und die Übersicht verlorengegangen, hilft nur noch die Teleporter-Taste als letzte Rettung.

Asteroids Hyper 64 macht den Eindruck einer gelungenen Umsetzung des Klassikers, wobei die vielen Extras und die grafischen Leckerbissen für Motivation sorgen. Kommen den Monat fliegen wir für Euch hinaus ins All und fühlen den bösen Felsbrocken beim TOTAL!-Check mal so richtig auf den Zahnstein.

Thomas Hellwig

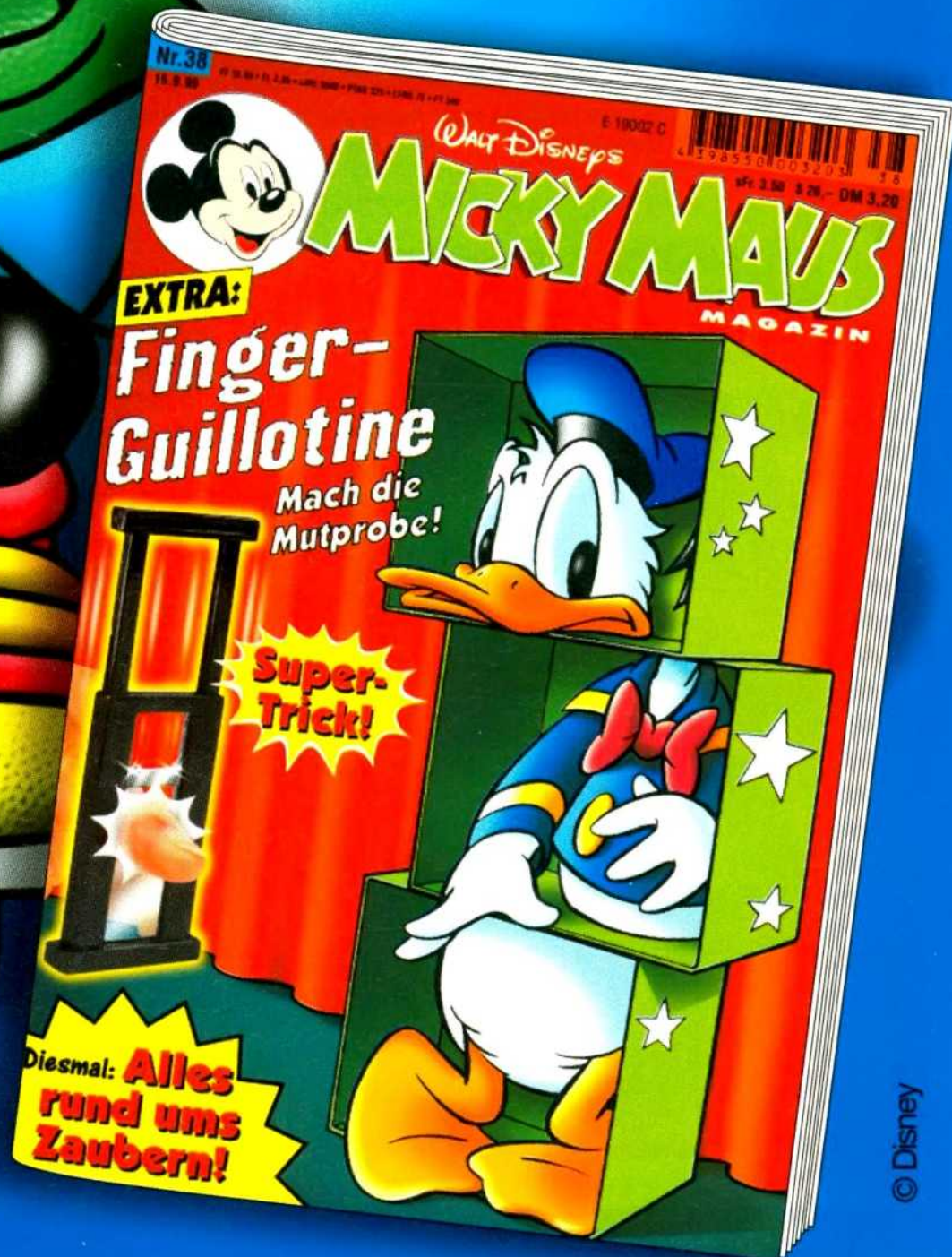
FUN, FUN, FUN



**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:
Third Person Shooter

Hersteller:
Rare/Nintendo

Erhältlich:
ab Ende Oktober

JET FORCE GEMINI



Kein Entwickler tanzt auf so vielen Hochzeiten und ist dabei zudem so kreativ wie Rare. Während Donkey Kong 64, Perfect Dark und Banjo-Tooie noch in der Mache sind, schicken die Briten Ende nächsten Monats ihr anderes Trio Infernale ins Rennen.



Voller Tatendrang stürmt Juno in Richtung der Kamera, Floid the Droid folgt ihm dicht auf den Fersen. Bei der Optik legt Rare sogar Wert auf dynamische Reflexionen in den wie in Öl gemalt wirkenden Szenarien

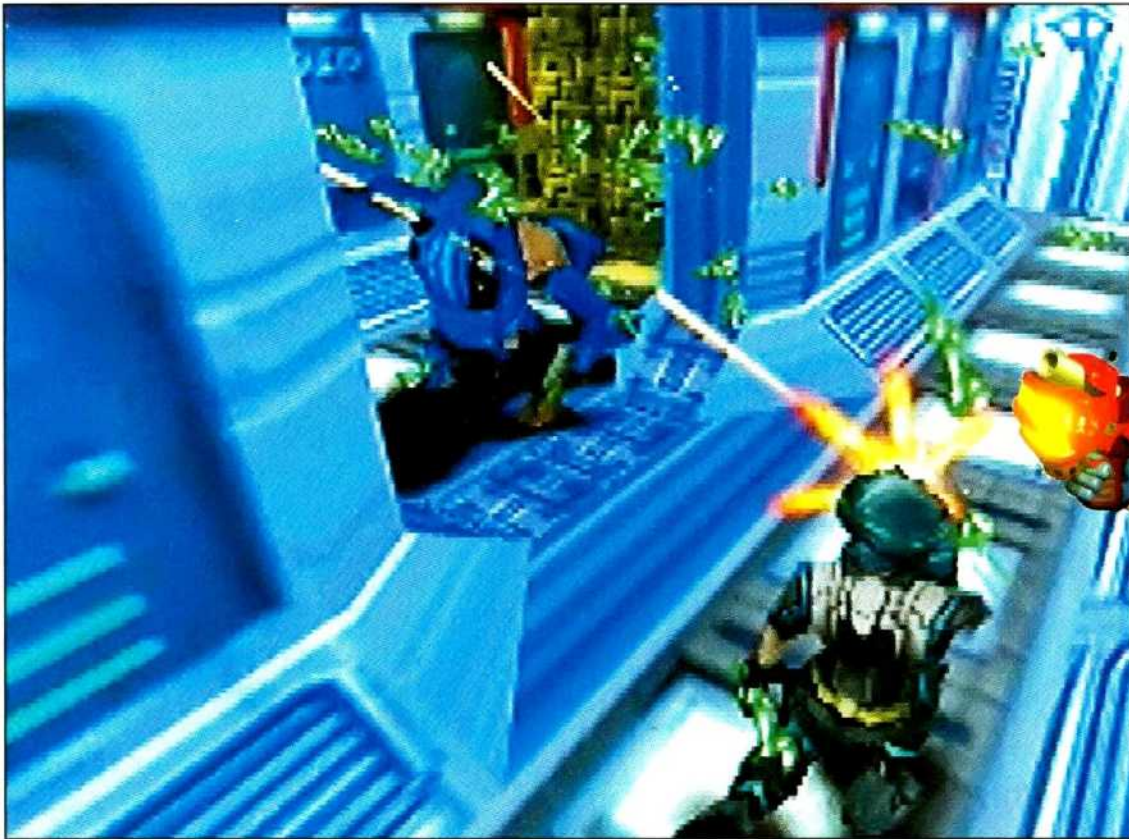


Bei solchen Monstern stellt sich die Frage, nach welcher großkalibrigen Waffe Juno greifen sollte



Drei Helden – ein Abenteuer. Juno, Vela und Lupus heißen die Stars der intergalaktischen Weltenretter-Story aus dem Hause Rare. Jeder von ihnen hat seine eigenen Fähigkeiten, und die solltet Ihr möglichst geschickt einsetzen. Erklärtermaßen liegt der Schwerpunkt des Third Person Shooters im Action-Bereich, doch die verschiedenen Spielareale des 256-MBit-Moduls beinhalten zudem zahlreiche Puzzles, die ent-

schlüsselt, sowie geheime Räume, die erst einmal entdeckt werden wollen. Im Auftrag des Guten bereisen unsere mit Raumanzügen gerüsteten Hauptdarsteller mehrere Planeten, um diese vom Einfluß finsterner Schergen zu befreien. Der Herrscher dieser Invasionstruppen, der bössartige Mizar, macht es dem Trio allerdings nicht leicht, da seine Armee aufgrund ihrer zahlenmäßigen Stärke das Universum förmlich erdrückt. Diese Voraussetzungen sorgen dafür, daß Ihr das große Sortiment an Feuerwaffen bestmöglich ausnutzen müßt. Ob Schrupfkanone oder Twin Rocket Launcher, entscheidend ist, ob der jeweilige Gegner entsprechend empfindlich auf derlei Beschuß reagiert. Die Wahl der Waffen ist aber nicht die einzige, die dem Spieler offensteht. Grundsätzlich könnt Ihr bei einigen Aufgaben mehr Umsicht walten lassen und in der Manier eines Geheimagenten agieren oder Euch dem Erlebnis knalliger Explosionseffekte hingeben und wild mit der Knarre um Euch bal-



lern. Im übrigen ist es Euch auch möglich, jede der thematisch unterschiedlich gestalteten Welten auf jeweils drei verschiedene Arten zu beenden.

Beim Design dieser Spielumgebungen legte Rare sogar Wert auf die Implementierung von Klimaänderungen, neben den Echtzeit-Lichteffekten, dynamischen Reflexionen sowie der Unterstützung von Rumble und Expansion Pak, die inzwischen zum guten



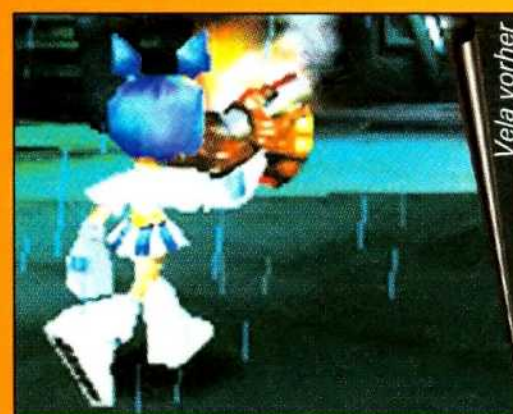
Das pummelige Mädchen ist zur Gazelle mutiert. Die klobigen Manga-Boots sind ihr aber geblieben

Auf ihrer Odyssee durchs Universum bereisen Juno, Vela und Lupus mindestens drei Planeten



Frühreife Fröchtchen

Wie wir in der vergangenen TOTAL! berichteten, wurde die letzte Terminverzögerung um einen weiteren Monat mit der Umgestaltung der drei Hauptcharaktere Juno, Vela und ihrem fliegenden Hund Lupus begründet. Damit Ihr Euch selbst ein Bild vom Umfang des geänderten Designs machen könnt, haben wir die Helden in ihrer vergangenen und aktuellen Fassung gegenübergestellt.



Ton gehören. Dazu gesellen sich umfangreiche Filmsequenzen, die, wie auch das Spiel, von einem orchestralen Soundtrack unterstrichen werden.

Für Spieler, die die ansprechenden Qualitäten *Jet Force Gemini*s mit ihren Freunden teilen wollen, ließen sich die britischen Entwickler gleich mehrere Anreize einfallen. Außer dem Vierspieler-Modus mit diversen Varianten, wie zum Beispiel einem Abstecher ins Rennspiel-Genre, bekommt Ihr zusätzlich die Möglichkeit, dem Sternensabenteuer im Zweierteam zu Leibe zu rücken. Wie Ihr seht, besteht kein Grund zu der Annahme, daß Rare mit *JFG* einen Schnellschuß fertigt, der die Zeit bis zum Erscheinen der „drei großen Titel“ überbrücken soll. Viel wahrscheinlicher ist, daß es den Vorzeigeprogrammierern wieder einmal gelingt, ein weiteres Genre durch ihre detailverliebte Arbeit zu veredeln.

Sebastian Krämer

Preview N64

Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim Studios

Erhältlich:
ab Dezember

Das Heer der Killerinsekten hat sich zum Angriff formiert, doch noch trimmen die Entwickler das Konzept des First Person Shooters auf Gardemaß.

Freunde der 3D-Schießerei in der Egoansicht werden von Acclaim zum diesjährigen Weihnachtsfest wieder ganz besonders zuvorkommend bedient. Neben dem Mehrspieler-Ableger der *Turok*-Serie, *Legenden des Verlorenen Landes*, erwar-



Das Display zeigt es an: Im Lauf des Waffenarms befinden sich Raketen



Dank der reduzierten Anzahl von Polygonen wurde die Spielgeschwindigkeit erhöht. Detaillierte Texturen sorgen dafür, daß das Auge beim Ballern nicht zu kurz kommt

tet Euch mit *Armorines* ein entfesselter Waffengang ums Überleben der Menschheit. Die vielzitierte Nähe zum Hollywood-Blockbuster *Starship Troopers* (siehe TOTAL! 4 und 7/99) wird auch im fertigen Modul beibehalten werden. Wie im genannten Film müßt Ihr Euch gegen eine insektoide Angriffswelle nach der anderen zur Wehr setzen. Statt der kriegserprobten Truppe von Space Marines kämpfen in diesem Spiel allerdings zwei Wissenschaftler in waffenstrotzenden Schutz-



anzügen an vorderster Front. Um durchschlagskräftigere Geschosse abzufeuern, wird der rechte Arm der stählernen Haut im Laufe des Spiels ausgebaut. Ein transparentes Display in der rechten oberen Ecke zeigt an, welche Munition sich zur Zeit im Lauf befindet. Zu verschiedenen Gelegenheiten nimmt Euch das Leveldesign die Steuerung des Helden ab. Sowohl der Flug in einem Hubschrauber





als auch die Fahrt in einem von Gleissträngen gelenkten Panzer erlauben Euch, daß Ihr nur noch die sechsbeinigen Angreifer ins Visier nehmen müßt.

Obwohl die Game-Engine auf der von *Turok 2* basiert, gelang es den Entwicklern durch den Einsatz einer geringeren Polygonanzahl, die Framerate sowie die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. Aufwendig detaillierte Texturen sollen im Gegenzug aber einen hohen optischen Qualitätsstandard sichern. Daß der optionale Third-Person-View im Zuge der Kodierung aus dem Pro-



Ihr steht in ständigem Kontakt mit Eurer Einsatzleitung. Für Ordnung sorgt Ihr aber allein



ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.

gramm geworfen wurde, wird erklärte Genrehänger vermutlich nicht so sehr schmerzen. Die beklemmend authentische Gestaltung der Käferleiber sowie deren effektvolles Ableben, wenn Ihr sie unter Beschuß nehmt, ergibt in Kombination mit der Hintergrund-Story ein Konzept, das aufzugehen scheint. Am Zweispieler-Kooperationsmodus von *Armorines: Project S.W.A.R.M.* halten die Acclaim Studios weiterhin fest. Durch den geteilten Bildschirm erlaubt dieses Feature, daß Ihr zum Beispiel in weit voneinander entfernten Bereichen eines Levels auf Insektenjagd gehen könnt. Mit dem Vierspieler-Deathmatch-Modus bieten die Entwickler alles, was ein vielversprechender Weihnachtstitel benötigt.

Sebastian Krämer



Die sortierte Abfolge von Entwicklungsbildern zeigt, wie sich die Programmierer den schonungslosen Kampf mit den außerirdischen Invasoren im Detail vorstellen.



Genre:
Sport

Hersteller:
Konami (KCEO)

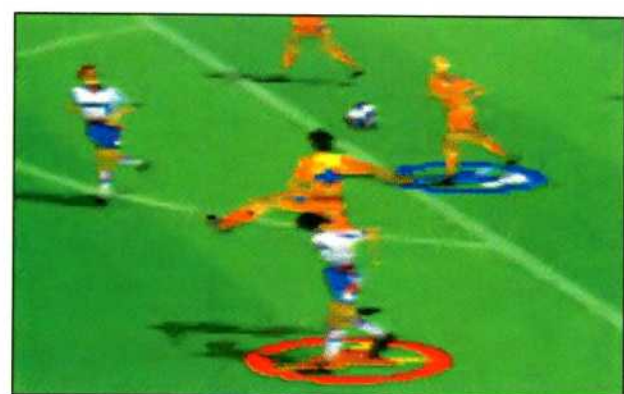
Erhältlich:
als Import (ip)

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER JIKKYOU J. LEAGUE

Bis zum Erscheinen von International Superstar Soccer 2000 müßt Ihr Euch noch einige Monate gedulden. In Japan hat Konami bereits ein neues Perfect Striker veröffentlicht, das Euch einen Vorgeschmack auf die anstehenden Neuerungen gibt. Neben einem Karrieremodus erwarten Euch auch einige interessante Modifikationen im Gameplay.



Grafische Veränderungen gegenüber den Vorgängern sind kaum auszumachen. Auf einen High-Res-Modus wurde zugunsten einer hohen Framerate und der Spielbarkeit verzichtet. Letztere ist wieder voll gelungen



Nicht wenige Spieler erachteten die Neuerungen von ISS 98 gegenüber ISS 64 als nicht konsequent genug. Grundsätzliche Änderungen im Gameplay standen nicht auf dem Programm, sondern es wurde am Erfolgsrezept festgehalten. Mit ISS 2000 wagt Konami nun etwas mehr und legt an einigen spielerischen Elementen Hand an. Am auffälligsten ist, daß sich der Ball durch eine Grätsche sehr viel schwieriger erobern läßt. Fahrt Ihr Eurem Gegenspieler in die Parade oder fangt mit gestrecktem Bein einen langen Paß ab, springt das runde Leder oft unkontrolliert vom Fuß. Das ist auf jeden Fall realistischer als das alte Prinzip, bei dem der Ball grundsätzlich am Schuh haftenblieb, egal wie akrobatisch das ausgeführte Manöver auch war. Hierdurch gestaltet sich die Abwehrarbeit natürlich deutlich schwieriger, denn wenn man nicht aufpaßt, gibt man dem Gegner die besten Vorlagen.

Die PAL-Version

Für die PAL-Version, die voraussichtlich im März kommenden Jahres erscheint, hat Konami einige Änderungen in Aussicht gestellt. Diese beziehen sich speziell auf den Success-Modus, der dem europäischen Geschmack angepaßt werden soll. Dabei müssen die Comic-Charaktere realen jugendlichen Spielern weichen. Auch Modifikationen am grundsätzlichen Aufbau des Karrieremodus sind angedacht. Laut Konami Deutschland ist die Diskussion über eine höhere Grafikauf- lösung nicht ganz vom Tisch. Allerdings wird zur Zeit nur noch eine op- tionale Mid-Res-Darstellung erwogen, da durch High-Res-Grafik die ge- samte Game-Engine umgeworfen werden müßte. Mit an Sicherheit gren- zender Wahrscheinlichkeit wird ISS 2000 zudem echte Spielernamen bieten. Welche Lizenz Konami hierfür erwerben möchte, steht allerdings bisher nicht fest. Auf jeden Fall werden wieder Nationalteams auflaufen.



Die spielerischen Neuerungen erhöhen den Realis- mus und die Spannung auf dem virtuellen Rasen

PERSTAR SOCCER 2000

1999 PERFECT STRIKER 2



Das Verhalten der Keeper wurde ebenfalls verändert. Sie gehen kompromißlos auf einen sich nähernden Stürmer zu und zögern nicht, ihm den Ball abzunehmen. Befindet sich kein eigener Feldspieler in besserer Position, könnt Ihr stets Einfluß auf die Aktionen Eures Keepers nehmen und dessen Bewegungen auf der Linie steuern. Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer Verbesserungen im Detail. So kann der Paß in den Lauf per doppeltem Knopfdruck als Flugball gespielt werden. Die Höhe eines Schußes richtet sich nun danach, wie lange Ihr den Daumen auf dem Button haltet. Damit ist es recht schwierig, hart und plaziert abzuziehen – genau wie in der Realität.

Dank dieser Modifikationen spielt sich *ISS 2000* variantenreicher und realistischer als seine Vorgänger. Mit dem Success-Modus (siehe Extrakasten), in dem Ihr die Karriere eines Nachwuchstalents aufbauen könnt, wird Euch zudem etwas komplett Neues geboten. Bis zum PAL-Release im kommenden Jahr können zusätzliche Änderungen erwartet werden, über die wir Euch natürlich so schnell wie möglich informieren.

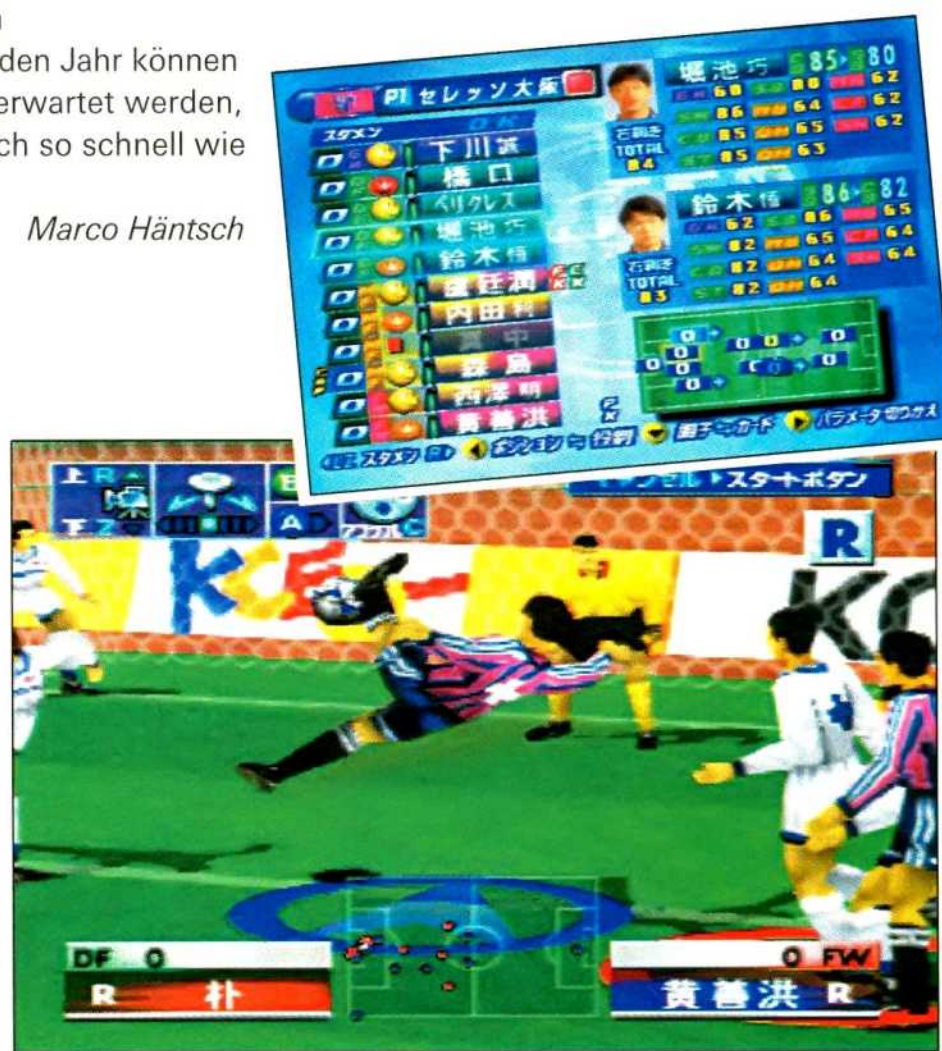
Marco Häntsch

Der Success-Modus

Genau wie Manni, der Libero, haben auch die größten Fußball-Stars einmal klein angefangen. *ISS 2000* erlaubt es nun all denjenigen unter Euch, die bereits in der E-Jugend nur auf der Ersatzbank saßen, eine neue Karriere zu starten. Sobald Ihr Euch einen der jungen, talentierten Spieler ausgesucht habt, beginnt auch schon das harte Training. Je nachdem, auf welcher Position Ihr spielt, müßt Ihr Kondition, Schnelligkeit, Schußkraft, Zweikampverhalten oder Torstehen üben. Jede Trainingseinheit hat direkte Auswirkungen auf Eure Charakterwerte, die Ihr so weit ausbauen müßt, daß Ihr bei den Profis mitmischen dürft. Dabei solltet Ihr stets auf Eure Leistungsgrenzen und Euer Wohlbefinden achten. Geht also früh zu Bett, überanstrengt Euch nicht und legt mal ein Schwätzchen mit dem Trainer und den Mannschaftskameraden ein. Das hebt die Moral.



Der Umgang mit dem Ball verlangt viel Geschick. Ihn mit unkontrolliertem Grätschen zu erobern, ist fast unmöglich. Das Stellungsspiel gewinnt somit an Bedeutung.



Mankos der beiden Vorgänger, wie beispielsweise die viel zu kurze Replay-Aufzeichnung und die zu lange Nachspielzeit, wurden leider nicht beseitigt.

KEMCO®

Voller Speed und heißer Action

Kemco produziert zwar nur wenige, dafür aber höchst interessante Spiele für Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color. Zwei vielversprechende Rennspiele, ein möglicherweise wegweisender First Person Shooter sowie die Neuauflage eines klassischen Adventures und ein Jump&Run mit Comic-Lizenz stehen für die kommenden Monate auf dem Programm.

Top Gear Rally 2

Genre: Rennspiel
Entwickler: Saffire Corporation
Erhältlich: ab Dezember



Hindernisse auf den Straßen zwingen Euch manchmal, die Asphaltpiste zu verlassen und querfeldein weiterzufahren



Der zweite Teil des Rallyespektakels ist eine Fortsetzung mit vielen neuen Ideen und Features. Am ungewöhnlichsten ist sicherlich der Streckengenerator, der die Kurse per Zufall erstellt. Klagen über ein zu geringes Angebot an Rennpisten gehören damit der Vergangenheit an, denn Ihr bekommt in jeder Saison etwas Neues geboten. Wie beim Rallyesport üblich absolviert Ihr keine Runden, sondern fahrt die sehr langen, abgesteckten Kurse vom Start bis zum Ziel durch. Ein Auswendiglernen der Streckenführung ist somit unmöglich, und Ihr müßt stets auf Überraschungen gefaßt sein.

Als fahrbare Untersätze stehen Euch 16 echte Rallyewagen zur Verfügung. Dazu gehören beispielsweise der Ford Focus, Lancia Delta und Toyota Corolla WRC. Kollisionen mit Kontrahenten und anderen Hindernissen produzieren Schäden, die sich tatsächlich auf die Fahreigenschaften auswirken. Ihr solltet Euch also mit den PS-starken Boliden genauestens vertraut machen, bevor Ihr in die Saison startet. Das tut Ihr am besten in der Fahrschule, in der man nicht nur gewagte Lenkmanöver üben, sondern sich auch für bestimmte Rennen qualifizieren kann. Das 96-MBit-Modul bietet zudem einen Vierspieler-Modus und unterstützt das Expansion Pak.

Top Gear Hyper-Bike

Genre: Rennspiel
Entwickler: Snowblind Studios
Erhältlich: ab Dezember



Wer sein Motorrad beherrscht und alle Rundenrekorde gebrochen hat, sollte den Stunt-Modus testen

Noch rasanter als auf der Rallye geht es beim Motorradrennen zu. Egal, ob Ihr die Asphaltpiste oder staubiges Gelände bevorzugt, *Hyper-Bike* läßt Euch die Wahl. Genau wie bei *Top Gear Rally 2* werden die Strecken per Zufall generiert und sind daher unberechenbar. Als Kulissen werden beispielsweise ägyptische Ruinen und Florenz geboten. Die Zweiräder stammen von Honda, Kawasaki und Yamaha. Sie auf der Jagd nach Rekordzeiten und bei der Ausführung spektakulärer Stunts perfekt zu beherrschen, ist das ehrgeizige Ziel eines jeden Bikers. Dies geschieht



Bei den Rennen durch das Gelände hilft ein eingeblendeter Pfeil bei der Orientierung

vor allem mit der richtigen Verlagerung des Gewichts. Durch den Einsatz der MP3-Kompriertechnik besitzt *Hyper-Bike* eine Musikuntermalung, die an CD-Qualität heranreicht.

Daikatana

Genre: First Person Shooter
Entwickler: Kotobuki System
Erhältlich: 1. Quartal 2000

Doom- und Quake-Erfinder John Romero arbeitet mit seinem Ion-Storm-Team in Texas weiterhin unermüdlich an der Fertigstellung seines jüngsten PC-First-Person-Shooters und läßt einen angepeilten Release-Termin nach dem anderen verstreichen. Dies hat leider direkte Auswirkungen auf die N64-Umsetzung, die nun Anfang kommenden Jahres erscheinen soll. Aber das Warten lohnt sich ohne Zweifel, denn *Daikatana* verspricht, seine berühmten Vorgänger weit in den Schatten zu stellen.

Die Heldenrolle übernimmt ein gewisser Hiro Miyamoto, dessen Verwandtschaftsverhältnis zu einem Spieledesigner von Nintendo noch nicht ganz geklärt ist. Zusammen mit seinen Kollegen Mikiko Ebihara und Superfly Johnson macht er sich auf die Reise durch die Zeit. Vom hochtechnisierten Japan geht es ins antike Griechenland, ins mittelalterliche Norwegen und schließlich nach San Francisco im Jahre 2030.



In jedem Level trifft Ihr auf andere Gegnertypen, die Euch das Leben schwermachen wollen. Da hilft halt nur rohe Gewalt

Insgesamt erwarten Euch also vier Episoden mit jeweils vier Stages. Euer Ziel ist es, den größtenwahnsinnigen Kage Mishima daran zu hindern, die Menschheitsgeschichte nach seinen Vorstellungen umzuschreiben. Hierfür benutzt er das Daikatana – eine ultimative Waffe, mit der Raum und Zeit manipuliert werden können. Ist die Waffe erst einmal in Euren Händen, geht das Abenteuer aber erst richtig los. Denn Ihr müßt lernen, ihre Kräfte zu kontrollieren und richtig einzusetzen.

Neben einer spannenden Geschichte mit vielen unerwarteten Wendungen hat *Daikatana* natürlich auch atemberaubende Action zu bieten. Seid Ihr im Besitz eines Expansion Paks, werden die Texturen in hoher Auflösung mit zusätzlichen Details dargestellt.



Romeros First Person Shooter sind für ihr ausgeklügeltes Leveldesign und dichte Atmosphäre berühmt

GAME BOY COLOR

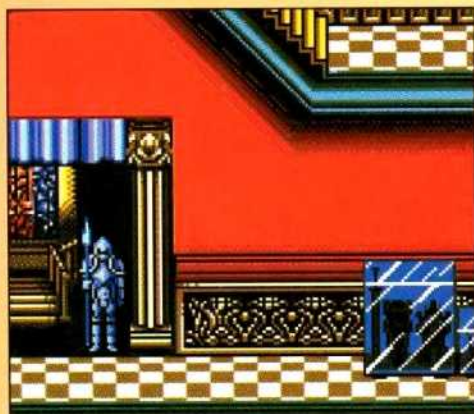
Catwoma

Genre: Jump&Run
Entwickler: Kemco
Erhältlich: ab November

Wer *Batman Returns* gesehen hat, wird sicherlich Michelle Pfeifers Auftritt als Catwoman nicht vergessen haben. Kemco schickt die undurchschaubare Raubkatze nun in ein Abenteuer, wo sie nicht auf die Hilfe von Gotham Citys Beschützer zurückgreifen kann. Sie muß einen antiken Schädel mit magischen Kräften vor dem Bösewicht Ra's Al Ghul beschützen. Dafür kann sie 20 verschiedene Aktionen, vom Salto bis zum Peitschenschlag, ausführen und in das Cat-Armor-Kostüm schlüpfen.



Hamlet läßt grüßen. Welches Geheimnis steckt hinter dem antiken Schädel?



Das Museum, in das Catwoman eindringen muß, ist sehr gut gesichert

Déjà Vu I & II

The Casebooks of Ace Harding

Genre: Adventure
Entwickler: Kemco
Erhältlich: ab November



Als Ace aus der Bewußtlosigkeit erwacht, steckt er mitten in einem Mordfall

Mit den Umsetzungen dieser beiden klassischen Adventures taucht Ihr in eine spannende Detektivgeschichte aus den 40er Jahren ein. An 150 Schauplätzen müßt Ihr Hinweise sammeln, die zur Lösung der Kriminalfälle hilfreich sind. Dabei könnt Ihr mehr als 60 Gegenstände finden und auf Spuren untersuchen. Gesteuert wird das Spiel über Icons am Bildschirmrand, mit denen Ihr Privatschnüffler Ace Harding in der Gegend herumschickt, Gespräche führen und Untersuchungen anstellen laßt.

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

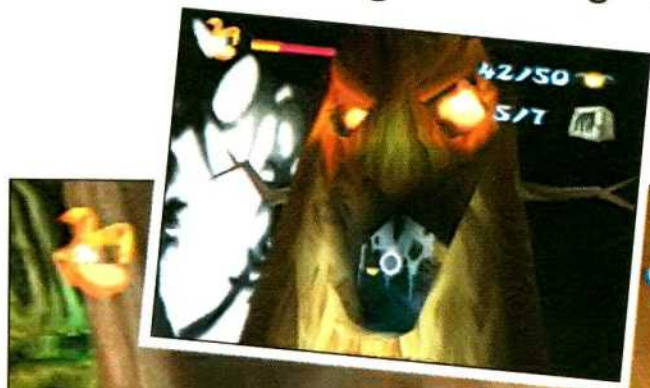
Erhältlich:
ab Ende Oktober

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Dieser Held hat zwar keine Arme und Beine, doch alles was er anpackt, hat Hand und Fuß. Das ist auch gut so, denn in Raymans Welt gibt es einiges, das seiner helfenden Hand bedarf.

Der kleine Franzose mit dem charmanten Charakterdesign erlebte 1995 sein erstes Abenteuer, allerdings nur auf PlayStation, Saturn und dem Atari Jaguar. Damals war seine Welt ähnlich farbenprächtig mit blühenden Rankengewächsen überwuchert, doch echte Räumlichkeit blieb dem 2D-Helden ver-



Daß Euch die Piraten beschießen, kann auch von Vorteil sein. Dort, wo die Kanonenkugel einschlägt, befindet sich die Bodenluke, durch die Rayman weitergehen muß



wehrt. Nun kehrt er mit voller Bewegungsfreiheit in das Reich zurück, das von Piraten-Robotern eingenommen wurde. Raymans Freunde befinden sich alle im Gewahrsam der Eroberer, nur

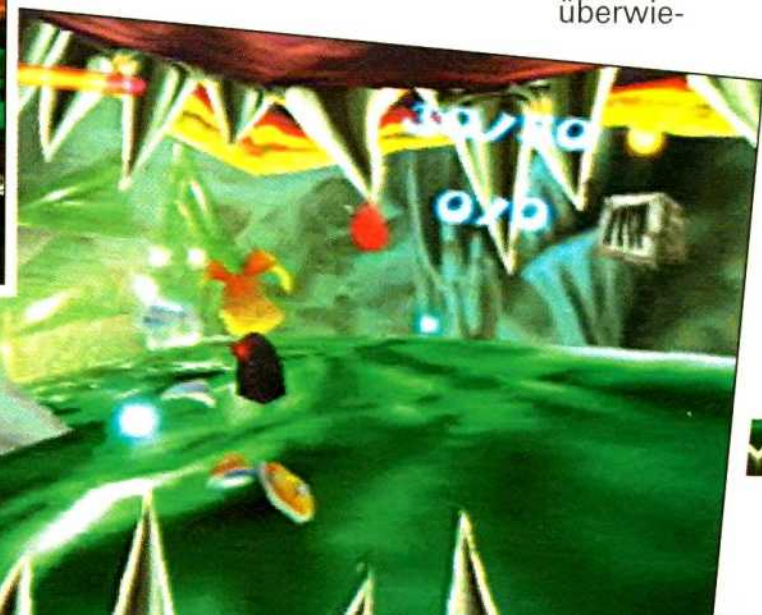
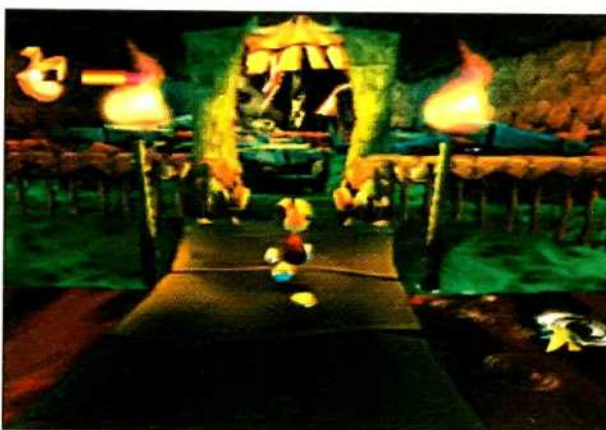


unser Held wandelt noch auf freiem Fuß. Um seine Welt vom Joch ihrer gewaltsamen Vereinnahmung zu erlösen, muß er vier magische Gesichtsmasken auftreiben.

Im Verlauf seines Weges stößt Rayman auf Käfige, deren Insassen ihrem gliederlosen Befreier mit nützlichen Informationen das Weiterkommen erleichtern. Jeder Level beherbergt eine bestimmte Anzahl dieser kleinen Gefängnisse, die alle zerstört werden müssen, um die jeweilige Bonusstage freizuspielen. Doch damit nicht genug, auf Euch warten noch insgesamt 1.000 sogenannte gelbe Lums, von denen Ihr pro Level ebenfalls eine gewisse Summe auffinden müßt, bevor sich eine Zusatzebene öffnet. Viele Bereiche in den verwinkelten sowie überwie-

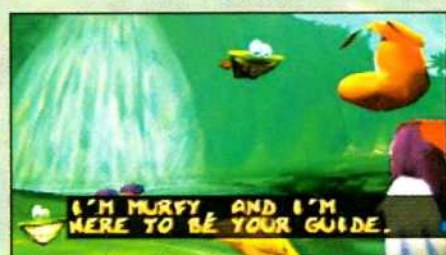


Der Kampf gegen die Zyklopenkugel hat es in sich. Ihr müßt Euch auf Plattformen vorwärts bewegen, die Euch der einäugige Magier kraftvoll entgegenschleudert



Freund und Feind

Ein wesentlicher Aspekt des Spiels, der dem Humor unter anderem seine besondere Note verleiht, ist das soziale Umfeld des Helden. Zu Beginn des Abenteuers wird Rayman von seinem unförmigen Freund Globbox aus dem Kerker der Piraten befreit. Globbox holt eine Handvoll silberner Lums aus seinem Rachen, durch die Rayman wieder die Kraft erlangt, leuchtende Geschosse aus seiner Hand abzufeuern. Dieses Mitbringsel stammt von der Fee Ly, die im späteren Verlauf ebenfalls befreit werden muß.



Der grüne Brummer Murphy, der mit seinem Grinsen an die Katze aus *Alice im Wunderland* erinnert, erklärt Rayman, wie er seine Fertigkeiten nutzen kann. Besonders witzig sind die Teensies, die jeder von sich behaupten, der König der Teensies zu sein – es sei denn, Rayman stellt eine schwierige Frage. Dann will auf einmal keiner mehr der König sein. Um Euch die Freunde Raymans näherzubringen, schlüpft Ihr sogar in die Rolle von einem von Globbox' Kindern und dürft als dieses ein Wettrennen bestreiten. Da auch einige der

Gegner mit sehr viel Liebe zum Detail entwickelt wurden, hinterlassen die Begegnungen mit anderen Wesen meist einen bleibenden Eindruck.

gend großen Leveln verlangen von Rayman mehr als bloßes Laufen und Springen. So kann er nicht nur schwimmen, tauchen und zwischen zwei steil aufragenden Wänden klettern, befindet er sich in der Luft, kann er auch seine Haare wie die Rotorblätter eines Hubschraubers wirbeln lassen und dabei sanft zu Boden schweben. Bei anderen Gelegen-

heiten fährt er Wasserski im Schlepptau eines freundlichen Sumpfungeheuers, reitet im Affenzahn auf dem Rücken einer zweibeinigen Rakete oder nutzt die Schubenergie eines explodierenden Pulverfasses für einen halsbrecherischen Freiflug durch den rotglühenden Lavalevel.



In der Egoperspektive könnt Ihr das ansprechende Design der Level genießen



Solange sich Rayman ruhig verhält, schlafen die Wachen weiter (Bild, links). Bei den Unterwasserstreifzügen versorgt Ihr Euch durch die blauen Lums mit Luft (Bild, rechts)



heiten fährt er Wasserski im Schlepptau eines freundlichen Sumpfungeheuers, reitet im Affenzahn auf

Grafisch wirken die zumeist mit Schlingpflanzen dicht bestandenen Spielareale sehr detailliert und entführen Euch vom Fleck weg in die Wunderwelt Raymans. Die abwechslungsreichen, herausfordernden Endgegnerkämpfe verlangen von Euch höchste Konzentration, und werden in der TOTAL! 11/99 im *Rayman 2*-Test genauer unter die Lupe genommen.

Sebastian Krämer



Genre:
Sport

Hersteller:
Nintendo/Camelot

Erhältlich:
ab November

MARIO GOLF

Damit nicht nur N64-Besitzer ihren Spaß am Golfsport haben, könnt Ihr ab November auch auf dem Game Boy Color dem edlen Sport fröhnen. Neben Mario und Luigi trifft Ihr dabei auch auf neue Charaktere.



GAME BOY COLOR

Spielerisch ist die GBC-der N64-Version in fast jeder Hinsicht ebenbürtig. Ihr bekommt dasselbe leicht beherrschbare Gameplay geboten, das Euch für lange Zeit fesseln wird. Auf dem Kurs könnt Ihr aus dem üblichen Sortiment an

Schlägern wählen und mittels eines Kraftanzeigers die Stärke des Schlags variieren. Die Steuerung ist kinderleicht und erlaubt von der ersten Minute an die

volle Kontrolle über den weißen Ball. Wie im N64-Spiel lassen sich in einem



Die Pfeile auf dem Grün zeigen Unebenheiten des Bodens an. So läßt sich der Put genau berechnen



Mario Golf für den Game Boy Color verfügt über dieselbe schnell erlernbare Steuerung wie die N64-Version

Modus nach und nach weitere Charaktere freischalten, von denen Ihr dann sogar vier auf Euer N64-Modul laden könnt. Dabei handelt es sich allerdings nicht um die bekannten Nintendo-Stars.

Zeitgleich mit der Veröffentlichung wird im November das Game Boy Transfer Pak in Deutschland auf den Markt kommen.

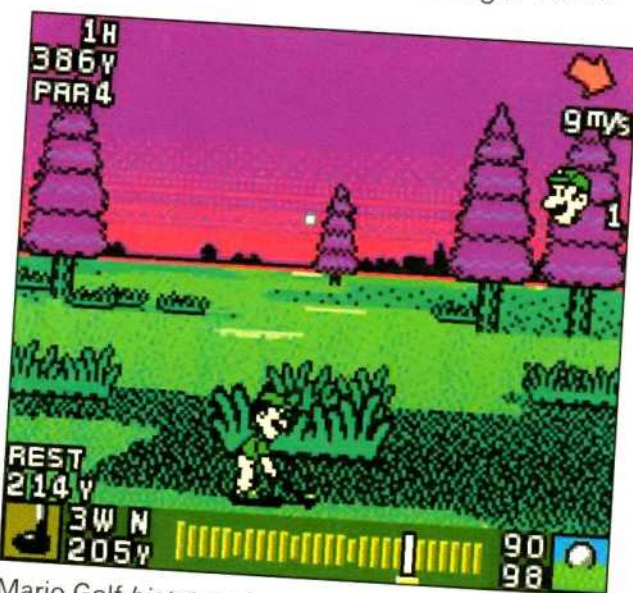
Dieses zirka 50 DM teure Zubehör wird an einen N64-Controller angeschlossen und erlaubt den Datenaustausch zwischen Handheld und 64-Bit-Konsole. In Zukunft wird das Transfer Pak auch noch von anderen Spielen wie beispielsweise Perfect Dark und Pokémon Stadium unterstützt.



In einer Art Rollenspiel-Modus lassen sich bei Mario Golf die Fähigkeiten Eures Golfers ausbauen. Dabei geht es aber nicht immer nur um das Einlochen. In vielen Gesprächen mit anderen Charakteren und kleinen Zwischenspielen erfahrt Ihr eine Menge nützlicher Tips. Per Link-Kabel dürft Ihr auch zu zweit die sechs liebevoll gestalteten Plätze unsicher machen, wobei Euch gleich zwei Modi zur Verfügung stehen. Entweder

treten Ihr in einem Turnier gegeneinander an, in dem am Ende der Spieler mit den wenigsten Versuchen gewinnt, oder Ihr wählt die Variante, bei der jedes Loch einzeln gewertet wird. Für die nötige Abwechslung ist also gesorgt, so daß uns mit Mario Golf ein hervorragendes Golfspiel für den Game Boy Color ins Haus steht.

Holger Reher



Mario Golf bietet sechs verschiedene Plätze, die auch grafisch unterschiedlich gestaltet wurden

MAGAZIN NACHBESTELLUNG

STAR TREK®

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DAS MAGAZIN VERPASST?

KEIN PROBLEM!

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



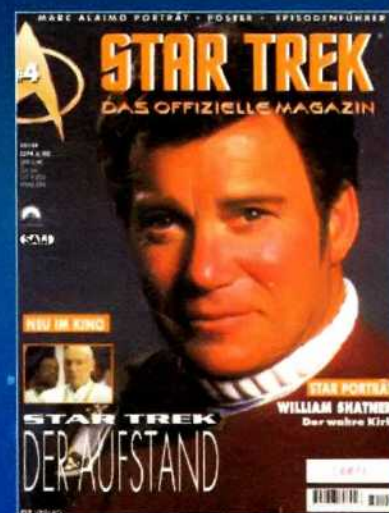
ST 1



ST 2



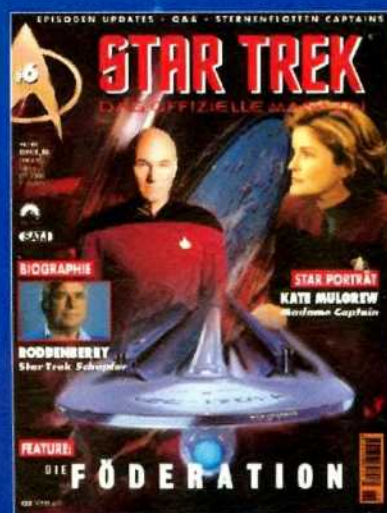
ST 3



ST 4



ST 5



ST 6



ST 7

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



Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

☐ ST 1

☐ ST 2

☐ ST 3

☐ ST 4

☐ ST 5

☐ ST 6

☐ ST 7

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

TIPS & TRICKS

Shadowgate 64 – Trials of the Four Towers

Komplettlösung
Teil 2

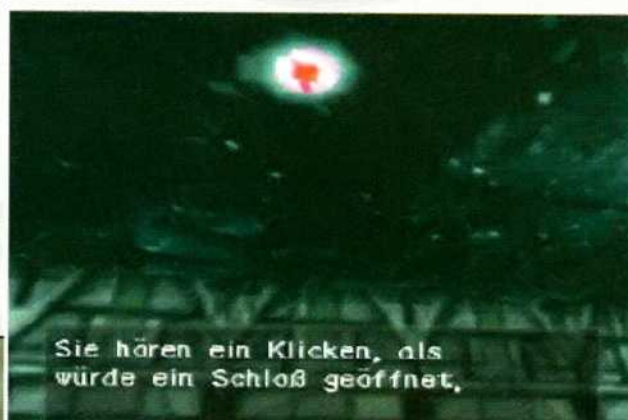
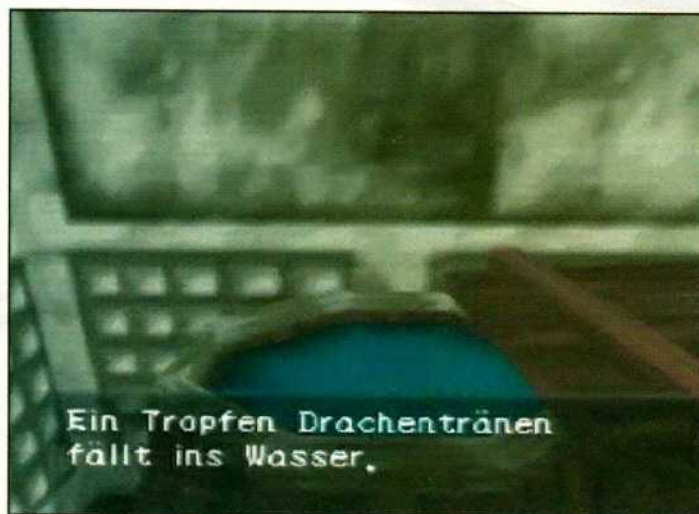
Herzlich willkommen zum zweiten und letzten Teil unserer *Shadowgate 64*-Komplettlösung! Diesmal führen wir Euch durch Lakmirs Turm, den Prüfungsturm und schließlich den Drachenturm. Falls Ihr den ersten Teil der Lösung verpaßt haben solltet: Ihr findet ihn

in TOTAL! 9/99, die Ihr problemlos nachbestellen könnt. Und wenn noch irgendwelche Fragen offen sind, dürft Ihr Euch nach wie vor vertrauensvoll an die Helpline wenden. In diesem Sinne: Viel Spaß!

Euer Der Tobî™

Lakmirs Turm

Im Raum mit dem Wasserfaß benutzt Ihr die Drachentränen mit dem Wasser und nehmt das Öl mit. Folgt dem Weg über die Stufen in ein Zimmer, in dem Ihr einen Krug und einen rostigen Schlüssel hinter einer Säule findet!



Hinter der Tür gegenüber liegt ein Riesenhaar, das Ihr aber nicht unbedingt braucht. Ein Stockwerk tiefer benutzt Ihr das Öl für die rostige Tür und nehmt das Wappen von der Metallpforte dahinter. Geht nun zurück zum Wasserfaß und füllt dort den Krug! Im Raum gegenüber setzt Ihr das Wappen ein und benutzt den Krug mit dem lila Feuer. Wieder im Keller geht Ihr durch die Tür, an der das Wappen befestigt war, und seht drei Ritterstatuen. Berührt die linke, dann die rechte, dann die linke auf der rechten Seite, die rechte und schließlich die



linke! Hinter der linken Tür nach den Stufen werft Ihr den Nagel in die Maschine, die daraus einen Schlüssel fertigt. Im gegenüberliegenden Raum nehmt Ihr das Nachtelexir vom Regal und benutzt es zusammen mit dem flüssigen Sonnenaufgang am Tresen. Nun stellt Ihr Euch auf

den Stuhl und steckt den Wappenschlüssel in den roten Punkt an der Decke. Daraufhin begeben Ihr Euch durch die Tür, auf der der Mond zu sehen ist, hört Lakmir zu und nehmt den roten Ring. Dies ist der Ring der Toten, mit dem Ihr zu Geistern sprechen könnt. Ihr solltet ihn immer tragen, es sei denn, Ihr wollt Euch mit Lebenden unterhalten. Dann müßt Ihr ihn abnehmen. Der grüne Ring ist unwichtig, er tötet Euch, sobald Ihr ihn anlegt. Den blauen könnt Ihr aber mitnehmen. Um die Ringe

anzuziehen, müßt Ihr sie im Inventar anwählen und A drücken. Jetzt dürft Ihr Euch auf den Rückweg in die Kirche begeben.

Friedhof/Kirche

Geht die Treppe hinunter und benutzt den goldenen Schlüssel für die Särge! Der Geist einer Frau erscheint und gibt Euch nach einem



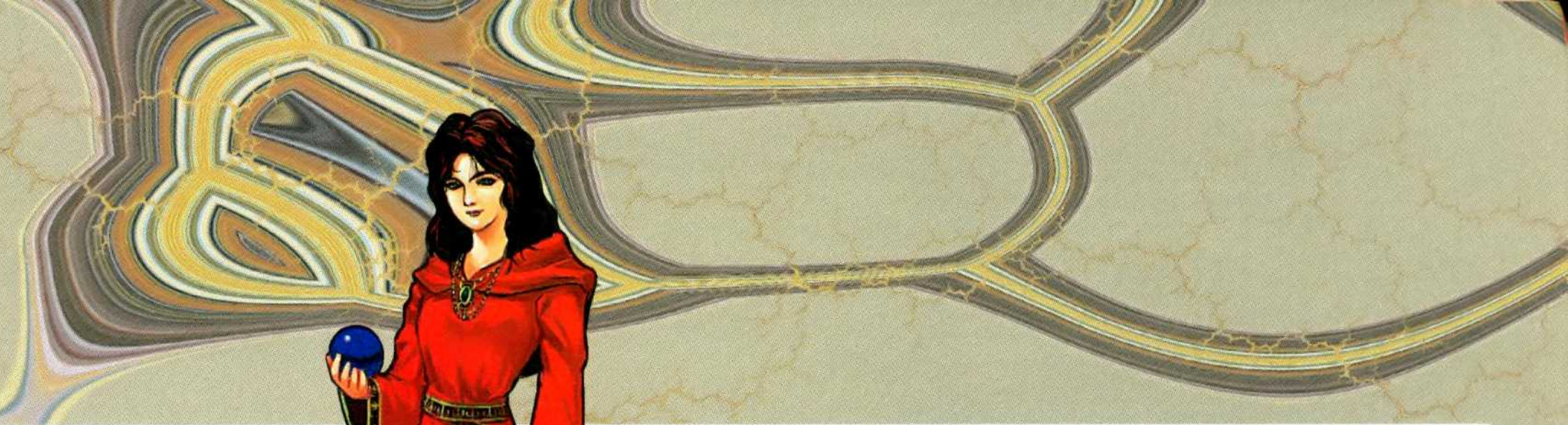
Gespräch ein Amulett und ihr Tagebuch, das Ihr sorgfältig durchlesen solltet. Nun geht Ihr weiter nach unten und öffnet die Tür mit dem rostigen Schlüssel. Am Ende des Ganges benutzt Ihr den Schlüssel erneut, und Ihr findet Euch im ersten Turm wieder.

Der erste Turm

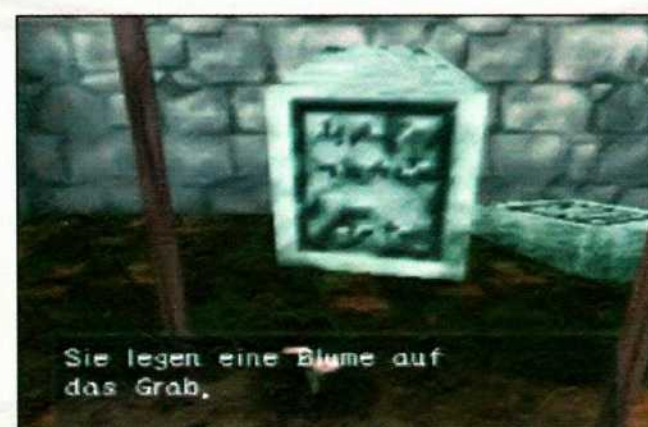
Haltet Euch links, bis Ihr ein Zimmer mit einem großen und einem kleinen Bett findet! Dort trifft Ihr einen Geist, der Euch den Friedhofsschlüssel gibt und den Ausgang des Turms öffnet. Nehmt den Schuh vom Tisch und begeben Euch die Stufen hinauf und durch die große Flügeltür! Ihr seid nun im Dorf.

Dorf

Folgt dem linken Weg, bis Ihr einen Gasthof (Inn) seht! Legt das Amulett an und lest noch einmal das Tagebuch, bevor Ihr ihn betretet! Redet mit dem Gastwirt, der Euch ein paar Fragen über die tote Frau stellen wird, die Ihr nun beantworten könnt. Nun dürft Ihr den Gasthof erkunden. Das einzige Wichtige ist jedoch die Frau, die Euch nach einem Gespräch eine Kugel mitgibt. Verläßt das Wirtshaus und schaut Euch



im Dorf um! Einige der Tore müßt Ihr mit dem Friedhofsschlüssel öffnen. Wenn Ihr zu einer Grube gelangt, klettert hinunter und redet mit dem Herrn der dort gräbt. Gebt ihm die antike Münze, die Ihr im ersten Turm gefunden habt, und er rennt davon! Zum Trost findet Ihr einen weiteren Schuh auf dem Müllhaufen, den Ihr einsackt. Verlaßt die Ausgrabungsstätte und geht an den Wachen vorbei durch die kleine Holztür! Ihr seid wieder da, wo Ihr das Dorf zu Anfang betreten habt. Nehmt die rechte Tür und geht die Treppe hinauf! Redet mit dem Troubadour und hört Euch alle seine Lieder an! Weil er so dankbar ist, schenkt er Euch eine Blume. Diese legt Ihr auf das verwahrloste Grab hinten rechts auf dem Friedhof, woraufhin ein Geist erscheint. (Denkt an den Ring der Toten!) Begebt Euch nun zum Park mit der Statue, geht durch den rechten Durchgang und gebt dem Geist des kleinen Mädchens am Wasser die Schuhe! Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Kirche und betretet die Höhlengänge durch den Keller. Nehmt



den linken Durchgang und überquert das Wasser! Begebt Euch zum Skelett, das im Wasser liegt, und Ihr erhaltet Aristolins Schatz! Macht Euch auf den Rückweg in den Turm und betretet dort Dorms Zimmer! Hat er Euch den Durststein gegeben, geht Ihr vor die Kirche und schlägt die Holzbalken rechts von ihr kaputt. Dahinter steht ein Grabstein, vor dem ein Geist auftaucht, dem Ihr Drachentränen verabreicht. Als Dankeschön verrät er Euch die magischen Worte, die Ihr für den Durststein benötigt. Schreitet nun durch das Tor gegenüber der Kirche und begebt Euch in den Shop! Gebt dem Verkäufer den Schatz und kauft dafür die zerkratzte Geige! Diese legt Ihr auf den Tisch neben dem Notenständer im Raum des Gefängniswärters und versteckt Euch schnell hinter dem linken Regal. Sobald er zu spielen beginnt, rennt Ihr hinter ihm vorbei, nehmt den Schlüssel vom Brett vor der Tür und begebt Euch zu Agaars Zelle, die Ihr mit dem Schlüssel öffnet. Gebt ihm die Kugel und verschließt die Tür wieder, wenn der Wärter in der Zelle ist! Begebt Euch zu Agaars Haus, das nun offen ist, und nehmt den Zahn aus dem Bücherregal, die Feuersteine aus dem anderen Regal und den Hebel, der sich als Bettpfosten tarnt! Wieder draußen geht Ihr rechts um die Ecke durch die Tür und nehmt die nächste Pforte zu Eurer Linken. Klettert die linke Leiter hinunter und begebt Euch durch den linken Eingang in den Kontrollraum! Dort findet Ihr drei Ventile. Das linke verstellt Ihr nach links, die anderen beiden nach rechts. Daraufhin benutzt Ihr den Hebel an der rechten Seite der Maschine. Nachdem Lakmir ausgedredet hat, zieht Ihr am Hebel und begebt Euch zu der Stelle, an der Ihr dem Mädchen die Schuhe gegeben habt. Das Wasser im Burggraben ist abgelaufen, und Ihr könnt den Prüfungsturm betreten.

Prüfungsturm

Geht durch die rechte Tür und von dort aus durch die nächsten Räume, bis Nathor Dreslin an einem Schreibtisch auftaucht! Redet mit ihm und steigt die Stufen in der Eingangshalle hinauf! Betätigt den Schalter unten am Rahmen des Bildes hinten links, geht durch die Tür und nehmt das Puzzlestück mit! Setzt danach das Wappen aus folgenden Teilen zusammen: aus der Burg mit einem Fenster,

dem rechten Drachenkopf mit geöffnetem Maul, dem linken Drachen mit geöffnetem Maul und dem linken Schwert. Hernach werden Euch einige Fragen gestellt, die Ihr wie folgt beantworten müßt:

- Für welches Symbol erringt man den Rang eines Zauberers: für den Ring des Königreiches.
- Was war für die Verbannung des Bösen verantwortlich: der Stab der Zeit.



- Wie lautet der Name des Meisters von Dersius: Aristolin.
 - Von welcher Spezies stammte der letzte Drache: Gold.
 - Wer ist der rechtmäßige König von Kal Torlin: Nathor Dreslin.
 - Wer war immer als der gute Meister bekannt: Lakmir.
 - Welches ist Lord Jair's Heimatland: Westland.
 - Welche Art von Magie ist verboten: schwarze Magie.
 - Wie viele Wege führen in den Turm der königlichen Familie: zwei.
 - Mit welchem Ring werden diejenigen bestraft, die die Regeln verletzen: mit dem grünen Ring.
 - Warum wurde schwarze Magie verboten: sie verdirbt die Seele.
 - Wie lautet der Name des ersten Drachen: Bolhalor.
 - Wie viele Bäume stehen im Park von Shadowgate: zwei.
- Habt Ihr die Fragen beantwortet, berührt Ihr



die Rüstung und legt den blauen Ring an, sonst ist die Steuerung für den nächsten Raum umgekehrt. Die dritte Rüstung direkt vor Eurer Nase müßt Ihr umgehen und die nächste berühren. Einen Raum weiter solltet Ihr die Rüstung nicht berühren, sonst findet Ihr Euch am Anfang des Turms wieder. Zündet die Kerze mit den Feuersteinen an, nehmt sie mit und betretet das Labyrinth! Folgender Weg ist der richtige:

1. dem Gang folgen, Treppe hoch
2. links herum, Schalter betätigen
3. zurück zur Treppe, kurz davor nach links, Schalter betätigen
4. zurück in Richtung des ersten Schalters, davor durch den Durchgang rechts gehen
5. durch die Tür, Leiter hoch
6. Schalter in erster Nische zur Linken betätigen, weitergehen, Leiter hinunter



7. durch rechte Tür, geradeaus, Schalter betätigen, umdrehen
8. durch rechte Tür, Leiter hoch
9. Schalter in Nische betätigen, umdrehen
10. Leiter hinunter, Gang folgen (nicht durch Tür gehen)
11. vor der Tür nach rechts, Schalter betätigen
12. Umdrehen, Leiter hoch, Schalter in Nische betätigen
13. Leiter hinunter, durch rechte Tür, geradeaus, rechts um die Ecke
14. Treppe hoch, Kerze in Ständer stellen, durch Tür gehen.

Nun geht Ihr mit dem Rücken voran durch den rechten Spiegel, nehmt dahinter den Ring des Königreiches mit, stellt Euch auf die Plattform und verläßt den Turm. Begeht Euch zum ersten Turm zurück, legt den Ring des König-

reiches an und geht durch die Tür mit dem Drachen! Ihr findet eine Drachenflöte, die Ihr vor den Pforten des vierten Turms, in der Nähe der Ausgrabungsstätte, spielt, damit Ihr eingelassen werdet.

Drachenturm

Hinter der ersten Tür links klettert Ihr die Leiter hinab, nehmt das Drachenaugenauge mit und folgt dem Weg nach oben bis zum goldenen Drachenrelief. Dort setzt Ihr den Zahn ein und geht weiter bis zur Tür auf der rechten Seite. Hier könnt Ihr das Riesenhaar auf die

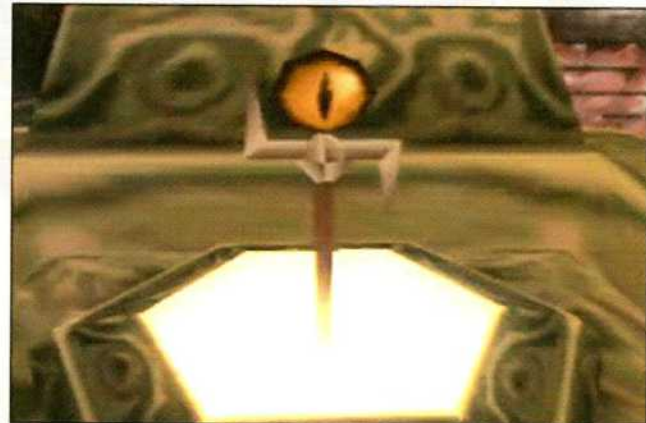


Leier spannen, dann spielt Euch D'Narth eine Melodie vor, sofern Ihr den Ring der Toten angelegt habt. Diese Melodie müßt Ihr einen Raum weiter nachspielen, indem Ihr zuerst den rechten Flügel des Drachens hinten links, dann den linken Flügel des Drachens hinten rechts, den linken des vorderen linken und schließlich den rechten des Drachens rechts vorne zieht. Steigt die Stufen empor, legt den Ring des Königreiches an und nehmt den Stab der Zeit! Der Drache fliegt Euch zurück ins Dorf, wo Ihr im Heuhaufen des Pferdestalls mittels der Feuersteine Feuer legt. Begeht Euch vor die bewachten Tore und überreicht Belzars Assistenten das Amulett! Er läßt Euch passieren.



Bewahrungszimmer

Steckt das Drachenaugenauge auf das Zepter in der Mitte der Halle und verfolgt die Zwischensequenz! Danach verläßt Ihr das Gemäuer durch das Loch im hinteren Teil des Raumes. An der Statue von Lord Jair setzt Ihr den Stab der Zeit und den Ring des Königreiches ein, und Ihr habt es geschafft. Herzlichen Glückwunsch!



Ihr habt die Wahl!

Jeder, der einen Abonnenten wirbt, kann sich eines der beiden folgenden Geschenke aussuchen. Das LX4 Tremor Pak 1 MB der Firma LMP Gamester ist die ultimative Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ganz ohne Batterien arbeitet. Der Wechsel geschieht einfach per Knopfdruck. Wer

hingegen lieber ein cooles transparentes Pad an sein Nintendo⁶⁴ anschließen möchte, sollte sich für den G64 Controller entscheiden. Kreuzt Euren Wunsch einfach auf dem Coupon an!

Also, verliert keine Zeit und sucht jemanden, der mit Euch die untenstehende Abo-Bestellung ausfüllt!

MIT EINEM ABO **SPART** IHR
NICHT NUR **GELD**
UND DEN **WEG ZUM**
KIOSK, SONDERN
BEKOMMT EURE **TOTAL!**
AUCH **FRÜHER** ALS ALLE
ANDEREN!



Jetzt auch online!

Wenn Ihr einen Internet-Zugang besitzt, könnt Ihr nicht nur unsere schicke neue Homepage besuchen, sondern auch ganz einfach ein Abo für Euch oder einen geworbenen TOTAL!-Leser per E-Mail abschließen. Zu erreichen sind wir unter der Adresse www.x-plain.de. Schaut doch mal rein, und Ihr werdet staunen, was da alles los ist!

TOTAL!

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:

Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst Dich nicht selbst werben!

ABO • ABO • ABO •

ICH ABONNIERE DIE TOTAL! FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF TOTAL!-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 72,- (INLAND) BZW. DM 85,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ Bequem durch Bankeinzug
☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

• ABO • ABO • ABO

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS FOLGENDE PRÄMIE:

(BITTE ANKREUZEN)

☐ LX4 TREMOR PAK 1 MB

☐ G64 CONTROLLER

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

TIPS & TRICKS wanted!

Wer nicht wagt ...

Willkommen auf den Tips&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von Euch mitgestaltet – vorausgesetzt, Ihr schickt uns nützliche Tips zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die untenstehende Adresse. Ob Game Boy, NES, SuperNES, Virtual Boy oder Nintendo⁶⁴ – wir können alles gebrauchen, was in diese Rubrik paßt. Dazu gehören z. B. Paßwörter, Cheats, Levelcodes, Special-Moves oder Komplettlösungen von umfangreichen Spielen. Einsendungen in digitaler Form, also auf Diskette, wären uns bei Beiträgen mit großem Ausmaß am liebsten, aber Ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, daß Eure Tips leserlich sein sollten, damit wir sie abdrucken können. Wenn Ihr Karten zeichnet, dann bitte nicht mit Bleistift, sondern mit Kuli oder Filzstift und auf unliniertem Papier, sonst können sie nicht gescannt werden. Vergeßt nicht, Eure Adresse auch im Brief anzugeben! Für Eure Mühen sollt Ihr natürlich belohnt werden, deshalb verlosen wir jeden Monat unter allen veröffentlichten Einsendungen **drei halbjährige TOTAL!-Freiabo**s. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, daß wir keinerlei Tips&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:

↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖

(für das Steuerkreuz und den Analogstick)

A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select
C ↑, C →, C ↓, C ← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tips & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
Richard Schramm, Dusiburg
Sven Naumann, Isernhagen
Christoph Merkel, Neustadt

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

TIPS &

NINTENDO 64

Bass Hunter 64

Diverse Cheats

Die folgenden Codes müssen im Cheat-Bildschirm eingegeben werden:

Langsames Boot

WHATADrag

Schnelles Boot

HYPERBOAT

Badewannen-Boot

RUBADUBDUB

Keine Baumstümpfe

BAGDSNAGS

Unkaputtbare Schnur

SUPERSTRING

Keine Strafen im Turnier

NOPENALTY

Gegenwärtiges Turnier gewinnen

IWINIWIN

Große Fische

MONDOFISH

Weniger Fische

WHEREDFISH

Mehr Fische

FISHMAN

Fische leicht zu fangen

SUPERLURE

Aktivere Fische

HAPPYFISH

55 Pfund Fisch im Eimer

GIMMEDFISH

Alle Teiche

ALLDLAKES

Mehr Geld

ALLDCASH

Alle Köder

ALLDLURES

Big-Head-Modus

HEADADBIGA

Andere Soundeffekte

SILLYSOUND

Ken Griffey Jr.'s Slugfest

Automatischer Homerun

Wartet, bis Ihr Ken Griffey Jr. als Batter (Schläger) steuert! Nun gebt Ihr die Tastenkombination **←, ←, →, →, →, ←, ←** ein. Griffey streckt zur Bestätigung seinen Arm aus. Trefft Ihr nun den geworfenen Ball, schlagt Ihr automatisch einen Homerun.



Explodierender Batter

Drückt während des Abschlags schnell **→, ←, ↓, →, ←, ↑, →, ←, ↓!**

Feuerwerk ansehen

Im Stadion-Auswahlbildschirm des Exhibition-Modus könnt Ihr mit Z eine Stadionrundfahrt anwählen. Tut dies und drückt R und Z, während die Kamera über den Platz fährt! Schon dürft Ihr ein paar Knallkörper bewundern.

Big-Head-Modus

Zunächst müßt Ihr die World Series unter dem Rookie-Schwierigkeitsgrad gewinnen. Anschließend beget Ihr Euch in den Spieler-Editor und gebt als Namen CODE BIGGHEDZ ein. Zur Bestätigung ertönt ein Geräusch.

CPU-vs.-CPU-Modus

Gewinnt die World Series unter dem All-Star-Schwierigkeitsgrad! Danach erstellt Ihr einen Spieler mit dem Namen CODE CPUVSCPU.

Tick-Team

Gewinnt die World Series unter dem Veteran-Schwierigkeitsgrad! Daraufhin erstellt Ihr

TRICKS

Shorties

einen Spieler namens CODE THETICK, und schon steht Euch eine alternative Mannschaft zur Verfügung.

Große Füße

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE BIGFOOT oder CODE BIGFEET ein!

Superspieler

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE SUPERHUMAN ein!

Unsichtbares Team

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE INVISIBLEMAN ein!

Dünnes Team

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE TOOTHPICK ein!

Kleines Team

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE LIDDLELEAGUE ein!

Plattes Team

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE STEAMROLLED ein!



Große Keulen

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE PHATTBATT ein!

Versteckte Teams freischalten

Erstellt einen Spieler und gebt als Namen CODE EMOTIONS ein! Die neuen Teams können in jedem Modus außer dem Season-Modus ausgewählt werden.

Richard Schramm, Duisburg

Mario Golf

Andere Kostüme

Haltet im Charakter-Auswahlbildschirm C ↑, C ↓, C → oder C ← gedrückt, während Ihr einen Golfer bestimmt!



Linkshänder-Golfer

Haltet im Charakter-Auswahlbildschirm L oder Z gedrückt, während Ihr einen Golfer bestimmt!



Gegner verspotten

Drückt C ↑, C ↓, C → oder C ←, während Euer Gegner am Zug ist!

Gegner loben

Drückt eine beliebige Richtungstaste auf dem digitalen Steuerkreuz, während Euer Gegner am Zug ist!

Schlag abbrechen

Wenn Ihr Euch im letzten Moment noch überlegt, daß Ihr den Schlag, zu dem Ihr gerade ansetzt, gar nicht ausführen wolltet, dann könnt Ihr auch B drücken, bevor der Schläger den Ball berührt. Der Golfer bricht dann ab.

Bonuscharaktere freischalten

Um an die Bonusspieler zu gelangen, müßt Ihr im Get-Charakter-Mode den zu erspielenden Golfer als Gegner besiegen, und zwar mit dem jeweiligen neu hinzugekommenen Spieler.

Als Donkey Kong spielen

Erkämpft Euch im Ring-Modus 30 Ringe!



Als Mable spielen

Holt Euch im Tournament-Modus 50 Birdie-Marken!

Als Metall-Mario spielen

Holt Euch im Tournament-Modus alle 108 Birdie-Marken!

The New Tetris

Turbo-Modus

Gebt im Einspieler-Modus „2FAST4U“ als Namen ein und bestätigt!

Kaleidoskop

Begebt Euch in die Audio-Optionen und stellt als Song „Haluci“ und als Musikmodus „Choose“ ein! Nun gebt Ihr im Einspieler-Modus „HALUCI“ als Namen ein und könnt ein Kaleidoskop betrachten, anstatt zu spielen. Um den Code rückgängig zu machen, hilft nur der Reset-Knopf an der Konsole.

WWF Attitude

Boni im Career-Modus

Um alle versteckten Wrestler freizuschalten, müßt Ihr mit einem beliebigen Charakter den WWF-Titel im Career-Modus gewinnen. Für jeden Sieg in den Pay-per-View-Veranstaltungen und jeden errungenen Titel wird



Name	Finisher	Trademark
Al Snow	↔, ↑, Schlag; Status: Klammern	↔, Klammern; Status: Klammern
Bad Ass Billy Gunn	→, ↔, ↓, Schlag; Status: Gegner stehend	↑, ↑, Tritt; Status: Gegner benommen in der Ecke
Big Bossman	Tritt; Status: Gegner rennend	↔, ↑, Tritt; Status: stehend
Bradshaw	↔, ↓, Klammern; Status: stehend	↑, ↓, Tritt; Status: Gegner benommen
Christian	↑, ↓, ↑, Klammern; Status: stehend	↔, →, Tritt; Status: stehend
Chyna	↔, ↓, Tritt; Status: stehend	↔, Tritt; Status: hinter dem Gegner
D-Lo Brown	Klammern + Block; Status: Gegner am Boden, Spieler auf oberstem Ringseil	↑, ↓, Tritt; Status: stehend
Dr. Death	↑, ↓, Tritt; Status: Gegner benommen in der Ecke	↑, ↓, ↑, Klammern; Status: stehend
Droz	→, ↔, Schlag; Status: Gegner benommen	↔, ↓, Klammern; Status: stehend
Edge	↑, ↓, Tritt; Status: stehend	→, ↓, Schlag; Status: hinter dem Gegner
Faarooq	↔, →, ↓, Klammern; Status: stehend	↑, ↓, Klammern; Status: stehend
Gangrel	↑, ↓, Tritt; Status: stehend	↔, Klammern; Status: Gegner benommen
Godfather	↔, →, ↓, Schlag; Status: stehend	↔, ↓, Tritt; Status: Gegner benommen in der Ecke
Goldust	↔, ↑, Klammern; Status: hinter dem Gegner	↔, →, Schlag; Status: Gegner benommen in der Ecke
Head	↑, ↓, Klammern; Status: Gegner benommen	↑, ↓, Klammern; Status: hinter dem Gegner
HHH	↑, ↓, ↓, Klammern; Status: Gegner benommen	↔, ↓, Tritt; Status: stehend
Jacqueline	Schlag + Klammern; Status: Gegner am Boden, Spieler auf oberstem Ringseil	↔, →, ↑, Tritt; Status: zu Füßen des liegenden Gegners
Jeff Jarret	↔, →, ↓, Tritt; Status: zu Füßen des liegenden Gegners	↔, Schlag; Status: hinter dem Gegner
Jerry Lawler	↔, ↑, Schlag; Status: Gegner benommen	↔, →, Tritt; Status: Gegner benommen
Kane	↑, ↑, ↓, Klammern; Status: stehend	↔, →, Schlag; Status: Gegner benommen
Ken Shamrock	↔, ↓, →, Tritt; Status: zu Füßen des liegenden Gegners	↔, ↑, Klammern; Status: stehend
Kurrgan	↑, ↓, Schlag; Status: Gegner benommen	↔, →, ↑, Schlag; Status: stehend
Mankind	↔, ↔, ↓, Klammern; Status: stehend	↔, →, ↓, Schlag; Status: am Kopf des liegenden Gegners
Mark Henry	↔, →, ↑, Klammern; Status: Gegner am Boden	↑, ↓, ↑, Schlag; Status: stehend
Mark Mero	↔, →, →, Klammern; Status: stehend	Tritt + Block; Status: Gegner am Boden, Spieler auf oberstem Ringseil
Mosh	Tritt + Schlag; Status: Gegner am Boden, Ecke, Spieler auf oberstem Ringseil	Tritt; Status: Gegner benommen in der Ecke
Owen Hart	↔, ↑, ↔, Tritt; Status: zu Füßen des liegenden Gegners	↑, ↓, Tritt; Status: stehend
Paul Bearer	Klammern + Block; Status: Gegner am Boden	↔, →, Schlag; Status: stehend
Road Dogg	→, ↔, Tritt; Status: hinter dem Gegner	→, ↔, Klammern; Status: Gegner am Boden
The Rock	↔, →, ↓, Klammern; Status: stehend	Klammern; Status: Gegner am Boden, Spieler rennend
Sable	↑, ↓, Tritt; Status: Gegner benommen	↑, ↓, Tritt; Status: Gegner in der Ecke
Sgt. Slaughter	↔, Klammern; Status: hinter dem Gegner	↑, ↓, Schlag; Status: Gegner benommen
Shawn Michaels	↔, →, Tritt; Status: stehend	↑, ↓, Klammern; Status: stehend
Steve Austin	↑, ↓, ↑, Klammern; Status: stehend	Klammern; Status: rennend
Steve Blackman	↔, ↓, Klammern; Status: stehend	↑, ↑, Klammern; Status: Gegner in der Ecke
Taka Michinoku	↔, →, ↓, Schlag; Status: stehend	↑, ↓, Tritt; Status: Gegner in der Ecke
Thrasher	Tritt + Schlag; Status: Gegner am Boden, Spieler auf oberstem Ringseil	Tritt; Status: Gegner in der Ecke, Spieler rennend
Too Sexy	Block + Klammern; Status: Spieler auf oberstem Ringseil	↔, Schlag; Status: hinter dem Gegner
Trainer	↔, →, Tritt; Status: Gegner benommen	–
Undertaker	↑, ↓, ↑, Klammern; Status: stehend	↑, ↓, Schlag; Status: Gegner in der Ecke
Val Venis	Tritt + Schlag; Status: Gegner benommen, Spieler auf oberstem Ringseil	→, Schlag; Status: Gegner benommen
X-Pac	↑, ↓, Klammern; Status: Gegner stehend, Spieler aufstehend	↑, ↓, Schlag; Status: Gegner in der Ecke

TIPS & TRICKS



zusätzlich ein weiteres Feature wie der Big-Head-Modus und der Zugriff auf mehr Kostüme freigelegt.

Finishing- und Trademark-Moves

Die Finishing-Moves können nur ausgeführt werden, wenn die Energie des Gegners im roten Bereich ist. Die Trademark-Moves funktionieren, wenn der Energiebalken „gelb“ anzeigt. Außerdem ist es wichtig, in welcher Position Ihr Euch zum Kontrahenten befindet.

GAMEBOY

Chase HQ - Secret Police

Levelcodes

Level	Code
2	NDHQ
3	WVLF
4	JD1S
5	NC4Z
6	BHKT
7	ZDKW
8	14FQ
9	XVNP
10	MMOQ

Sven Naumann, Isernhagen

TOTAL!

Heft-Shop

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

TOTAL! 6/97

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

TOTAL! 7/97

Poster: extreme-G
Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1)
N64-Tests: NBA Hang Time
T&T: War Gods, Turok-Levelkarten (Teil 4)

TOTAL! 8/97

Poster: Banjo & Kazooie
Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 9/97

Poster: LylatWars
Specials: SNES-Rollenspiele
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64

TOTAL! 10/97

Poster: Bomberman 64
Specials: Rollenspiele für N64 & 64DD
N64-Tests: Ego-Shooter, LylatWars
Tips&Tricks: Secret of Mana 2

TOTAL! 11/97

Poster: San Francisco Rush
Specials: Game&Watch-Story
N64-Tests: extreme-G, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon

TOTAL! 12/97

Poster: Automobili Lamborghini
Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Soundreport
N64-Tests: Diddy Kong Racing
Tips&Tricks: Ego-Shooter

TOTAL! 1/98

Extra: zwei Stundenpläne
Specials: Sailor-Moon-Spiele, Großer Japan-Messebericht, Rare-Reportage
N64-Tests: AeroFighters Assault
T&T: Ego-Shooter, Diddy Kong Racing

TOTAL! 2/98

Poster: Fighters Destiny
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Rare
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, WCW vs. NWO: W. T.
T&T: Diddy Kong Racing, San Fran. Rush

TOTAL! 3/98

Specials: N64-Importreportage
N64-Tests: Fighters Destiny, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega Memory-Card

TOTAL! 4/98

Poster: Goemon, AeroFighters Assault
Specials: Foto-TOTAL!-Story
N64-Tests: 1080°, Goemon
Tips&Tricks: Mystical-Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)

TOTAL! 5/98

4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi
Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080°, Aero Gauge, Snowboard Kids

TOTAL! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon — Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Forsaken, GT 64
Tips&Tricks: 1080°, Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)



TOTAL! 9/98

Riesenposter: Buck Bumble
Specials: Anime-Übersicht (Teil 2)
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, ISS 98, Cruis'n World
1080°-Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.II, Super Robot Spirits
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: 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: Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone

TOTAL! 12/98

Poster: Body Harvest
Extra: 40seitiger Turok-Comic
Specials: Expansion-Pak-Reportage, Foto-TOTAL!-Story, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Zelda 64, XG 2, V-Rally 99, Madden NFL 99, NFL Blitz, NFL QB Club 99, NBA Live 99, NBA Jam 99
Tips&Tricks: Mission Impossible, Gex 64, WCW/NWO Revenge, Wave Race 64

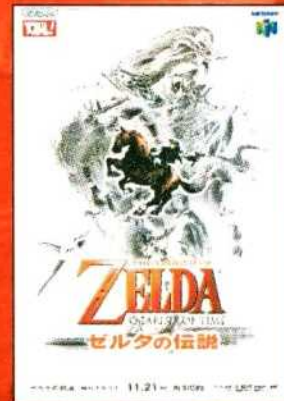


TOTAL! 1/99

Poster: Zelda 64, Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboard
Game-Boy-Tests: Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Tetris DX
Tips&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99

Poster: Zelda 64 (Japan-Motiv)
Extra: vier Stundenpläne
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3)
N64-Tests: BattleTanx, South Park
Game-Boy-Tests: Turok 2, Zelda IV DX
Tips&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64, Buck Bumble, Glover, Rush 2



TOTAL! 3/99

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3)
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, FIFA 99, Mario Party, Mystical Ninja 2, Smash Bros., Magical Tetris Challenge
Game-Boy-Tests: 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
Tips&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowboarding, V-Rally 99

TOTAL! 5/99

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

TOTAL! 6/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 1), Star Wars Episode I — Der Film, TOTAL!-Foto-Story, Anime & Manga: Neon Genesis Evangelion
N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars — Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tips&Tricks: 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: Conker's Pocket Tales, F-1 World Grand Prix, R-Type DX
Tips&Tricks: Body Harvest, Legend of the River King (GB, Teil 1), Mario Party, Star Wars: Episode I — Racer

TOTAL! 8/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interv. 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 (GB, Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe (GB)

TOTAL! 9/99



Riesenposter: Shadow Man (Teil 1), Pokémon (Teil 1), WWF Attitude
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 3), Pokémon, Star-Wars-Spiele
N64-Preview: Ogre Battle 64
N64-Tests: Mario Golf 64, Neon Genesis Evangelion, World Driver Championship
Tips&Tricks: Command & Conquer, Shadowgate 64 (N64, Teil 1), Shadowgate (GB, Teil 2), Star Wars: Rogue Squadron (Naboo Fighter aus Episode I fliegen)



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.

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

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

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

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisen 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! Dankel

Was bisher geschah ...

Menschenskind, jetzt haben wir doch tatsächlich schon wieder September! Und was bleibt uns von den Monaten des Jahres 1999 bislang in Erinnerung? Ein schöner heißer Sommer, eine Sonnenfinsternis ohne Weltuntergang, 104 Tests, davon 56 Game-Boy- und GB-Color-Spiele, 47 Nintendo⁶⁴-Module und eines der letzten SNES-Games dieses Jahrtausends, nämlich der US-Import *Frogger*. Erfreulich niedrig ist der Notendurchschnitt, er liegt bei exakt 2,5. Ganze fünf Titel heimsten die Bestnote ein: *F-1 World Grand Prix* (GBC), *Kluster* (GBC), *The Legend of Zelda - Link's Awakening DX* (GBC), *Tetris DX* (GBC) und als einziges N64-Modul *Star Wars: Rogue Squadron*. Mit 15 Kandidaten war das Genre Jump&Run bis zur Ausgabe 9/99 am häufigsten vertreten, gefolgt von Sport (13), Rennspiele (12) und Puzzlespiele (11). Aber nun zurück zur Helpline ...

Akido (thomas@x-plain.de)

FRAGEN

Breath of Fire II (SNES)

Nadine Schulte sucht nach Bleu, dem letzten Mitglied der Party. Außerdem möchte sie wissen, wie man es schafft, daß der Held Ryu die Sprüche „Ice Dragon“, „Fire Dragon“ und „Thunder Dragon“ erlernt. Schließlich plagt sie die Frage, ob man die Stadt Township ein drittes Mal vergrößern kann. Wenn ja, wie bewerkstelligt man das?



Chrono Trigger (SNES)

Von Philipp Schopf werden Action-Replay-Codes zu diesem Rollenspiel gesucht.

TOTAL!s Laborergebnis:

Code (ARP II)	Auswirkung
7E5E B0FF	unendl. Leben Pl. 1

7E5E 30FF	unendl. Leben Pl. 2
7E25 005F	Mega Elixir (mindestens eines muß bereits vorhanden sein)
7E2C 55FF	unendl. Geld
7E00 52FF	255 Silver Points

Code (ARP III) Auswirkung

7E09 2FFF	blaues Gras
7E00 1C00	durch Drücken von Select können die Farben auf der Landkarte verändert werden
7F00 52AA	170 Silver Points
7E02 33C6	seltsamer Text
7E25 0999	53mal das 10. Item besitzen

Codes für die US-Version:

7E5E 30FF	unendl. Energie Platz 1
7E5E 345F	unendl. Magie Platz 1
7E5E B0FF	unendl. Energie Platz 2
7E5E B45F	unendl. Magie Platz 2
7E5F 30FF	unendl. Energie Platz 3
7E5F 345F	unendl. Magie Platz 3
7E2C 54FF	unendl. Geld

Die folgenden Werte werden erst nach einem Kampf angezeigt.

Power-Points auf 95:

7E5E 385F	Platz 1
7E5E B85F	Platz 2
7E5F 385F	Platz 3

Stamina auf 93:

7E5E 395F	Platz 1
7E5E B95F	Platz 2
7E5F 395F	Platz 3

Maximaler Speed:

7E5E 3A5F	Platz 1
7E5E BA5F	Platz 2
7E5F 3A5F	Platz 3

Magie auf 95:

7E5E 3B5F	Platz 1
7E5E BB5F	Platz 2
7E5F 3B5F	Platz 3

Hitpoints auf 95:

7E5E 3C5F	Platz 1
7E5E BC5F	Platz 2
7E5F 3C5F	Platz 3

EV auf 95:

7E5E 3D5F	Platz 1
7E5E BD5F	Platz 2
7E5F 3D5F	Platz 3

TRICKS

Helpline

M. Def. auf 95:

7E5E 3E5F	Platz 1
7E5E BE5F	Platz 2
7E5F 3E5F	Platz 3

Level auf 95:

7E5E 3F5F	Platz 1
7E5E BF5F	Platz 2
7E5F 3E5F	Platz 3

Command & Conquer (N64)

Aus Klingenthal (52° Nord, 12° Ost) schrieb **Raik „©Das Raik™“ Lorenz**, daß er eine Strategie für die Spezialaufträge Nummer 1, 2 und 6 der NOD sowie für die Nummer 4 der GDI sucht. Cheats jeder Art sind ihm ebenfalls willkommen. Wer mag Raik mehr als nur ein ausführliches Briefing liefern?



The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Dennis Stammel konnte die Game-Buster-Codes der Ausgabe 3/99 nicht anwenden, da ihm der Key-Code fehlt. Kennt jemand diesen Key-Code?

TOTAL! auf Para:

Wir haben für alle Fans von Schummelmodulen ein paar Codes für den GameShark ausfindig gemacht, die im Prinzip auch mit dem Action Replay und anderen Parameter-Modulen zusammenarbeiten dürften. Probiert es einfach mal aus!

Auswirkung	Code
Unendlich viele Rupien	81118404 03E7
Unendlich Lebensenergie	81118400 0140
Unendlich Magie	80118403 0030
Unendlich Deku-Stäbe	80118444 0000
	8011845C 0063
Unendlich Deku-Nüsse	80118445 0001
	8011845D 0063
Unendlich Bomben	80118446 0002
	8011845E 0028
Unendlich Munition für die Steinschleuder	8011844A 0006

Unendlich Bombchus

Unendlich Bohnen

Fairy-Bogen

Lens of Truth

Feuerpfeil

Eispfeil

Lichtpfeil

Dins Magie

Farores Magie

Nayrus Magie

Leere Flasche

Erste Position

Zweite Position

Dritte Position

Vierte Position

Endlos Zeit mit dem Pferd

80118462 0032

8011844C 0009

80118464 0063

80118452 0010

8011846A 0063

80118447 0003

80118451 000F

80118448 0004

8011844E 000C

80118454 0012

80118449 0005

8011844F 000D

80118455 0013

80118456 0014

80118457 0014

80118458 0014

80118459 0014

801197A1 003B

Virtual Pool 64 (N64)

Raik Lorenz wäre erfreut, wenn ihm jemand Tips und Tricks jedweder Art über die Helpline zukommen lassen könnte. Wer gibt sich einen Stoß und rollt die Cheats rüber?

ANTWORTEN

Breath of Fire (SNES, US-Version)

Christian Hartwig, Ausgabe 7/99:

Um den Mann der Frau im Whales Cape zurückzuholen, müßt Ihr mit Bow als Anführer Kilgore ansprechen. Dieser verleitet Bow zum abermaligen Einbruch. Bei dem Einbruch stellt sich heraus, daß Trout ein Dämon ist, den es zu verprügeln gilt. Ist dies erledigt, ist auch der Mann vom Whales Cape befreit und der Durchgang offen. Dieser Hinweis kam von Martin Lingnau.

Breath of Fire II (SNES)

Sebastian Brzonkalik, Ausgabe 8/99:

Um Township zum Fliegen zu bringen, braucht Ihr zuerst die Ingenieurin Guntz (hinter dem Regal im obersten Haus). Anschließend spricht Ihr sie im Brunnen an und spielt bis zum Endkampf in der Grand Church (Evrai) weiter. Nun müßt Ihr die drei Augen besiegen, ohne den Mann zu verletzen oder zu töten, der in der Maschine gefangen ist. Tip: Greift das Feuerzauber-Auge („Flame“) mit „Freeze“ an, das Eiszauber-Auge („Freeze“) mit „FirPuppy“) und das heilende Auge mit den anderen Waffen!

Konzentriert Euch aber zunächst nur auf ein Auge! Wendet keine Massensprüche wie zum Beispiel „Missile“, „Flame“, „Hail“ und so weiter an! Anschließend wird der alte Mann nach Township gebracht und stellt sich dort als Ganer (Ryus Vater) vor. Geht nun noch einmal in den Brunnen und redet mit der Ingenieurin! Ganer erscheint und erklärt, daß die Maschine mit menschlicher Lebenskraft läuft. Er opfert sich und betreibt die Maschine mit seinem Leben. Zum Starten der Maschine redet Ihr einfach mit der Ingenieurin und antwortet auf die Frage „Soll ich versuchen, es zu bewegen?“ mit „Ja“. Zum Landen sucht Ihr dann eine Fläche mit der Mindestgröße 3 x 1 und drückt A. Allerdings ist Township unheimlich langsam unterwegs. Dieser Tip kam von Patrick Gerk.

F-Zero X (N64)

Tommy Michel, Ausgabe 7/99:

Roy Rochhaus meint, daß das beste Fahrzeug für den Queen Cup der Blue Falcon (Captain Falcon) ist. Die Fahrzeugeinstellungen sollten auf die Mitte der Skala gestellt werden.

International Superstar Soccer 98 (N64)

Murry C. Ralph, Ausgabe 8/99:

Von Michael Queißer aus Meißen kommen die folgenden Werte, die Ihr eingeben solltet, um gute Resultate für den Torhüter zu erlangen. Über- beziehungsweise unterschreitet die Grenzwerte bitte nicht, da das Ganze sonst nicht funktioniert!

Kategorie	Grenzwerte
Scoring	90-99
G-Kick	90-99
Curve	60-70
Speed	80-95
Dash	80-95
Stamina	75-85
Jump	90-99
Retain	60-70
Defence	85-95
Pass	50-60



Helpline

Bei den Special-Skills sind Jump, Long, Sliding, Volley und Heading die beste Wahl. Notwendig sind die Special-Skills jedoch nicht.

The Legend of Zelda (NES) **Thomas Moos, Ausgabe 7/99:**

„Der Eingang zum fünften Labyrinth befindet sich im Nordosten Hyrules. Östlich vom Wasserfall gelangt Ihr in einen Bildschirm, den Ihr scheinbar nur nach Westen verlassen könnt. Von dieser Stelle aus müßt Ihr mit Link einfach vier Bildschirme weit nach Norden gehen, um den ersehnten Eingang zu finden“, schreibt Martin Weilandt aus Halbe. Wer die Karte besitzt, findet diesen Punkt übrigens bei L1.

The Legend of Zelda DX - Link's Awakening (GBC) **Sven Arzt, Ausgabe 7/99:**

Der Liste von Christoph Merkel entnehmen wir folgende Tips zu den gesuchten Fotos:

1. Selbstporträt: Sprecht den Fotografen am Anfang des Abenteuers in seinem Laden an!
2. Links neben dem Toronga-Strand befindet sich eine Klippe, die Ihr mit Marin aufsuchen solltet.
3. Wenn Ihr Marin im Schlepptau habt (während sie Euch zum Walroß im Zoodorf begleitet), müßt Ihr mit Marin in den Dorfbrunnen vom Mövendorf springen und dann auf jeden Fall stehenbleiben.
4. Sucht mit Marin die Vogelstatue im Mövendorf auf!
5. Stellt Euch bei Uliras Haus vor das rechte Fenster!
6. Nachdem Ihr Struppi zu Madame Miou Miou zurückgebracht habt, müßt Ihr den Hund draußen am Pfahl noch einmal berühren.
7. Steht etwas aus dem Laden im Mövendorf! Geht hinter dem Verkäufer vorbei und rennt dann schnell aus dem Geschäft heraus!
8. Den Angler unter der Brücke könnt Ihr ansprechen, wenn Ihr die Lupe besitzt.
9. Geht, sobald Ihr die magische Lupe besitzt, im Zoodorf in das Haus ganz oben rechts! Dort macht der Fotograf ein Foto von Euch und dem Zora-Wesen, wenn Ihr es anspricht.
10. Wenn Richard Euch auf die Suche nach den fünf goldenen Blättern schickt, geht Ihr zu der noch nicht herabgelassenen Zugbrücke des Schlosses Kanalet.
11. Nachdem Ihr das Gespenst zum Grabstein gebracht habt, berührt Ihr diesen.
12. Geht im Tal-Tal-Gebirge vom Haus des hühnerrärrischen Mannes nach rechts über die Brücke!

Lufia (PAL, SNES) bzw. Lufia 2 (US-Version)

Christian Kindler, Ausgabe 9/99:

Es gibt insgesamt zehn Iris-Gegenstände, wie uns Michael Queißer aus Meissen schreibt. Den letzten Gegenstand, nämlich die Iris-Trophäe, erhaltet Ihr erst, wenn Ihr den Blob in der Ahnenhöhle bezwungen habt. Besitzt Ihr schließlich alle zehn Schätze, bekommt Ihr in den folgenden Kämpfen das Vierfache an Erfahrungspunkten und Geld gutgeschrieben.



Mystic Quest Legend (SNES)

Daniel Braun, Ausgabe 7/99:

Die fehlenden Informationen liefert Johann Kunz: „In Windia angekommen, müßt Ihr zuerst mit einem Mann namens Otto reden. Von ihm erfahrt Ihr, daß Ihr den östlichen Berg (Mount Gale, in der US-Version) aufsuchen müßt. Nachdem Ihr den dort ansässigen Boss zur Strecke gebracht habt, müßt Ihr wieder mit Otto sprechen. Wenn Ihr das gemacht habt, ist die Brückenverbindung zum östlichen Turm wiederhergestellt. Nun könnt Ihr zum Turm gehen. Wenn Ihr dort dem Boss alle Federn ausgerissen habt und er schließlich besiegt ist, begeben sich Ihr Euch wieder nach Windia und sprecht dort erneut Otto an. Otto erzählt Euch von einem Thunder Rock (Donnerstein), den Ihr besorgen sollt. In Feuerburg könnt Ihr Euer Glück versuchen. Sucht im linken Haus der Hotelanlage nach Arion! Er wird Euch das gesuchte Teil geben. Anschließend führt Euch der Weg zurück nach Windia, wo Ihr wieder einmal mit Otto sprechen sollt. Oberhalb des Turmes wird sich nun ein weiterer Weg zum Spencer's Tunnel öffnen. Im Tunnel findet Ihr das dritte Warp-Medaillon. Geht danach wieder nach Windia und sprecht Kaeli an! Ihr erhaltet die Kapitänsmütze. Euer nächstes Ziel ist das Haus ganz oben rechts. Tretet Ihr dort auf das Warp-Feld, landet Ihr umgehend beim Schiff. Sucht nun den Kapitän auf und begeben sich Euch gleich darauf zum Inn in Windia!



In einem der Schlafzimmer sollt Ihr mit dem Kapitän reden. Dann geht Ihr wieder zum obersten rechten Haus, wo das Schiff auf Euch wartet. Am Steuerrad des Schiffes müßt Ihr den Angriffs-Button drücken. Ihr werdet an einer Stelle ankommen, wo Ihr dann am Schluß, nach ein paar Monsterauseinandersetzungen, dem finalen Endgegner gegenübersteht. Wenn Ihr den Kampf mit diesem fiesem Gesellen vorzeitig beenden möchtet, dann wendet mit dem Helden die Magie „Cure“ an! Der Zauber dürfte ihm 15.000 bis 20.000 HP-Punkte abziehen.

Shadowrun (SNES)

Marc Hofstee, Ausgabe 7/99:

Hallo, Marc, die gesuchte Komplettlösung ist eingetroffen! Nun müßtest Du uns nur noch kurz telefonisch, per E-Mail oder schriftlich Deine genaue Anschrift mitteilen, und zack, geht die Post ab!

Space Station: Silicon Valley (N64)

Mario Kitschke, Ausgabe 8/99:

Daniel Gloddek schreibt per E-Mail: „Es handelt sich tatsächlich um einen Programmierfehler! Bei mir tritt das Problem auch auf. Ich habe sogar schon mit verschiedenen Tieren versucht, das Souvenir einzusammeln. Fehl-anzeige!“

Startropics (NES)

Johann Kunz, Ausgabe 8/99:

Die Lösung des Problems mit der Treppe links vom Klavier liegt im scheinbar sinnlosen Gestammel des Papageien verborgen: „DO ME SO FAR, DO ME!“ Dies sind Kürzel aus der Musikfachsprache. Die Silben stehen für folgende Tasten auf dem Klavier (von links nach rechts): 1, 3, 5, 4, 1, 3; das entspricht den Tönen C, E, G, F, C, E. Wenn die Tasten in dieser Reihenfolge gedrückt werden, verschwindet das Feuer wie von Geisterhand. Doch zuvor müßt Ihr dem Papageien den Wurm des Fischers geben. Habt Ihr einen Fehler bei der Eingabe gemacht, könnt Ihr das Gebäude verlassen und dann erneut betreten, um zu signalisieren, daß Ihr erneut starten wollt.

NEXT LEVEL

Der totale Überblick

PlayStation 2, Sega Dreamcast, Project Dolphin ...

Der Markt der Videospiele ist derzeit in Bewegung

wie selten zuvor. Rechtzeitig

zur Jahrtausendwende steht

die nächste Konsolen-Genera-

tion vor der Tür. Ab dem 23.

September wird Segas neue

Konsole Dreamcast im Han-

del erhältlich sein. Alles

Wissenswerte zum Launch

lest Ihr schon heute in der

aktuellen neXt Level.

Auf der Tokyo Game Show will Sony der japani-

schen Öffentlichkeit erstmals die PlayStation 2

präsentieren. neXt Level ist natürlich vor Ort

und liefert alle Infos in Ausgabe 11-12/99 -

ab 8. Oktober am Kiosk!



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!





SNES

VERKAUFE

Verkaufe Spiele für DM 26: Asterix, Asterix & Obelix, Power Rangers, Aladdin, SoE, ISS Deluxe, Super SF II, SMW, Sim City, außerdem Super Game Boy für DM 25, Tel.: 02268/6051, Kalle

Final Fantasy 3 (us) mit amerikanischem super Spieleber. plus Tips & Tricks für DM 180, nur per Nachnahme, Tel.: 06103/43374, Alice

Donkey Kong 1 DM 40, Aladdin DM 20, beide orig.verp., Game-Boy-Spiele je DM 20 in Orig.verp., z. B. Mario 1-3, R-Type, Tiny Toons, Tel.: 0209/781740, C. M. Müller

Verkaufe 23 SNES-Spiele, z. B. Star Wars 1-3, Mystic Quest, Sim City, NBA Jam A.E., Alien 3, Stunt Race FX, Zombies, je DM 25-35, tausche auch gg Donkey Kong Country 1-3, Tel.: 0231/8821537, Sascha

Verkaufe für SNES Earthworm Jim DM 35, Earthbound (Mother II) + Super Mario RPG für jeweils DM 150, Tel.: 06241/53212, Aron

Verkaufe SNES mit Super Mario World + Donkey Kong Country für DM 110, Super Game Boy für DM 30 VHB, Tel.: 040/53780666 od. 0171/4368559, Denis

SNES (komplett) + 23 Spiele, wie SoM, Zelda, Illusion of Time, Super Metroid usw., alle Spiele mit Anl. + Verp., Topzustand, Komplettpreis DM 700, Tel.: 0202/452775 od. 0177/4308730, Oliver

Verkaufe Final Fantasy 3, sehr gut erhalten DM 130 oder tausche gegen Final Fantasy 2, Tel.: 06131/509582, Peter

Verkaufe Super Mario Kart, Donkey Kong Country 2 + 3, Kirby's Dream Course, Kirby's Ghost Trap, Hagane, Terranigma, jedes Spiel für Dm 20, alles zus. für DM 90, Tel.: 04721/23272, Angelo

Verkaufe 15 US-SNES-Spiele (Zelda 3, Krusty's Super Fun-House, Mario Kart usw.) + 1 Gamegenie + Super-Game-Boy-Adapter + Zelda (GB) + SNES-Spiel Worms für nur Dm 550, Tel.: 09321/24770, Cannon

Verkaufe SNES-Spiele: Earthworm Jim, Super Street Fighter 2, Donkey Kong 1 + 3, The Mask, Shaq

Fu, Asterix u.v.m., + Super Game Boy, Preis: DM 30-40, Tel.: 09941/3502, Tom

SUCHE

Suche Secret of Mana für DM 30 oder tausche gegen Controller, Tel.: 07541/981726, Murat

RPGs (US/PAL), z. B. FF I-III, BoF 2, DQ, SoM 2, SM RPG usw., Tel.: 089/1234594, auf AB sprechen! Bianca

Suche für SNES Top Gear 1, 2 + 3, für SNES + NES Spiele aller Art, besonders für NES Fitness-Matte mit Spielen, Tel.: 07191/68964, Andreas

SNES-Spiele gesucht! Goof Troop, Theme Park, Secret of Mana, Young Merlin, Bubsy, Secret of Evermore, Equinox, Lufia + ein Action-Replay, Tel.: 04480/412, Christina

Chrono Trigger (us), zahle bis zu DM 100, wenn gut erhalten, tausche auch gegen Metal Gear Solid (us) + Soundtrack! Tel.: 06621/73952, Marco

Suche Mystic Quest Legend und Breath of Fire 2, wenn es geht, dann jeweils DM 40, Danke! Tel.: 02774/4451, Andreas

Ich suche Rollenspiele für das SNES, suche vor allem Breath of Fire 2, Illusion of Gaia, Final-Fantasy-Spiele + Secret of Mana 2, ruft an unter Tel.: 0711/523268 und verlangt Andi

Suche US-Rollenspiele zu vernünftigen Preisen, auch PAL-RPG, SoM, SoE, Ultima VI, M&M III, Shadowrun, Zelda sowie ARP + NES-Adapter, Tel.: 02373/67764, Volker

NES

TAUSCHE

Tausche Prince of Persia, Dreammaster of. Mega Man 3 gegen Mega Man 2 und Maniac Mansion, Tel.: 036764/72872, ab 14 Uhr, Peter

GAME BOY

VERKAUFE

GB pocket (schwarz) für DM 60 + Spiele: F-1 Race DM 10, World Cup 98 DM 20, Duck Tales, DKL 2, SML 2, V-Rally, je DM 30 (mit Orig.verp.), Tel.: 02637/5548, Matthias

Mega Man, Aladdin, Castlevania 2, Die Schlümpfe reisen um die Welt, für je DM 20 + Game Boy für DM 30, Tel.: 08123/889381, Michael

Achtung Sammler! Verkaufe GB-Spiele: Final Fantasy Legend I-III orig. us, Preis: Das höchste Gebot gilt! Tel.: 05331/31181, bitte nur Mo, Mi,

Do, Sa anrufen, ab 19 Uhr, Eduard
Verkaufe für GB Kirby's Dream Land 2, Die Schlümpfe 1 + 2, Toy Story, Yoshi's Cookie, alle mit Schutzhülle + Anl., gut erhalten, Schweiz, Tel.: (004952)6854131, ab 18 Uhr, Sandro

SUCHE

RPG-Fan sucht Final Fantasy Legend 3 (GB), MM 6 + US-NES, FFL 2 (GB), zahle sehr gut, wenn gut erhalten, Tel.: 7610987, Vorwahl für Schweiz: 00411, E-Mail: wallico@bluwin.ch, Martin

TAUSCHE

Tausche Game-Boy-Color-Game Frogger gegen ein LX4 Tremorpak + Memory od. ähnlichem Zubehör für N64, Boris Kopp, Uffeplatz 14, 37441 Bad Sachsa

N64

VERKAUFE

N64-Spiele: F-Zero, WipEout, Silicon Valley, Rogue Squadron, Bomberman, Rush 2 - Extreme Racing, je DM 35-70, tausche auch, suche Beetle Adventure Racing, Tennis, Twisted Edge Snowboarding usw., Tel.: 06831/62371, Petra

San Francisco Rush, Lamborghini, MRC, F-1 PP, Virtual Chess, Space Station: Silicon Valley, je DM 35, Dark Rift, Wave Race, Cruis'n USA, DKR, GT 64, Body Harvest, je DM 45, Tel.: 06029/996910, Michael

WWF DM 65, DKR DM 50, Lenkrad DM 90, LylatWars DM 50 od. tausche gegen WipEout 64, Rogue Squadron, C&C, suche TOTAL!-Hefte, Tel.: 09090/3623, Patrick

Banjo-Kazooie für DM 50, WWF Warzone für DM 60, Mission: Impossible für DM 55, Tel.: 0170/4063220, Ronny

Verkaufe 1080° Snowboarding DM 70, LylatWars inkl. Rumble Pak DM 80, Controller DM 30, habe auch SNES + GB-Spiele, Tel.: 02824/7652, Manuel Blümer

Fighter's Destiny, Forsaken, Banjo-Kazooie, für je DM 60, Top Gear Rally, MRC, Turok, für je DM 45, Diddy Kong Racing, Mario 64, NHL Breakaway 98, Tel.: 02508/984766, Tobias

Verkaufe N64 + 2 Controller Paks + Rumble Pak + Expansion Pak mit 20 Spielen, darunter Zelda, Turok 1 und 2 (engl.), F-Zero X für DM 1300 VB, Tel.: 0201/537270, Marcel

Verkaufe FIFA 64 für DM 50, Tel.: 07237/442320, Sascha Weitmann

Verkaufe F-Zero X, Blast Corps, Fighter's Destiny, Mystical Ninja 64

für je DM 60, Forsaken DM 50, extreme-G DM 45, alles VHB, Tel.: 07235/980280, Mo-Fr, 15-18 Uhr, Alex

Verkaufe Mystical Ninja 1 (N64) DM 45, W.G. 3D-Hockey (N64) DM 40, ISS Deluxe (SNES) DM 30, NHL '95 (SNES) DM 30, Tel.: 03521/737970, Michael

Verkaufe Top Gear Rally (SFR 45), Nagano WO 98, NHL Breakaway 98, Star Wars: S.o.t.E. (je SFR 35) od. tausche gegen Body Harvest, Star Wars: Rogue Squadron, Tel.: 0041/6204847, Adrian Bernasconi

Mission: Impossible, Bomberman, PilotWings, LylatWars, Zelda und viele SNES-, NES- + GB-Spiele, tausche Spiele gegen Game-Buster, Tel.: 0211/9707566, Heike

Verkaufe N64-Spiele, z. B. Turok (uk) + PC-Spiele, z. B. Sim-City, Preise DM 3-50, Tel.: 0171/8418048, nur Raum Schwalm-Eder, Vogelsbergkreis + Marburg, Harald

Verkaufe FIFA 64 für DM 20 od. tausche gegen Automobili Lamborghini, wer sucht noch NBA Court-side für DM 50, auch Tausch gegen V-Rally 98, ruft an! Tel.: 036621/22310, Marc

Verkaufe Yoshi's Story, F1 World GP, PilotWings, Mario 64, Wave Race, Top Gear Rally, Fighter's Destiny, je DM 50, First Person Shooter, Turok 2, Zelda, je DM 65, Tel.: 089/7559360, Thomas

Verkaufe SM 64, WR 64, DKR, LylatWars, 3D Shooter, Mission: Impossible + Gamebuster, auch Tausch mögl., suche Clayfighter Sculptor's Out, Tel.: 07741/66331, Mirko

Achtung! Verkaufe 3 Toptitel von Acclaim zus. für nur DM 160 inkl. Versand: Turok 1 + 2 und Forsaken, alles mit Anleitung + Verpackung, Tel.: 030/3927911, Dmitri

Verkaufe Star Wars Racer für nur DM 80, Tel.: 08651/67511, John-Michael

Einmalige Gelegenheit: Shadowgate DM 99 zzgl. Porto + Versand, Tel.: 08071/51383, Hermine

Verkaufe gut erhaltenes N64 mit 6 Spielen, Game Killer, 2 Controllern, 2 Adaptern (PAL/NTSC), 1 Memory Card + RF-Adapter für DM 700, nur kompl., Tel.: 03443/200581, Daniel

Zelda V (us/Top) DM 90, 1080° (us/Top) DM 80, SM 64 (jp/Top) DM 22, Actraiser (dt/o.A) DM 15, R-Type 3 (Euro-PAL) DM 23, alles zus. nur DM 199, Tel.: 03834/811747, Ronny

Verkaufe Turok 2 (DM 50), WCW/NWO World Tour (DM 50) + WWF Warzone (DM 60), Tel.: 06203/45122, Thorsten

Verkaufe N64 + 12 Spiele + 8 MB Memory Card + 1 MB M.C. + Lenkrad, Controller, Kabelverlängerung + Expansion Pak für nur DM 900, Spiele auch einzeln, Tel.: 05108/5900, fragt nach Axel

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



WIE IN ALTEN ZEITEN

Die Krähe kräht, die Lerche singt,
die Katze schnurrt, der Köter stinkt,
der Flieder blüht, die Mücke brüllt,
die Sonne strahlt heut' bis nach Sylt.
Der Erwin jauchzt, der Kaffee schmeckt,
der Floh springt freudig an die Deck'.
Was bringt bloß alle aus dem Haus?
Bald kommt die neue TOTAL! raus!

© Der TobitTM

Bei einer Sache sind sich wenigstens alle einig, ob Mensch, Tier oder Pflanze: **TOTAL!** bringt Freude. Wenn Ihr Euch auch freuen wollt, oder wenn Ihr einfach alles Wissenswerte über Nintendo⁶⁴, Game Boy Color und Project Dolphin erfahren möchtet, dann solltet Ihr den 22. Oktober auf dem Kalender dick und rot markieren. An diesem Tage erscheint nämlich die **TOTAL! 11/99**, und wer würde die schon freiwillig versäumen?

Hier zuerst lesen!

Macht Euch auf etwas gefaßt: In **TOTAL! 11/99** werdet Ihr bereits den Test von *Jet Force Gemini* lesen können, wenn nix dazwischenkommt. Aber das allein wäre ja noch nichts. Außerdem findet Ihr die aktuellsten Informationen zu *Donkey Kong World* und nicht zuletzt zu *Perfect Dark*. Ach, fast hätten wir es vergessen: Neue Bilder und Infos zu *Zelda Gaiden* haben wir auch. Überzeugt?



Jet Force Gemini (N64)



Perfect Dark (N64)



Zelda Gaiden (N64)



Vor 5 Jahren in TOTAL!



Der Herr auf dem Titelbild der **TOTAL! 10/94** bedarf wohl keiner Vorstellung. Wer ihn nicht kennt, hat etwas verpaßt, jedenfalls wurde *Indiana Jones – Greatest Adventure* in eben jener Ausgabe ausführlich beleuchtet. Außerdem führten wir coole Sammelkarten und ein monatliches 3D-Bild ein. Unter den zwölf SNES-, acht Game-Boy und immerhin einem NES-Tests befanden sich Classics wie *F-Zero*, *Street Fighter II*, aber auch damals noch aktuelle Titel wie *Probotector 2* und *Breath of Fire*. Für *Das Dschungelbuch* gaben wir Euch zudem hilfreiche Levelkarten und andere Hilfestellungen.

Premiere

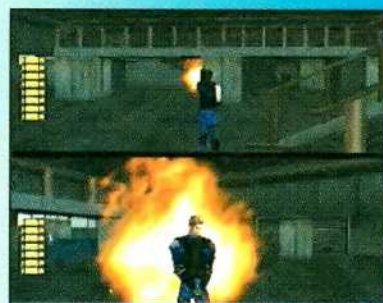
Nein, Ihr habt richtig gehört! Mit *Premier Manager* stellen wir Euch den ersten Fußball-Manager für Nintendo⁶⁴ überhaupt vor. Das wird ein Spaß!

Date	Pre Game Squad	Player One
SAT 1 AUG 1998		HEFFIELD WED
1 K Pressman	★★★★ 99	
2 P Altherton	★★★★ 95	
3 A Hinchcliffe	★★★★ 99	
4 B Carbone	★★★★ 99	
5 D Walker	★★★★ 96	
6 G Whittingham	★★★★ 99	
7 N Alexandersson	★★★★ 01	
8 W Jonk	★★★★ 98	
9 A Booth	★★★★ 98	
10 R Humphreys	★★★★ 99	
11 P Feudi	★★★★ 08	

Premier Manager (N64)

Roll dich!

Was der Held aus *Win Back* nicht alles kann! Als Agent sollte er aber auch gut sein. Mal sehen, ob er unseren Test besteht – vorausgesetzt, das Spiel kommt.



Win Back (N64)



Win Back (N64)

Nun aber!

Tut uns leid, doch diese Ausgabe war so prall gefüllt mit aktuellen und wichtigen Tests, daß wir für *Ogre Battle 3* einfach keinen Platz mehr hatten. Aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben, also habt Geduld und freut Euch auf den nächsten Monat!



Ogre Battle 3 (N64)



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (V/SdP)

Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Peter Großer, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Arne Bahruth, Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Torsten Weber (V/SdP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Acclaim

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 85,20.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL! – Das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.

Tel.: 02504 - 9330 - 33
 Persönliche Bestellannahme
 Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
 Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
 Alfred-Krupp-Str. 24
 48291 Telgte

GAMEBOY

Netzteil <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	59,95
Antz (09) JR	59,95
Arcade Hits A	59,95
Asterix & Obelix	59,95
Azure Dreams (09)	59,95
Battleships	54,95
Biene Maja JR	59,95
Bomberman Quest*	59,95
Breakout A	49,95
Bugs Bunny C. C.	59,95
Caesars World of G.	59,95
Carmageddon dt. (9)	59,95
Centipede SH	49,95
Chase HQ	59,95
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	54,95
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
Millipede (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 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
Warland 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	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lucky Luke JR	49,95



Lufia incl. Berater 39,95

Marvel Super Heroes	49,95
Mohawk & Headph.	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	49,95
Incl. Spielberater	49,95
Shaq Fu <a> A	29,95
Sim City G	49,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou JR	49,95
Star Trek DS9 A	29,95
Star Trek TNG A	49,95
S. Empire Strikes Back	39,95
S. Mario World <a>	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-	49,95
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

NINTENDO 64



1080° Snowboarding	69,95
Aerofighters Assault	89,95
All Star Baseball 99	99,95
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 Frenks "uncut"	99,95
Carmageddon Dt.*	99,95
Castlevania 3D A	109,95
Chameleon Twist 2	99,95
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
FIFA Soccer '99 SP	99,95



Fighting Force 109,95

Flying Dragons	84,95
Gauntlet: Legends (08)	89,95
Gex 2 - 3D JR	89,95



Gex Deep Cover G. 109,95

Glover	79,95
Hot Wheels <10>	89,95
Jet Force Gemini (9)	109,95
Mario Golf (10)	84,95
Mario Party G	84,95
Micro Machines R	109,95
Milos Astro Bowling	84,95
Mission Impossible	89,95
Monster Truck M. (8)	89,95
Mystical Ninja 2	99,95
Nascar Racing 99	89,95
NBA Live '99	89,95
NFL Quarterback 99	89,95
NHL '99	89,95
NHL Breakaway 99	79,95
Nuclear Strike (10)	TBA
Premier Manager (8)	99,95
Racing Simulation 2*	119,95
Rampage 2	109,95
Rayman 2 (10)	114,95
Roadsters (09) R	TBA
Ruff & Tumble (09)	TBA
Shadowgate	109,95
ReVolt (09) R	99,95



Shadowman A/ADV 109,95

Soccer (08)	99,95
-------------	-------

PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Wreckin Crew nur 269,-

South Park	99,95
Space Race (08)	109,95
Star Wars Rader	99,95
Star Wars Rogue S.	99,95
Starcraft (10)	109,95
Superman A/ADV	109,95
Tetrisphere G	79,95
The New Tetris (9)	84,95
Tonic Trouble (09)	109,95
Turok 2 A	74,95
Turok 2 <a-uncut>	84,95
Twisted E. Snowboa.	89,95
Ultimate Football (8)	99,95
V-Rally R	79,95
Vigilante 8 R	109,95
Virtual Pool G	99,95
World Driver Cha.(9)	109,95
World L. Soccer (9)	109,95



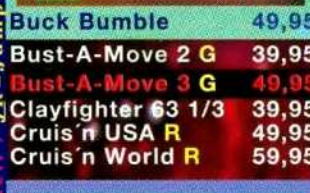
WWF Attitude (08) 99,95

Yoshi's Story	84,95
Zelda 64 RPG	99,95
Zero Hour (09)	119,95



Aero Gauge R 44,95

Air Boarder 64 R	49,95
Body Harvest A	49,95
Bomberman 64 G	59,95
Bomberman Hero	59,95



Buck Bumble 49,95

Bust-A-Move 2 G	39,95
Bust-A-Move 3 G	49,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
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	39,95
F-Zero X R	69,95
FIFA 64 SP	39,95
FIFA Soccer '98 SP	59,95
Fighters Destiny B	69,95
Forsaken	44,95
Frankreich 98	69,95
G.A.S.P. B	44,95
Hexen A	44,95
Holy Magic Century	49,95
Iggy's Reckin Balls	59,95
Int. Superstar Soccer	39,95



WCW Vs Revenge 49,95

Wetrix G	49,95
Wipeout 2097 R	49,95

Nur solange Vorrat reicht!!!

Sonderangebote:

Int. Super Soccer 98	49,95
John Madden 64	39,95
John Madden '99	59,95
Knife Edge A	69,95
Lamborghini 64 R	39,95



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	49,95
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	39,95
NHL Breakaway SP	44,95
Off Road Challenge	59,95
Olympic Hockey	44,95
Pilotwings A	59,95
Rakuga Kids B	44,95
Robotron 64 A	49,95
S.C.A.R.S. R	49,95
San Francisco Rush	44,95



Silicon Valley A 49,95

Snowboard Kids R	64,95
------------------	-------



Star Shot 49,95

Top Gear Rally R	49,95
Virtual Chess G	44,95
Waialae C. Club Golf	59,95
Wave Race R	59,95
W. Gretzky Hockey	44,95
Gretzky Hockey 98	49,95



WCW Vs Revenge 49,95

Wetrix G	49,95
Wipeout 2097 R	49,95



WCW Vs Revenge 49,95

Wetrix G	49,95
Wipeout 2097 R	49,95

Wir führen auch:
 Mega Drive- und CD,
 PlayStation, Saturn
 CD Rom,
 Manga-Videos
 & Action Figuren

N64 ZUBEHÖR:

Nintendo 64 & Mario	239,-
N64 & Star Wars R.	279,-
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 Shark	59,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad <3 in 1>	89,95
Lenkrad V3	109,95
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 (08)	TBA

Dreamcast:

Dreamcast (09)	289,-
Arcade Stick (09)	89,95
Controller (09)	49,95
Keyboard (09)	54,95
Race CP Lenkrad	119,95
Scart Kabel (09)	39,95
Vibration Pack (09)	44,95
Visual Memory (09)	49,95
Aero Wings (09)	84,95
Blue Stinger (09)	84,95
House of the Dead 2	139,95
Incl. Gun (10)	TBA
Powerstone <09>	89,95
Racing Sim. (09)	84,95
Red Dog (10)	84,95
Sega Bass Fishing*	179,95
Sega Rally 2 (09)	104,95
Snow Surfers (10)	84,95
Sonic Adventures (9)	84,95
Speed Devils (09)	84,95
Supercross 2000 (9)	89,95
Suzuki Alstare Racer*	84,95
Tokyo Highway Chal.	84,95
Toy Commander (09)	84,95
Trick Style (09)	89,95
Virtua Fighter 2 (09)	84,95

Die ersten 1000 DREAMCAST-Bestellungen <je 2 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu!

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"

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
 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

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

JETZT FÜR NINTENDO™ 64!

- > ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
- > 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
- > GRAND PRIX REGLEMENTS
- > SETUP-STEUERUNG
- > EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
- > KOMPLETTE MEISTERSCHAFT
- > KARRIERE-MODUS
- > RETRO-MODUS
- > 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
- > MULTIPLAYER-MODUS
- > FORCE-FEEDBACK-EFFEKT



Racing 2

SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

JETZT ERHÄLTlich
FÜR



Jetzt macht jeder sein Rennen.

WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNSIMULATION VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 17 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON. AUF RACING SIMULATION2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:

