

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

NFL Quarterback Club 2000

Ruff & Tumble

Crazy Bikers

Gauntlet Legends

Rocket: Robot on Wheels

Asteroids

Turok: Legenden des verlorenen Landes

Kid Paddle

Lego Racers

Worms Armageddon

Mario Golf (Tipps & Tricks)

Zelda: Gaiden

Tonic Trouble

Dragon Sword

**Ridge
Racer 64**



Jede Menge Tipps & Tricks

Resident Evil 2

Exklusiv-Interview mit
Entwickler Angel Studios

Chaos im Doppelpack!
South Park Rally
South Park Luv Shack

JET FORCE GEMINI
Bei **RARE** wird scharf
geschossen

Rayman Doppel-POSTER

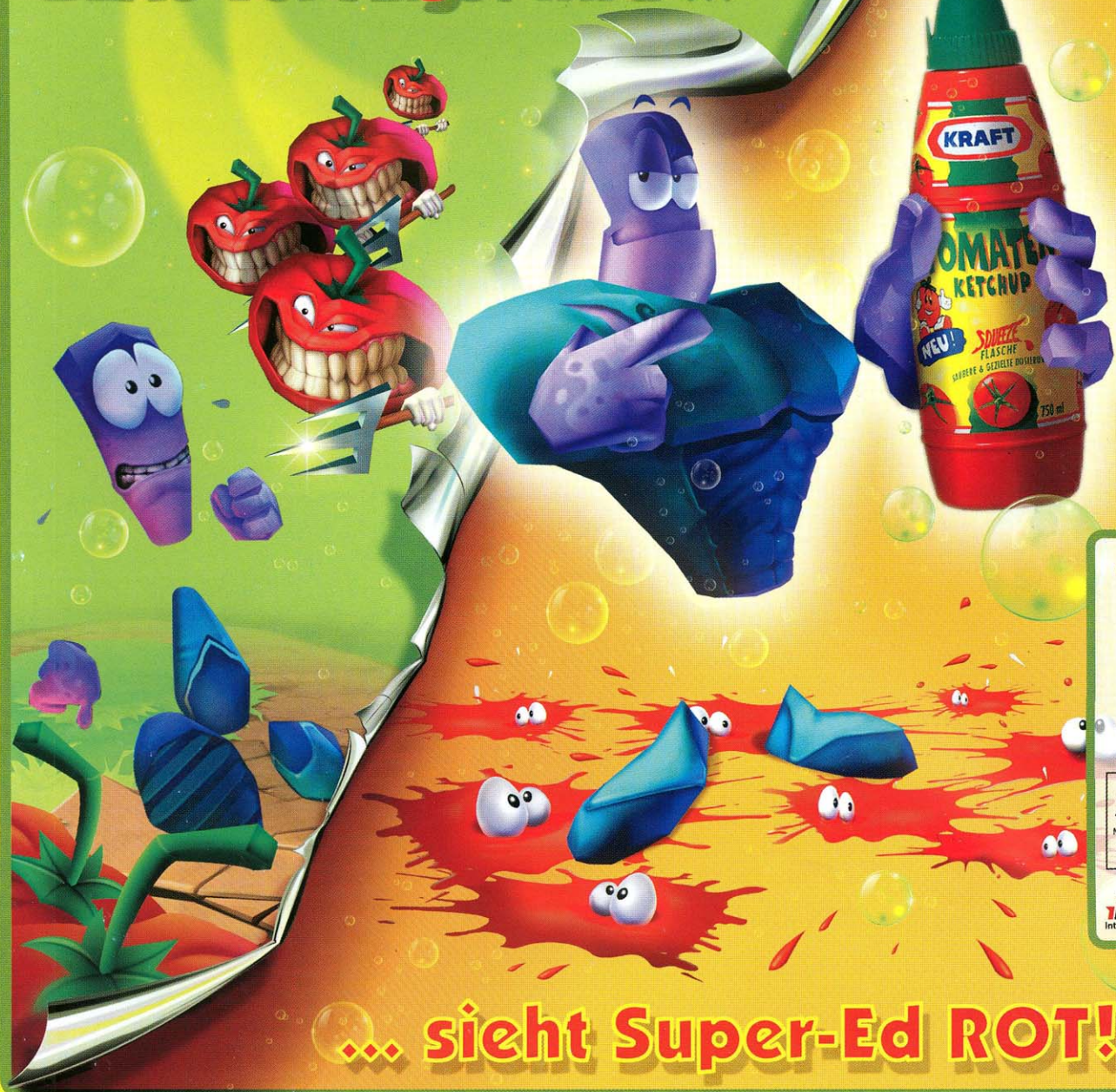
RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Flucht nach vorn!

TONIC Trouble

Wenn Ed
BLAU vor Angst wird ...



NINTENDO 64



WINDOWS
CD-ROM PC



Mit zusätzlichen Level-
Videos und Sound-
Dateien im AC3- und
MPEG2-Format!

PC-Version enthält

TALKLINE
Internet-Zugangssoftware

... sieht Super-Ed ROT!

Okay, es war ein **Versehen!** Aber jetzt muß Ed die Dinge wieder ins Lot bringen!
12 völlig abgedrehte Welten, vollgepackt mit **Action** und **Adventure**,
rabiante Killertomaten, durchgeknallte Karotten ... der totale Wahnsinn!!!



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.tonictrouble.de

anschauen ... abdrehen!

Es bewegt sich ...

Terminverschiebungen in der Videospielindustrie sind so alt wie die Branche selbst. Kürzlich hat der Gott der Release-Verzögerung erneut gnadenlos zugeschlagen. Viele wird es wie ein Schock treffen, Insider hatten es bereits seit einiger Zeit geahnt: *Perfect Dark* erscheint nicht mehr in diesem Jahr! Die Verschiebung umspannt jedoch nicht etwa einen Zeitraum von einer Woche oder einem Monat, nein, *Perfect Dark* soll nun weltweit im April 2000 veröffentlicht werden. Um alle Features ohne Qualitätsverlust zu integrieren, ist dieser Zeitraum laut Rare dringend nötig. Wir finden dies zwar mehr als bedauerlich, freuen uns aber gleichzeitig, dass Rare kein enttäuschendes Produkt abliefern will. Harren wir also bis April gemeinsam aus!

Erfreuliche Bewegungen sind hingegen in Bezug auf die Entwicklung des N64-Nachfolgers Dolphin (Arbeitstitel) zu registrieren. Nintendo hat kürzlich zwei weitere Steinchen des Puzzles umgedreht. Der Grafikchip wird (entgegen der in der vergangenen Leserpost zitierten Aussage von NEC) „embedded 1T-SRAM“ Speicherbausteine nutzen. Dies stellt, nach den von IBM gefertigten Kupferchips, die zweite Sensation dar. Der Begriff wird vermutlich den wenigsten etwas sagen, wichtig ist in diesem Zusammenhang auch nur, dass eSRAM rund zwanzigmal schneller arbeitet als das eDRAM der PlayStation 2. Nahtlos reiht sich die dritte Sensation in die Bekanntmachungen rund um Dolphin ein. Nintendo erklärte offiziell, mit dem Hersteller S3 Incorporated zusammenzuarbeiten. Ergebnis dieser Kooperation ist eine Integration der so genannten S3 Texture Compression in den von ArtX entwickelten Grafikchip. Diese fortschrittliche Kompressionstechnik verwendet eine Ratio von 6:1. Im Klartext heißt dies, dass sämtliche Texturen nach der Datenkompression sechsmal weniger Speicher beanspruchen als ursprünglich. In 1 MB Speicher passen also beispielsweise 6 MB Texturen. Die ganze Tragweite dieses Features wird aber erst deutlich, wenn man sich Folgendes klarmacht: Der Vorgang des Dekomprimierens wird ohne Leistungsverlust für die Konsole abgewickelt, und die Texturen erleiden keinerlei Qualitätseinbußen.

Obwohl insgesamt noch nicht viel zur endgültigen Hardware bekannt ist, deutet bereits das wenige darauf hin, dass Dolphin eine konkurrenzlose Leistungsfähigkeit bieten wird. Nintendo kann also frohen Mutes in die Zukunft blicken.

Bewegungen der seltsamen Art finden in Amerika statt. Im Land der unbegrenzten Schadensersatzklagen ziehen derzeit zwei Kinder zusammen mit ihren Eltern gegen Nintendo vor Gericht. Der Anwalt der Kläger wirft dem japanischen Unternehmen vor, mit den *Pokémon*-Sammelkarten ein illegales Glücksspielgeschäft zu betreiben. Gestützt wird diese Aussage darauf, dass den Karten-Sets seltene Karten zufällig beigemischt werden. Durch diesen Faktor, und weil für die Karten Geld verlangt wird, handele es sich um ein Glücksspiel. Viel Aussicht auf Erfolg sollten sich die Kläger nicht einmal in Amerika machen. Ähnliche Forderungen gegen andere Sammelkartenhersteller wurden in der Vergangenheit stets abgewiesen.

Zu guter Letzt sei noch erwähnt, dass sich auch bei uns einiges getan hat. Unseren langjährigen Mitarbeiter Marco Häntsch hat sein unbändiger Trieb zur gelegentlichen Veränderung zu einem beruflichen Tapetenwechsel geführt. Seit September haut er woanders in die Tasten. Mit einer unterdrückten Träne im Auge wünschen wir ihm alles Gute für die Zukunft und viel Erfolg!



Dafür haben wir die Zügel unseres (ehemals) freien Mitarbeiters Holger (Holgi) Reher kräftig angezogen und ihn nun fest angestellt. Bei der Gelegenheit haben wir gleich ein zweites Mal zugegriffen und mit Peter (Pit) Großer einen weiteren Mitarbeiter in unserer Redaktionshöhle eingesperrt, Verzeihung, aufgenommen. Herzlich willkommen ihr beiden! So, ihr müsst zugeben, dass sind eine Menge Bewegungen und Veränderungen in einem Monat. Doch halt, wir haben noch eine weitere. Ab sofort beugen wir uns der neuen Rechtschreibreform. Mit Beginn dieser Ausgabe gibt es also gewohnt guten Inhalt, in teilweise ungewohnt anmutender Rechtschreibung serviert. Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe!





38

36

33

58

20

24

72

54

Jet Force Gemini

Rettet die Tribals vor Mizars Soldaten-Insekten!

58



Rare schuf enorm faszinierende Kulissen



Rennspiel inklusive – kein Problem!

Rayman 2

Keine Arme und Beine, aber ein Jump&Run-Held

54



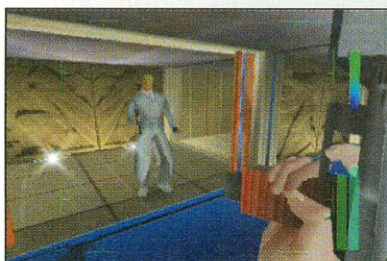
Humor ist angesagt! Ubi Softs Vorzeige-Charakter in seinem tollsten Abenteuer



Messebericht

Neuigkeiten aus London und Berlin

06



Perfect Dark (N64)



Harvest Moon 64 (N64)

SPECIALS

Resident Evil 2 – Das Interview . 38

Wir führten ein interessantes Interview mit Alexander Ehrath von Angel Studios, der uns in seiner Funktion als Game Programmer über die Umsetzung und einige wichtige Details dieses aufregenden Gruselschockers informierte.

Die Geschichte der Videospiele – Teil 4 68

Nachdem wir im vorigen Monat ausgesetzt haben, folgt diesmal nun der vierte Teil unserer außergewöhnlichen Reise durch die Entwicklungsgeschichte der digitalen Spielwelten. Schwerpunktthema dieses Specials: der Werdegang der drei mächtigsten Videospielefirmen unserer Zeit.

NEWS

Messebericht – Die ECTS in London und die IFA in Berlin . . . 6

Wie von einer Hummel gestochen sausten wir mal wieder rund um den Globus, um alle aktuellen Videospielemessen zu besuchen und euch die frischesten News servieren zu können.

NINTENDO⁶⁴

Earthworm Jim 3D 10

GAME BOY COLOR

Catwoman 12

Déjà Vu I + II 12

Dragon Quest Monsters 12

Oddworld Adventure 2 12

Game Boy Advance 10

Gripis (Pad-Zubehör) 10

GBC-Release-Liste 13

N64-Release-Liste 13

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Dragon Sword 28

Gauntlet Legends 30

Ridge Racer 64 27

Rocket: Robot on Wheels 26

Ruff & Tumble 32

South Park Chef's Luv Shack . . . 33

South Park Rally 36

Top Gear Hyper-Bike 31

Top Gear Rally 2 34

Turok: Legendes des verlorenen Landes 24

Zelda: Gaiden 20

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Football Manager 64 67

Jet Force Gemini	58
Lego Racers	66
NFL Quarterback Club 2000	65
Rayman 2	54
Tonic Trouble	62
Worms Armageddon	64

GAME BOY COLOR

Asteroids	61
Crazy Bikers	61

TIPPS & TRICKS

Helpline	82
Pokémon (GBC) – Teil 1	72
Mario Golf (N64) – Teil 1	74
Shortys	78

RUBRIKEN

Abonnement81
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!

Börse86
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial3
Heftshop89
Habt ihr eine Ausgabe verpasst, weil ihr kein Abonnement besitzt? Seid ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tipps und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum90
Leserbriefe14
Leser-Charts42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um eure Lieblingsspiele: Schickt uns eure Chart-Listen, Spieletipps und Statistiken – wir drucken sie ab!

Poster: Rayman 2 (N64)

TOTAL!-Intern	53
Vorschau	90

Zelda: Gaiden

Links größtes Abenteuer steht bevor

20



Das kommende Zelda-Spiel wird alle Fans des agilen Link in seinen Bann ziehen

Tonic Trouble

Tonic macht richtig viel Ärger

62



Ubi Soft setzt auf Jump&Run-Helden

Worms

Armageddon

64



Kampfwürmer im Multiplayer-Fight

Lego Racers

Rennmobile selbst gebaut

66



Hier zählt der Einsatz der Extrawaffen

Die Geschichte der Videospiele – Teil 4

68

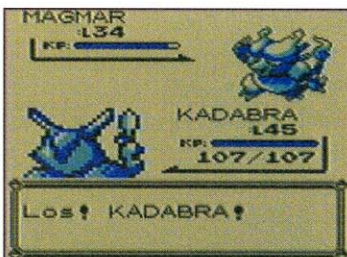


S. Miyamoto (NCL, Mario-Erfinder)

Pokémon

Allgemeine Tipps + Übersichtstabelle

72



Mario Golf

Wie komme ich am schnellsten aufs Grün?

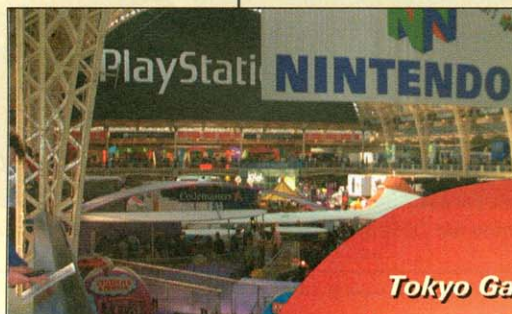
74



Gib Stoff, Wario! Noch wenige Meter...

MESSEMARATHON

messemarathon



*Tokyo Game Show,
Nintendo Space World,
European Computer Trade
Show und Internationale
Funkausstellung – auf vier
Messen innerhalb von nur
vier Wochen präsentierte
die Videospielindustrie
ihre kommenden
Produkte.*



Auf den ersten Blick passt die IFA vielleicht nicht ganz in die illustre Riege der angestammten Fachveranstaltungen, doch wer in Berlin vor Ort war, konnte das bislang beste Messe-Event auf deutschem Boden miterleben. Prominente wie Heinz-Harald Frentzen und Stefan Effenberg tummelten sich zu Präsentationszwecken an den Ständen der Spielehersteller, diverse (Ex-)VIVA-Moderatoren/-innen sorgten für Stimmung, und schließlich wurde mit *Ridge Racer 64* sogar eine Nintendo-Weltpremiere geboten. Auf der ECTS in London war es Konami mit ihrem *Castlevania 2*, die den

Messebesuchern einen ersten Blick auf das viel versprechende Action-Adventure gewährte. Zu Beginn der IFA gab Nintendo außerdem die Preissenkung der N64-Konsole auf erschwingliche 199 DM bekannt. Neben der Zurschaustellung klassischer Messeprodukte auf Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color widmete Big N einen großen Teil seiner Standfläche den *Pokémon*. Sowohl in Berlin als auch in London ging es nicht nur um die digitalen Rollenspielcharaktere, auch die Zeichentrickserie und vor allem das von der Amigo Spiel + Freizeit GmbH verlegte Sammelkartenspiel (siehe TOTAL! 4/99) wur-

den im ganz großen Stil präsentiert. Während RTL II seit dem 1. September mit *Pokémon* auf Sendung ist, fällt der Startschuss für die GB-Module am 8. Oktober, der für die niedlichen 'Pappkameraden' erst am 8. November. Dass die Kartenvariante nicht allein der Sammelfreude dient, sondern sich auch für spannende Wettkämpfe eignet, wurde an mehreren Tischen von offiziellen *Pokémon*-Trainern vermittelt. Aus Platzgründen können wir leider nur einen Teil der gezeig-



ten Spiele auf den folgenden Seiten vorstellen, auf Game-Boy-Titel verzichten wir sogar ganz. Trotzdem findet ihr zum Beispiel Bilder vom potenziellen GBC-Hammer *Rayman* im umfangreichen *Rayman 2*-Test des N64-Moduls.

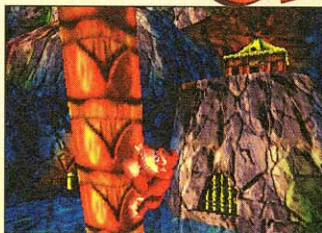
Hersteller:
Erhältlich:

Nintendo
ab Ende November

DONKEY KONG 64



Mit der Ankündigung, dass *Donkey Kong 64* bereits gegen Ende November erhältlich sein wird, sorgte Nintendo für Begeisterung unter den Fans. Dass das Modul dann nur im Bundle mit dem Expansion



Pak ausgeliefert wird, dürfte allerdings nicht jedem zusagen. Für diejenigen, die sich die 4-MB-RAM-Erweiterung noch nicht gekauft haben, ist der Preis von 149 DM allerdings zu verkraften. King K. Rool und seine Kremlings bewegen diesmal ihre mit Schiffsmotoren betriebene Crocodile Isle in Richtung der Affeninsel. Da die mitgebrachte Blast-O-Matic aber nicht funktioniert, müssen die Untertanen des Reptilkönigs wieder einmal ausziehen, um die DK-Crew dingfest zu machen. Die spielbare ECTS-Version wurde von zahlreichen Messebesuchern umlagert. Neben den typischen Urwald-Sequenzen, in denen ihr Bäume erklimmen und Bananen sammeln müsst, konnte auch ein Probedurchgang mit einem anstehenden Endgegner ausgekämpft werden. Das umfangreiche 265-MBit-Modul zeigt Donkey, Diddy, Lanky, Tiny und Chunky groß und detailliert. Dabei wurden der Affenbande geschmeidige Animationen verpasst, zudem jedem Mitglied dieses Quintetts die persönlichen Eigenheiten auf den Leib



programmiert. Entwickler Rare beweist zum wiederholten Male, dass er die eigenen hohen Ansprüche verwirklichen will: Auch wenn es schon viele Spiele gab, in denen eine Lorenfahrt vorkam, hat wohl keine so viel Geschick und Konzentration vom Spieler verlangt wie die der britischen Ausnahmeprogrammierer. Für diese verheißungsvolle Demo bekam *Donkey Kong 64* den Titel „Bestes N64-Spiel der ECTS“.

Castlevania 2

Hersteller:
Erhältlich:

Konami
ab 1. Quartal 2000

Als Cornell nach einem Jahr des Wanderns und Trainierens in seinen Heimatort zurückkehrt, findet er das Dorf in Flammen stehend vor. Seine einzige Blutsverwandte, seine Schwester Ada, ist verschwunden. So beginnt die Handlung, die acht Jahre vor den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt ist. Konami hat sich glücklicherweise entschlossen, ein komplett neues *Castlevania* zu designen. Die auf der ECTS spielbaren, frühen Level und Boss-Fights, wie zum Beispiel der Kampf gegen eine Medusa, sehen schon zum jetzigen Stand der Entwicklung sehr vielversprechend aus. Auf die Hintergrundgeschichte und ihre vielschichtigen Windungen legt der Hersteller ebenfalls großen Wert. Bis zur Veröffentlichung von *Castlevania 2* wird seitens Konamis nicht mehr verraten.



Perfect Dark

Hersteller:
Erhältlich:

Rare
ab April 2000

Die TOTAL!-Leser-Charts beweisen es: Kein N64-Titel wurde in diesem Jahr von euch so sehnlich erwartet wie *Perfect Dark*. Ähnlich ging es wohl auch vielen Messebesuchern, die enttäuscht zur Kenntnis nehmen mussten, dass der aufwendig präsentierte First Person Shooter erst ab April 2000 zu erwerben sei.



Smash Brothers

Hersteller:
Erhältlich:

Nintendo
ab Dezember

Zeitgleich zu den Messeterminen gab Nintendo Deutschland bekannt, *Smash Brothers* hierzulande zu veröffentlichen. Der Termin im Dezember erlaubt Big Ns Vorzeigehelden Mario, Link, Kirby, Pikachu, Samus, Donkey, Luigi und Fox rechtzeitig zum Weihnachtsfest



Star Craft 64

Hersteller:
Erhältlich:

Nintendo
ab Januar 2000

Offensichtlich erfordert die N64-Anpassung doch mehr Zeit als von Nintendo erwartet. Der Release von *Star Craft 64* ist auf den Januar 2000 verschoben worden. Das Strategie-



spiel verbindet eine komplexe, dabei aber komfortable Handhabung mit einer ansprechenden Darstellung und starken Story.

WWF Wrestlemania 2000

Entwickler: THQ
Erhältlich: ab 4. Quartal

Von THQ stammt das neueste Spiel für alle Wrestling-Fans. Dieses Game ist, was die Anzahl der Athleten und der Spielmodi betrifft, mit dem Genre-Konkurrenten *WWF Attitude* vergleichbar. Der Entwickler verbesserte die Grafik-Engine ihres letzten Wrestling-Titels *WCW vs NWO Revenge* nochmals. Dem Spieler wird nun eine aufwendigere Grafik mit mehr Effekten geboten. Laut Information von THQ wird man die altbewährte Steuerung beibehalten. Alle Angriffe können genau ausgeführt werden. Somit steht dem Spielspaß auf dem Nintendo 64 nichts mehr im Wege.



Harvest Moon 64

Hersteller: Crave Entertainment
Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

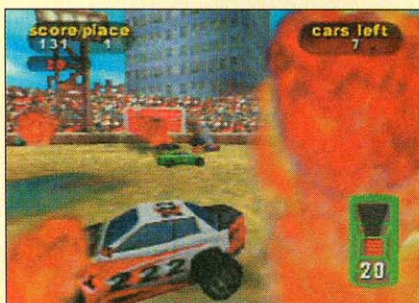
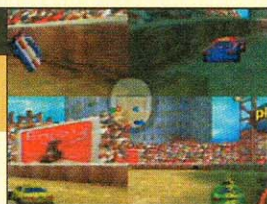
Wer bisher eine Farmer-Simulation vermisst hat, dem wird mit *Harvest Moon 64* geholfen. Ihr übernehmt die Rolle eines Landwirts, der seinen Bauernhof bewirtschaftet. Man kann Tiere züchten, Gemüse und Getreide anbauen und seine Erzeugnisse auf dem Markt verkaufen. Bis zu 400 verschiedene Ereignisse, wie zum Beispiel Krankheiten oder Naturkatastrophen, stellen euch vor immer neue Probleme. Besonders der zwischenmenschliche Kontakt sollte gepflegt werden, da die Charaktere, die man im Spiel trifft, eine wichtige Hilfe sein können, wenn man sie zuvor freundlich behandelt hat. Von ihnen erhaltet ihr notwendige Informationen.



Destruction Derby 64

Hersteller: Psygnosis
Erhältlich: ab 4. Quartal

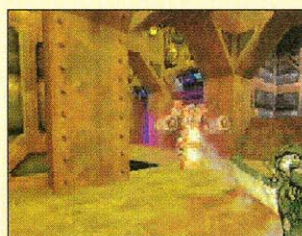
Die Zerlegung der gegnerischen Fahrzeuge in ihre Einzelteile hat bei *Destruction Derby 64* oberste Priorität. Man kann den einzelnen Fahrzeugen die Schäden sehr gut ansehen. Sie verlieren Teile der Karosserie und fangen an zu qualmen, wenn der Kühler beschädigt wurde. Knallharte Action ist also vorprogrammiert. Bis zu vier Spieler gleichzeitig werden in den verschiedenen gestalteten Arenen oder in Rennen gegeneinander antreten können, um die Boliden der Gegner zu Schrott zu fahren.



Daikatana

Entwickler: Kotobuki System
Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Bei *Daikatana* handelt es sich um einen First Person Shooter, der den Spieler durch vier Zeitepochen mit jeweils vier Stages führt. Ihr müsst einen Wahnsinnigen daran hindern, die Geschichte der Menschheit zu verändern. Was man bisher in grafischer Hinsicht von *Daikatana* zu sehen bekam, lässt noch etwas die Abwechslung vermissen. Das meiste war sehr düster gehalten und sah gleich aus. Der fertige Titel soll einen High-Res-Modus beinhalten. Leider wird dieses Spiel vermutlich keinen Mehrspieler-Modus besitzen. Wenn der vorgegebene Zeitplan für die Entwicklung eingehalten wird, könnt ihr euch ab dem 1. Quartal 2000 auf Zeitreise begeben.



Hydro Thunder

Hersteller: Midway
Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Gute Nachricht für alle Fans des erfolgreichen Midway-Automaten: *Hydro Thunder* wird auch für das N64 umgesetzt. Bei diesem grafisch beeindruckenden Spiel handelt es sich um ein Motorbootrennen auf sehr spektakulär gestalteten Kursen. Die Strecken beinhalten unter anderem gefährliche Eisschollen, Rampen und tiefe Wasserfälle. Auf diesen Titel darf man gespannt sein.



Roadsters

Hersteller: Titus
Erhältlich: ab November

Auf den Arcade-Faktor setzt *Roadsters* und bietet euch eine große Auswahl an noblen Sportwagen, mit denen ihr euch mit bis zu vier Spielern spannende Rennen liefern könnt. Die Grafik und Spielbarkeit dieses Titels machte bereits einen recht guten Eindruck, so dass man *Roadsters* bis zum endgültigen Release besonders im Auge behalten sollte.



Hersteller: THQ
Erhältlich: ab November



Endlich erscheint auch die N64-Umsetzung des bekannten Motorrad-Rennspiels um die prügelnden Biker. Das Spielprinzip ist gleich geblieben. Man sucht sich einen Biker aus den vorgegebenen Gangs aus und versucht mit allen fairen und vor allem unfairen Mitteln, die Rennen für sich zu entscheiden. Um zu siegen, bedient ihr euch diverser Waffen. Bis zu vier Spieler werden gegeneinander antreten können.





HYBRID HEAVEN™

DIE HÖLLE AUF ERDEN

APOCALYPSE ♦ STOP ♦ GENETIC-EXPERIMENT NEGATIV ♦ STOP ♦ HYBRID-KILLER AUSSER KONTROLLE ♦ STOP ♦ MENSCHHEIT STEHT AUF DEM SPIEL ♦ STOP ♦ SCHICKT SLADE ♦ STOP ♦ HIGH-RESOLUTION-GRAFIK ♦ FACE-TO-FACE-FIGHTS ♦ INNOVATIVE ROLLEN-SPIELELEMENTE ♦ ZWEI-SPIELER-MODUS ♦ DEUTSCHER BILDSCHIRMTXT.....

HYBRID HEAVEN. DAS 3-D SCI-FI ACTION-ADVENTURE. PREPARE!



www.konami-europe.com

Unser Grafiker hat sich die Mühe gemacht, einen Game Boy Advance zu kreieren, wie er einmal aussehen könnte. Auf dem Foto unten links seht ihr die Herren Yamauchi von Nintendo und Kozuki von Konami beim Shakehands

SO KÖNNTE ER AUSSEHEN



am rande

Jordan fliegt wieder

Endlich kehrt Michael „Air“ Jordan auf den Parkettboden der Basketball-Videospiele zurück. Electronic Arts hat es geschafft, den vom aktiven Sport zurückgetretenen Supersportler für *NBA 2000* zu gewinnen. Der Screenshot dürfte Beweis genug dafür sein ...



Lang ist's her

Namco wird auch für das N64 eine Zusammenstellung alter Hits herausbringen. *Namco Museum 64* soll die Spiele *Pac-Man*, *Ms. Pac-Man*, *Dig-Dug*, *Galaga*, *Galaxian* und *Pole Position* enthalten und zu einem äußerst günstigen Preis erhältlich sein.

Es ist so einfach

Unter der Adresse www.web-jumbo.de könnt ihr seit dem 8. Oktober Spielzeuge aller Art über das Internet bestellen. Auf der Website des Anbieters Toys International lassen sich nicht nur Video- und PC-Spiele, sondern auch Action-Figuren, Brettspiele und Baukästen anschauen, auswählen und anfordern.

Extrawurst

World Driver: Championship von Midway (Test in TOTAL! 9/99, Note: 1-) wird für die Veröffentlichung in Europa noch einmal überarbeitet. Die Gegnerstärke während der ersten Rennen wird dabei ein wenig heruntergeschraubt.

Alienjagd im Netz

Noch bis zum 30. November 1999 könnt ihr mit dem Helden aus *Hybrid Heaven*, John Slater, auch im Internet auf Alienjagd gehen. Die Adresse dafür lautet: www.konami-europe.com.

Das Jahr 2000 bringt nicht nur Nintendos neue 128-Bit-Konsole (Arbeitstitel: Dolphin) hervor, sondern auch ein Highlight für mobile Spieler. Der neue Game Boy Advance wird voraussichtlich im August nächsten Jahres in Japan und im Dezember desselben Jahres in den USA und in Europa veröffentlicht werden. Die Maße des 32-Bit-Geräts entsprechen fast millimetergenau denen des Game Boy Color, doch diesmal haltet ihr das Handheld nicht hochkant, sondern quer in den Händen. Dementsprechend größer fällt der Screen aus. Mit einer Abmessung von 40,8 x 61,2 mm wird er zwar genauso hoch, aber über 1,5 cm breiter, und

somit bestens für das 16:9-Format geeignet sein. Er kann mehr als 65.000 Farben gleichzeitig darstellen und verfügt über 38.400 Pixel. Auf der Oberseite sollen zwei zusätzliche Schulter-Buttons, wie ihr sie vom SNES- und N64-Controller kennt, angebracht sein. Der Game Boy Advance wird abwärts kompatibel sein und sowohl Game-Boy- als auch Game-Boy-Color-Titel abspielen. Über den Internet-Anschluss könnt ihr an Multiplayer-Games teilnehmen und E-mails lesen. Auch mit der fast zeitgleich erscheinenden Dolphin-Konsole kann das Handheld kommunizieren. So werdet ihr es zum Beispiel als Radarschirm in First Person Shootern nutzen können. Damit auch die Software-Unterstützung dieser Möglichkeiten garantiert ist, haben Nintendo und Konami einen Vertrag geschlossen. Unter dem Namen Mobile 21 wird von Konami für die Verbindung des Game Boy Advance mit dem Internet und dem Dolphin spezielle Software entwickelt.



Griffig

Hersteller: F. B. Produktion

Gripis

Wer kennt nicht das folgende Problem: Man sitzt wie gebannt vor einem Spiel, das einem an Geschick alles abverlangt, und plötzlich merkt man, dass die Hände immer feuchter werden. Um nicht ständig die Hände, zwecks Abwischen an der Hose, vom Controller nehmen zu müssen, könnt ihr nun mit den Gripis von F. B. Produktion für Abhilfe sorgen. Sie sind aus hochwertigem Neoprene gefertigt und werden über die drei Griffe des Joypads gestülpt. Durch die Gummierung auf der Innenseite halten sie selbst bei den heftigsten Aktionen bombenfest. Gripis sind in allen Schaulandt-Filialen oder direkt bei F. B. Produktion (Telefon: 0 41 85 79 27-01) zu einem Preis von 9,99 DM pro Set erhältlich.



Verwurmt

Genre: Jump&Run

Entwickler: Virgin/VIS Interactive

Erhältlich: ab Oktober

Earthworm Jim 3D

Bald schafft auch Earthworm Jim den Sprung von der Zwei- in die Dreidimensionalität. Sein neuestes Abenteuer bestreitet er nämlich auf dem N64, wobei die Art und Weise, wie er in dieses Abenteuer gerät, schon recht tragisch ist. Da rennt der kleine Wurm nichts Böses ahnend über eine Wiese, als ihm doch plötzlich eine Kuh auf den Kopf fällt. Um ihn aus seiner folgenden Ohnmacht zu erwecken, müsst ihr ihn durch die tiefen Pfade seines Hirns führen, das in sechs Level unterteilt ist. Nicht weniger bizarr sind die Zwischenspielen, in denen Jim auf einem Schwein Snowboard fährt oder auf einer Rakete reitet.



Earthworm Jim muss Abenteuer in seinem eigenen Gehirn bestehen



Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST

THEO KRANZ VERSAND



** AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERHANDLER
AUF DER ESN-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL,
SCART-ADAPTER
SOLANGE VORRAT REICHT
194,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	194,-
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
NINTENDO 64 DONKEY KONG PAK (NOV)	299,-
NINTENDO 64 + DONKEY KONG 64 + SPEICHERV.	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	13,95
TRANSFER PAK (DEZ)	29,95
LENKRAID GAMESTER 664 RUMBLE WHEEL	129,95
FERRARI SHOCK 2 RACING WHEEL	109,95

NINTENDO 64
SECRET
"SECRET" (PERFECT DARK) 109,95

MEMORY CARD 0.25 MEG - LOW BUDGET	19,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIGINAL	34,95
MEMORY CARD 1 MEG LINEAR	29,95
RUMBLE PAK	34,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLORDER - SCHUMMELMODUL	99,95
1080° SNOWBOARDING	89,95

PORTOFREI!
SHADOWMAN 109,95

ARMORINES IN PROJECT SWARM (DEZ)	89,95
ASTEROIDS HYPER 64	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BOMBERMAN HERO	89,95

Star Wars: Racer	109,95
RTL World League S. 109,95	
LEGO Racer	109,95
F1 World G.P. 2	89,95

STARCRRAFT (NOV) 109,95

BOX CHAMPIONS 2000 (NOV)	99,95
CALIFORNIA SPEED (OKT)	109,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HOLLE (OT.)	99,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DESTRUCTION DERBY (NOV)	109,95
DONKEY KONG 64 (+SPEICHERV.) (DEZ)	129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64	109,95
GAUNTLET LEGENDS (NOV)	109,95

WWF Attitude	99,95
Mario Golf	129,95
Hybrid Heaven	109,95
Turok Ld.V.L.	ab 89,95

GEK 3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95
GRAND THEFT AUTO (NOV)	99,95
HOT WHEELS TURBO RACING (NOV)	99,95
JET FORCE GEMINI (OKT)	109,95
LEGO RACERS (OKT)	109,95
MAGICAL TETRIS	114,95

JET FORCE GEMINI 109,95

MARIO GOLF	109,95
MARIO PARTY	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS (OKT)	99,95
NBA JAM 2000 (NOV)	94,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	99,95
NBA PRO '99	114,95

JETZT AUCH PORTOFREI!

Ab sofort bieten wir für unsere Kunden portofreie Lieferung bei ausgewählten Produkten an: Bestellungen mit Artikeln, die mit **PORTOFREI** gekennzeichnet sind, werden portofrei verschickt*. Lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-Gebühr an. Damit Sie auch die sparen, können Sie ab jetzt auch per Kreditkarte (nur **MasterCard** und **VISA**) bezahlen!

PORTOFREI!
RAYMAN 2 119,95

NFL QUARTERBACK CLUB 2000	94,95
NHL PRO '99	114,95
"SECRET" (DEZ)	109,95
PREMIER MANAGER 64	99,95
RACING SIMULATION 2	119,95
RAINBOW SIX (NOV)	99,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
READY TO RUMBLE BOXING (NOV)	109,95
REVOLT	99,95
ROAD RASH (NOV)	114,95
ROADSTERS '99 (NOV)	114,95
ROCKET - ROBOT ON WHEELS (NOV)	114,95
RUGRATS: GROBE SCHATZSUCHE (NOV)	109,95
SHADOWMAN	109,95
SOUTHPARK	99,95

Tonic Trouble	109,95
Command & Conquer	109,95
Racing Sim. 2	119,95
World Driver Champ.	119,95

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!
PORTOFREI!
DONKEY KONG 64 129,95

SOUTH PARK LUV SHACK (NOV)	89,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRRAFT (NOV)	109,95
SUPER SMASH BROTHERS (DEZ)	89,95
SUPERCROSS 2000 (DEZ)	99,95
THE NEW TETRIS (OKT)	89,95
TONIC TROUBLE (ED)	109,95
TOP GEAR RALLY 2 (DEZ)	109,95
TUROK - LEGENDEN D. VERLORENEN L. (NOV)	89,95
TUROK - RACE WARS (ENGL.) (NOV)	89,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
V-RALLY	99,95
WCW MAYHEM (DEZ)	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (NOV)	119,95
RTL WOLRD LEAGUE SOCCER (NOV)	109,95
WORMS ARMAGEDDON (NOV)	109,95
WWF ATTITUDE	99,95
XENA WARRIOR PRINCESS (DEZ)	114,95
YOSHI'S STORY	89,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BEETLE ADVENTURE RACING	79,95
BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	29,95
EXTREME G 2	49,95
G.A.S.P.	29,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	29,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	39,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	69,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILICON VALLEY - SPACE STAT.	69,95
TUROK 2 DT. inkl. Spieleberater	77,77
TUROK 2 ENGL. inkl. Spieleber.	88,88
WIPEOUT 64	29,95

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

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

Pokémon
ROTE EDITION 64,95
BLAUE EDITION 64,95
PIKACHU (NOV) 44,95
SPIELEBERATER 24,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 3-4 TAGEN
TEL: 0049 931 35 45 285
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ
VERSAND

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
VERSCHIEDENE FARBEN	
CAMERAPOY POCKET CAMERA	99,-
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT.)	39,95
AD-ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
BIENE MAJA CASE GBC	19,95
10 PIN BOWLING	64,95
A BUG'S LIFE	59,95
ALICE IN WONDERLAND (DEZ)	64,95
ALL STAR TENNIS '99	64,95
ANTZ	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
ASTEROIDS	64,95
BEAUTY AND THE BEAST (DEZ)	64,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING	59,95
BOMBERMAN QUEST	59,95
BUBBLE BOBBLE (OKT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY	39,95
CAESAR'S PALACE 2	59,95
CAPCOM GENERATIONS	59,95
CARMAGEDDON (OT)	59,95
CATWOMAN (OKT)	64,95
CHASE HQ	59,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
CRAZY BIKERS (N.M.2)	64,95
DEJA VU I+II (OKT)	64,95
DIE MAUS	59,95
EARTHWORM JIM 3D (OKT)	59,95
EVEL KNIEVEL (OKT)	64,95
F-15 STRIKE EAGLE (OKT)	64,95
FIFA 2000 (NOV)	64,95
GAME & WATCH GALL.3 (DEZ)	44,95
GRAND THEFT AUTO (OKT)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
INT. TRACK & FIELD (NOV)	64,95
JANDSCH (DEZ)	59,95
KLAX	64,95
LIVE WIRE	59,95
LOONEY TUNES (OKT)	59,95
MADDEN NFL 2000	64,95
MARIO GOLF (OKT)	64,95
MICRO MACHINES 1+2 (OKT)	59,95

MISSILE COMMAND (OKT)	54,95
MISSION IMPOSSIBLE (NOV)	64,95
NBA PRO '99	64,95
NHL 2000	64,95
NHL PRO '99	64,95
PAPERBOY	64,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAINBOW SIX (NOV)	64,95
RESIDENT EVIL (OKT)	59,95
RONALDO V. FOOTBALL (NOV)	59,95
SCHLUMPF 3 (Alpträumland)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
STAR WARS: RACER (OKT)	59,95
STREETFIGHTER ALPHA	59,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TITUS JR.	64,95
TOCA TOURING CAR CS (OKT)	64,95
TOM & JERRY (OKT)	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WORLD RALLY (OKT)	64,95
WORMS (NOV)	59,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (NOV)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-
SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH
AM GLEICHEN TAG UNTER AUSNAHMEN
UND IST IN DER REGEL SCHON AM
NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-
BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE
UNSEREN VORBESTELL-SERVICE.
SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,
ZEIGEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!
BESTELLANNAHME 9.-20. UHR,
SA. 10.-16. UHR. SIE KÖNNEN
AUCH UNSER KOSTENLOSES
MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT
FRANKIERTEM C3 DWD UND
ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG
(DIN CS) ANFORDERN.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Verkaufskosten: Post-Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS-Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschicks) oder Kartenzahlung (nur **AMEX** oder **DM 4**:-
Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladezeiten können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. * gilt nicht für Ausland. Alle Angebote
solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. * Sendungen mit diesem Spiel werden portofrei verschickt. Lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-Gebühr an.

Katzenjammer

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

Catwoman



Mit ihrer Peitsche schwingt sich Catwoman über die Dächer von Gotham City. Aber die Katzenlady hat noch eine Menge anderer Moves drauf

Gotham City ist einmal mehr Schauplatz einer überschwappenden Woge des Verbrechens. Doch Catwoman ist bereits unterwegs und wird mit ihrer grazilen Art wieder für Recht und Ordnung sorgen. Mithilfe ihrer Peitsche kann sie sich auf höher gelegene Plattformen schwingen und dank der Möglichkeit, in den

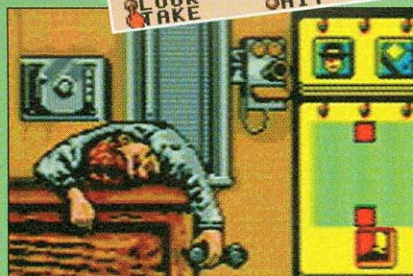
Bildhintergrund zu spingen, sich vor Gegnern verstecken. Ihr Bewegungsrepertoire enthält aber noch reichlich andere Manöver. So beherrscht Catwoman die unterschiedlichsten Kampfsportarten, und es ist an euch, die passende Technik für die verschiedenen Feinde herauszufinden, die sich ihr in den Weg stellen.

Spürnase

Genre: Adventure
Entwickler: Kemco
Erhältlich: ab November

Déjà Vu I + II

Welcher Junge hat nicht oft davon geträumt, ein berühmter Detektiv zu sein? In dem Grafik-Adventure *Déjà Vu I + II* von Kemco für den Game Boy Color habt ihr nun die Gelegenheit dazu. Ihr übernehmt die Rolle des Privatschnüfflers Ace Harding und müsst Mordfälle und Mysterien aufklären. Über 140 Schauplätze warten auf euch und eure Spürnase. Mehr als 80 Items gilt es zu entdecken, und wer weiß, vielleicht ist ja die Mordwaffe darunter?! Um



An den über 140 Schauplätzen müsst ihr alles genaustens untersuchen. Wenn die Person auf dem Bild nicht gerade ein wenig tot wäre, könntet ihr auch mit ihr reden

im Spiel voranzukommen, ist es notwendig, mit den vielen Charakteren zu reden. Kombinationsgabe, ein gutes Auge und der richtige Riecher sind bei *Déjà Vu I + II* die wichtigen Mittel zum Erfolg.

ABE'S RETURN

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

Oddworld Adventure 2

Mudokon Abe muss in 24 Leveln versuchen, seine Artgenossen vor den bösen Glukkons zu retten. Diese halten sich nämlich die Mudokons, um aus ihren Tränen einen schmackhaften Brei herzustellen. Klar, dass Abe so ein Unrecht nicht zulassen kann.

Am Gameplay hat sich nicht viel geändert. Der Mudokon kann hüpfen, sich an Vorsprüngen emporziehen



und mit seinen Freunden kommunizieren. Diesmal gibt es die doppelte Anzahl an Abschnitten, und die Grafik wurde auf den Game Boy Color zugeschnitten.



Per Knopfdruck spricht Abe mit seinen Freunden. Dadurch könnt ihr sie auffordern, euch zu folgen oder auf euch zu warten

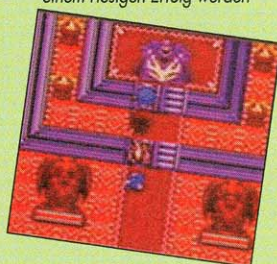
Monströs

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Enix
Erhältlich: ab Dezember

Dragon Quest Monsters

Das Spiel rund ums Monsterfangen verkaufte sich in Japan bereits um die zwei Millionen Mal. Der Hauptdarsteller Terry will seine entführte Schwester retten und stellt sich daher den Aufgaben, die in einem großen magischen Baum auf ihn warten. Durch das Fangen von Monstern können Türen geöffnet werden, die Terry in andere Gebiete führen. In dem Game-Boy-

Das Pokémon-ähnliche Spielprinzip ließ Dragon Quest Monsters in Japan schon zu einem riesigen Erfolg werden



Color-Modul sind über 200 Monster-Spezies enthalten, die in sieben Gattungen unterteilt sind und sich sogar noch kreuzen lassen. Per Link-Kabel dürft ihr eure Monster nicht nur tauschen, sondern auch als Preis für den Sieger eines Kampfes einsetzen. Fans des Pokémon-Spielprinzips werden große Freude an dem Titel haben.



GAME BOY COLOR

NOVEMBER '99

Catwoman
Creatures 3
Déjà Vu I + II
FIFA 2000
International Track & Field
Magical Tetris
Marble Madness
Mario Golf
Mission: Impossible
Madden NFL 2000
Mr. Nutz
Muppets, The
NFL Blitz 2000
Oddworld Adventures 2
Pumuckl (Arbeitstitel)
Rampage 2: Universal Tour
Resident Evil
Rainbow Six
Ronaldo VIVA Fußball
Schweinchen namens Babe, Ein
Street Fighter EX plus Alpha
Supreme Snowboarding
Tazmanischer Teufel: Verrückte Fresser
Tiger Woods PGA Tour 2000
Tonic Trouble
Worms Armageddon

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

Jump&Run
Künstl. Leben
Adventure
Sport
Sport
Puzzlespiel
Action
Sport
Action/Adv.
Sport
Jump&Run
Action/Adv.
Sport
Action/Adv.
Adventure
Action
Action/Adv.
Action
Sport
Action/Adv.
Prügelspiel
Action/Sport
Action/Adv.
Golf
Jump&Run
Action/Strat.

DEZEMBER '99

1942
Alice im Wunderland
Azure Dreams
Catz
Dogz
Ghost'n Goblins
Godzilla: Die Serie
Konami Rally (Arbeitstitel)
Micky Toon Racing (Arbeitstitel)
Schöne und das Biest, Die
Star Wars: Episode I - Racer
Tom & Jerry
Wicked Surfing

Virgin/Capcom
Disney Interactive
Konami
Mindscape
Mindscape
Virgin/Capcom
Crave
Konami
Nintendo/Rare
Disney Interactive
LucasArts
Take 2
Virgin

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

JANUAR 2000

KISS Psycho Circus
NBA 2000

Take 2
Konami

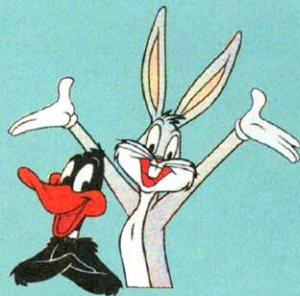
Action
Sport

1. QUARTAL 2000

Asterix 3 (März)
Banjo-Kazooie
Daikatana
Daffy Duck
Jet X
Janosch
Looney Tunes Martian Alert (Feb.)
Lufia
Micky Adventure (Arbeitstitel)
Road Runner
Speedy Gonzales
Test Drive 4x4
Test Drive 6
UEFA Soccer Boy (März)
Wario Land III

Infogrames
Nintendo/Rare
Kemco
Infogrames
Infogrames
Infogrames
Infogrames
Crave
Nintendo/Rare
Infogrames
Infogrames
Infogrames
Infogrames
Infogrames
Infogrames
Nintendo

Action/Adv.
Jump&Run
Action
Action/Adv.
Flugsimulation
Action/Adv.
Action/Adv.
Action/Adv.
Rennspiel
Jump&Run
Action/Adv.
Action/Adv.
Rennspiel
Rennspiel
Action/Sport
Jump&Run



NINTENDO 64



NOVEMBER '99

Asteroids Hyper 64
Box Champions 2000
Destruction Derby 64
Donkey Kong 64
Fighting Force 64
Gauntlet Legends
Hot Wheels
Jeremy McGrath Supercross 2000
Magical Tetris
NBA Jam 2000
NBA Live 2000
Rainbow Six
Ready 2 Rumble Boxing
Road Rash 64
Ruff & Tumble
South Park Rally
Supercross 2000
Vigilante 8: Second Offense
Worms Armageddon

Crave
Electronic Arts
THQ
Nintendo/Rare
Crave
Midway
Electronic Arts
Acclaim
Activision/Capcom
Acclaim
Electronic Arts
Take 2/Redstorm
Midway
THQ
GT Interact./Eurocom
Acclaim
Electronic Arts
Activision
Infogrames

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

DEZEMBER '99

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Battle Zone 64
Nuclear Strike 64
Rat Attack
Resident Evil 2 (indiziert)
RTL World League Soccer
South Park: Chef's Luv Shack
Top Gear Rally 2
Top Gear Hyper-Bike
Turok:
Legenden des verlorenen Landes
Wrestlemania 2000
Xena - Warrior Princess

Acclaim
Crave
THQ
Mindscape/Pure
Virgin/Capcom
THQ
Acclaim
Kemco
Kemco
Acclaim/Iguana
THQ
Titus

Third Person Shooter
Shoot'em Up
Action/Strategie
Action
Action/Adventure
Sport
Partyspiel
Rennspiel
Rennspiel
First Person Shooter
Prügelspiel
Prügelspiel

JANUAR 2000

A Bug's Life
Space Invaders
StarCraft 64

Activision
Activision
Nintendo/Blizzard

Jump&Run
Shoot'em Up
Action/Strategie

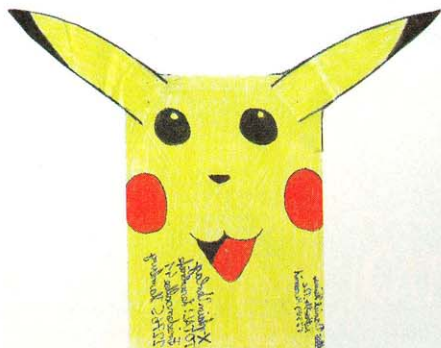
1. QUARTAL 2000

Cyber Tiger
Daikatana
Duck Dodgers
EPGA Golf
Mini Racers
Ogre Battle 3
Harvest Moon 64
Nightmare Creatures 2 (Februar)
Paperboy 3D
Perfect Dark
Rally Masters (März)
Rocket: Robot on Wheels
Tazmanian Express
Tony Hawk's Skateboarding
Toy Story II (März)
WCW Mayhem
Wildwaters
X-Men (März)

Electronic Arts
Kemco
Infogrames
Infogrames
Nintendo/Look. G. S.
Nintendo
Crave
Activision
Midway
Nintendo/Rare
Infogrames
Ubi Soft
Infogrames
Activision
Activision
Electronic Arts
Ubi Soft
Activision

Sport
First Person Shooter
Jump&Run
Sport
Rennspiel
Rollenspiel
Strategie
Action/Adventure
Jump&Run
First Person Shooter
Rennspiel
Jump&Run
Jump&Run
Fun-Sport
Jump&Run
Prügelspiel
Fun-Sport
Prügelspiel





Den unseres Wissens ersten Briefumschlag mit Ohren schickte uns Daniel Reimer aus Merzenich. Verblüffenderweise war die Post in der Lage, die Briefmarke auf der Rückseite zu finden ...

Cowabunga!

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 oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn ihr es dann noch an die unten stehende 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 kein Rückporto – geantwortet wird auf den Leserpostseiten in der TOTAL!. Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post! Falls ihr Charts, Tipps&Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder Ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

kdh

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



Ob es am Wetter liegt oder an der Sonnenfinsternis? Wir wissen nicht warum, aber auf jeden Fall erreichten uns diesen Monat tonnenweise Evangelion-Bilder. Dieses stammt von Rudolf Hollermeier (18)

Schnellschuss

Was denkt ihr über das neue N64-Zelda-Spiel? Die Screenshots sind ja allererste Sahne, doch ich frage mich, ob wir nach einer so kurzen Entwicklungszeit vielleicht nur einen lauwarmer Aufguss eines großartigen Abenteuers bekommen – ganz ohne Neuerungen und interessante Elemente. Durch die Abstände zwischen den Releases ist bisher jedes Zelda-Spiel in der Branche als etwas Besonderes angesehen worden. Wenn der Name Zelda – immerhin fast schon ein Mythos – aber nun Tomb Raider-like ausgeschlachtet wird ...

Maja Puljic

TOTAL!:

Nintendo ist die einzige Software-Firma, die Erfolgstitel nicht durch alljährliche Fortsetzungen ausschachtet, sondern versucht, mit jedem neuen Teil etwas Besonderes zu bieten. Miyamoto wird also sicherlich nicht mit seinem Lieblingskind Zelda beginnen, dieses hehre Prinzip zu brechen. Schließlich hat sein Team an zwei Zelda-Versionen gearbeitet, als noch nicht entschieden war, ob das Spiel für Modul oder 64DD erscheint. Folglich hatten die Entwickler also genügend Ideen auf Lager. Eine „Revolution“ wie *Ocarina of Time* wird Gaiden natürlich nicht, aber andererseits stellt sich die Frage, ob Nintendos eingangs beschriebene Einstellung überhaupt notwendig ist. Wir hätten nichts gegen regelmäßige Fortsetzungen von *Mario Kart*, *Metroid* oder *Wave Race* einzuwenden – selbst wenn die Sequels inhaltlich nicht viel Neues bieten.

PS: Laut Miyamoto wird Gaiden das „beste Zelda aller Zeiten“.

Pika Pikachu

1. Ist es möglich, Pokémon mit der Infrarotschnittstelle (ohne Link-Kabel) zu tauschen?
 2. Wird man Monster auch zwischen einem Game Boy Color und einem ‚normalen‘ Game Boy austauschen können?

Andrea Langner, München

TOTAL!:

1. Nicht bei *Blau* und *Rot*, die Spiele sind ja fast vier Jahre alt. Unverständlicherweise sollen nicht einmal die neuen Color-Varianten *Gold* und *Silber* dieses Feature enthalten. (Die Japan-Veröffentlichung wurde kurzfristig von September auf Dezember verschoben.)
 2. Natürlich. Seit der Veröffentlichung des Game Boy Pocket stellt Nintendo ein Link-Kabel her, das Anschlüsse für die unterschiedlichen Link-Buchsen der verschiedenen Game-Boy-Varianten hat. Es wäre allerdings wünschenswert, dass Big N „alte“ Kabel kostenfrei gegen neue austauscht. Schließlich gab es keinen zwingenden Grund, die Buchse zwischenzeitlich zu ändern. Und ganz so billig ist dieses Kabel ja nun nicht gerade ...

Pika ... chu!

Bei dem genialen Sechs-Seiten-Test von Pokémon in TOTAL! 10/99 sind euch zwei kleine Fehler unterlaufen. Beide befinden sich in der kleinen Pokémon-Kunde.

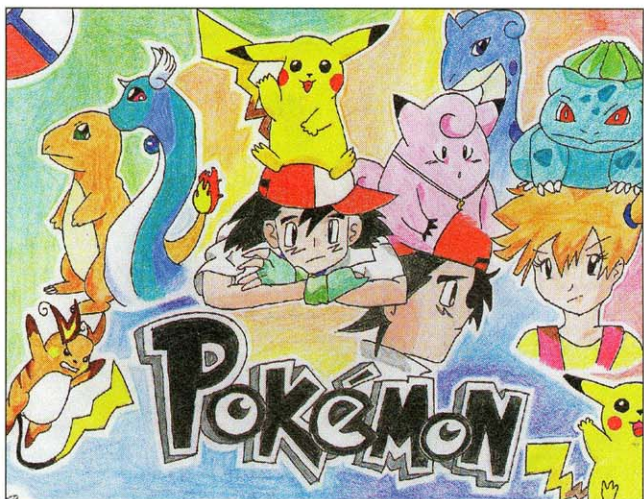
1. Mauzi ist nicht das einzige die menschliche Sprache beherrschende Pokémon. In Folge 20 der Zeichentrickserie (Titel: *Die verlorene Seele*) ist das Geister-Pokémon Nebulak (#92) zu sehen. Auch dieses spricht, und zwar nicht nur seinen eigenen Namen.

2. Nicht alle Monster sind geschlechtslos. Es gibt Nidoran (weiblich, #29) und Nidoran (männlich, #32) im Spiel. Diese entwickeln sich zu Nidorina (#30) und Nidorino (#33).

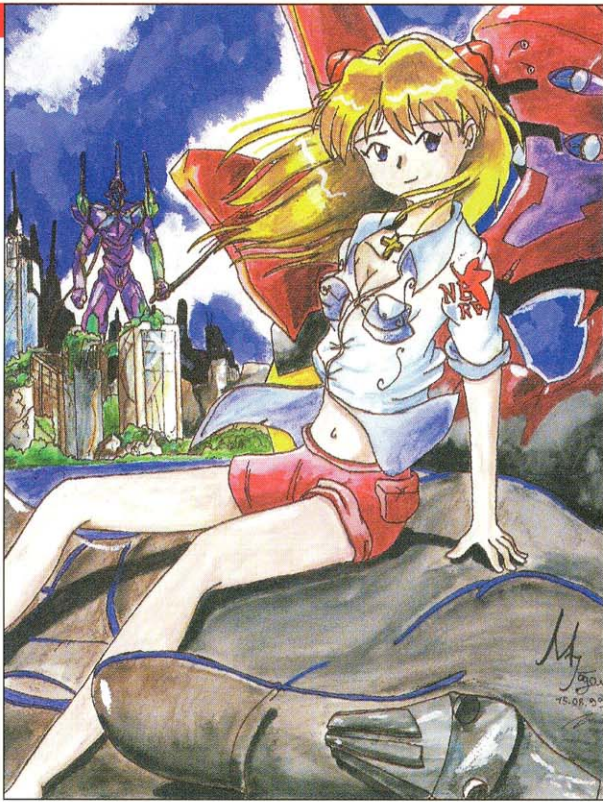
Sebastian Scherer

TOTAL!:

1. Die kleine Pokémon-Kunde stammt von Nintendo. Das sind die offiziellen Richtlinien. Deshalb schieben wir den schwarzen Mauzi-



Ein fröhliches Pika ... Pikachu an Waltraud Riedel – und nachträglich herzlichen Glückwunsch zum 14. Geburtstag! (Und vielen Dank für dein Lob!)



Neon Genesis Evangelion Nummer zwei stammt von Michael Jäger (16) aus Waibstadt. Das mit Dragon Ball auf RTL II musst du so sehen: Lieber geschnittene Folgen als gar keine! In Dragon Ball wird zu viel gekämpft, als dass man es problemlos im „Kinderfernsehen“ zeigen könnte

Peter auch an Nintendo weiter, da Folge 20 zum Zeitpunkt des Tests noch nicht gelaufen war. Obwohl: Nebulak ist doch in der betreffenden Folge eine besessene Seele und damit kein „normales“ Nebulak-Pokémon (wenn wir uns recht entsinnen).

2. ... und diese dann zu Nidoqueen und Nidoking. Da will uns doch tatsächlich jemand über Pokémon belehren. Sachen gibt's ...

Nein, im Ernst: Da liegt ein Missverständnis vor. Es geht um den Artikel der Pokémon. Das bedeutet, es heißt zum Beispiel *das* Pokémon Nidorino, nicht *der* Pokémon Nidorino.

Bug Hunter

Vor zwei bis drei Wochen habe ich mir das absolut geniale *Shadow Man* zugelegt. Als ich dann voller Begeisterung zu spielen anfang und kurz nach dem dritten Tor angelangt war, hörte ich für den Tag auf zu spielen. Als ich am nächsten Tag wieder anfangen wollte, musste ich voller Entsetzen feststellen, dass mein Spielstand weg war, obwohl ich nur meinen Controller gewechselt hatte. Ich dachte, es liegt vielleicht am Controller Pak (4 MB groß), und ging deshalb in ein Fachgeschäft. Dort erzählte man mir, dass Speicherkarten dieser Größe dauerhaft durch den Controller an die Steckdose angeschlossen sein müssen. Voller Ehrgeiz fing ich wieder an zu spielen und kam bis zur ersten Tätowierung, als mein Spielstand wieder weg war. Stocksauer kaufte ich mir das originale Controller Pak von Nintendo. Am sechsten Tor kam ich dann nicht weiter. Deshalb ging ich zurück zu Nettie, um Informationen zu bekommen. Dort erwartete mich eine Sequenz mit dem Geräusch des Zuges, einer Szene aus der Intro und Untertiteln, die keinen Sinn ergeben. Ich muss jetzt ab dem vierten Tor alles noch einmal machen.

Kennt ihr diesen Fehler auch? Was sollte ich eurer Meinung nach tun?

Timo Clemens (15), Hamburg

TOTAL!:

Wir kennen den Programmierfehler zwar nicht (und wissen auch nicht, ob er immer oder nur unter bestimmten Bedingungen auftritt), aber offenbar ist er kein Einzelfall – von ähnlichen Problemen berichteten mehrere Leserbriefe. Ein Umtausch des Moduls wird also vermutlich nichts nützen. Das Speicherproblem scheint bei Acclaim-Spielen ja mittlerweile Standard zu sein ... Wie bei *Turok 2* können wir allerdings nur empfehlen, sich beim Hersteller schriftlich zu beschweren. Das wird zwar auch keine unmittelbaren Ergebnisse bringen, doch mittelfristig muss es schliesslich möglich sein, dass Acclaim fehlerfreie Spiele verkauft.

Do ist yourself

Da ich mich sehr für das Innenleben von technischen Geräten interessiere, wollte ich neu-

lich auch mein N64 aufschrauben. Dies war jedoch nicht möglich, da die Schrauben spezielle Industrienormen hatten. Anfragen in Baumärkten und Werkzeuggeschäften brachten mich leider auch nicht weiter. Wo kann ich nun einen solchen Schraubenzieher herbekommen?

Rudolf Hollermeier, Straubing

TOTAL!:

Wir haben vor ein paar Jahren ein entsprechendes Tool in der Werkzeugabteilung eines Kaufhauses entdeckt, das auf den eigenwilligen Namen Uhrmacher-Steck-Nubsatz hört und exakt auf die Schrauben des Super Nintendos (dieselben wie beim N64) passt. Vielleicht hilft dir dieser Fachbegriff weiter.

Es sei in diesem Zusammenhang noch der Hinweis erlaubt, dass durch das Öffnen des Gerätes jegliche eventuellen Garantieansprüche verfallen.

Zu Teil 3 der Videospiel-Geschichte:

Ein paar kleine Fehler haben sich leider in diese Folge eingeschlichen ... Der Intel 8080 war nicht der Nachfolger des 4004, es gab dazwischen noch den 8008! Und (laut meines Bruders) kommt IBMs Spitzname „Big Blue“ von den blauen Anzügen der dort Beschäftigten.

Dabei fällt mir noch etwas zu Teil 2 aus **TOTAL!** 8/99 ein: Was, bitte schön, habt ihr auf Seite 36 als Atari VCS 2600 abgebildet? Ist das eine Raubkopie des Originals? Das Gehäuse sieht zwar (fast) echt aus, aber die Beschriftungen sind ja völlig falsch!

1. Die Blende bei den Schaltern war schwarz, nicht silberfarben.

2. Über dem Modulschacht stand nicht „TELE-GAMES“, sondern „video computer system“.

3. Über dem ganz rechten Schalter müsste „game reset“, nicht nur „reset“ stehen.

4. Die beiden inneren Schalter hatten als Beschriftung für die beiden Stellungen nur „a“ und „b“, kein ganzes Wort.

5. Und am wichtigsten: Rechts an der Front müsste statt eines ominösen „VIDEO ARCADE“ eigentlich das Atari-Logo mit Schriftzug stehen!

Später dann, ähnliches Gehäuse mit nur noch vier silberfarbenen Schaltern und schwarzer Front, stand vorne sogar „Atari VCS 2600“. Alles in allem sieht mir das Gerät nach einem Plagiat aus.

„Ythcal“

TOTAL!:

In dem entsprechenden Absatz steht nicht, dass der 8080 der Nachfolger des 4004 sei. Wir bezeichnen ihn als ersten, kommerziell erfolgreichen 8-Bit-Chip, nicht als den ersten überhaupt. Das Ganze ist zugegebenermaßen etwas missverständlich formuliert. Der Artikel war ursprünglich noch länger und musste ordentlich zusammengekürzt werden. Dabei blieb unter anderem auch der 8008 auf der Strecke, der offensichtlich schon vom Namen her auf den 1001 und den 4004 folgte.

Die „Big Blue“-Geschichte ist symptomatisch für die Geschichte der Videospiele. Wenn du vier verschiedene Quellen zu einem Thema konsultierst, bekommst du mindestens sechs widersprüchliche Informationen ... Wir halten die von uns beschriebene Variante in diesem Zusammenhang für die wahrscheinlichere. Vielleicht trugen auch beide Faktoren zu dem Spitznamen bei.

Das erste VCS 2600, das Atari in Deutschland auf den Markt brachte, sah so aus, wie von dir beschrieben. Aber wir haben natürlich die allererste Version abgebildet, die in den USA gebaut wurde.



Mittlerweile haben wir von Anja die nächsten zehn (!) Comic-Seiten erhalten. Die beiden namenlosen Hauptdarstellerinnen dürfen wir demnach selbst benennen (Herrje, dabei sind wir doch immer so unkreativ ...).

Haben wir schon erwähnt, dass sich die eine auf Seite 7 in „TOTAL!-Girl“ verwandelt (siehe oben)? Hm, das wäre doch ein feines Makottchen ...

Unsterbliche Freundin

Als ich vor kurzem bei einem Amiga-Händler (gibt's noch!) vorbeischaute, erzählte mir dieser vom neuen Amiga. Er schien völlig begeistert zu sein von dem Gerät und redete mich so in Grund und Boden. Vieles konnte ich mir nicht merken, aber neben der Äußerung, dass dieser Rechner zehnmal schneller sei als der modernste Pentium und Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, galt mein besonderes Augenmerk der CPU. Diese soll die Fähigkeit besitzen, zukünftige Computer einwandfrei zu emulieren, da das CPU-Innere mittels Software geladen wird. PSX 2 und Dolphin-Spiele auf dem Amiga?

Detlef, Heidenau

TOTAL!:

Unseren Infos nach wurde das neue Amiga-Projekt eingestellt, kurz nachdem du deinen Brief abgeschickt hast. Abgesehen davon ist der Händler in seiner Vorfreude offenbar „ein wenig“ über das Ziel hinausgeschossen. Das „Laden des CPU-Innere“ wäre ähnlich von-statten gegangen wie die Microcode-Programmierung des N64-Hauptprozessors. Außerdem kann kein Gerät ein anderes emulieren, das technisch fortgeschrittener ist.

Großes Diebstahl Auto

Ihr habt *Grand Theft Auto* schon länger in euren Release-Listen für GBC und N64. Da ich ein großer Fan der PC-Version bin, wollte ich fragen, ob ihr das Spiel einmal in den News oder Previews vorgestellt habt.

Kai Hagelstein

TOTAL!:

Nein, haben wir nicht. Das liegt ganz einfach daran, dass es von beiden Titeln noch keine spielbaren Versionen zu sehen gab. Sie wurden nur als Ankündigung auf der Release-Liste des Herstellers genannt. Auf der allerneuesten Liste tauchen sie übrigens gar nicht mehr auf. Wir konnten bislang nicht in Erfahrung bringen, ob die Entwicklungen eingestellt wurden, oder was der Grund dafür ist.

Television

Kann es sein, dass ihr ein wenig bescheiden seid, denn ihr habt noch nicht erwähnt, dass einer von euch vor ein paar Monaten in der Internet-Show GIGA TV zu sehen war?!

Robert (15)

TOTAL!:

Das ist beides richtig. Wir sind unglaublich bescheiden, und der ChefREDakteur war im April bei GIGA. Die Organisation erfolgte allerdings sehr kurzfristig, weshalb wir den Auftritt nicht rechtzeitig in der **TOTAL!** ankündigen konnten.

Erwähnenswert ist vielleicht, dass Georg in *1080° Snowboarding* bezwungen werden konnte, obwohl er unfairerweise versuchte, Freds Bildschirmhälfte mit seinem Plüschmaskottchen zu verdecken (kein Witz!).



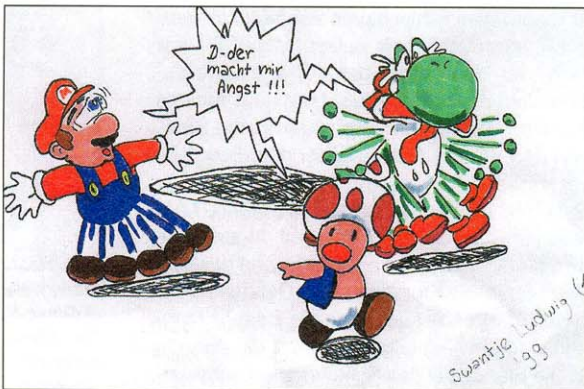
Hallo, Sven Sönnichsen (13) aus Düsseldorf! Sobald das Pokémon-Trading-Card-Spiel als deutsche Endfassung vorliegt, werden wir es auch vorstellen

Beziehungskiste

Ihr macht Werbung für die AnimaniA und die AnimaniA macht Werbung für euch, obwohl ihr nicht vom gleichen Verlag kommt. Ist einer der beiden Verlage ein Tochterunternehmen des anderen?

Sebastian aus Leipzig an der Pleiße in Sachsen

TOTAL! aus Hamburg an der Elbe in Hamburg: Werbung ist reichlich übertrieben. Wir verweisen auf die AnimaniA, wenn Leser detaillierte Infos oder Ähnliches über Animes und Mangas haben wollen, für die wir keinen Platz in der **TOTAL!** haben. Das ist in erster Linie ein Service für den Leser und nur als Nebeneffekt Werbung für die Kollegen. Wobei man sagen muss, dass die Jungs und Mädels ein wirklich gutes Magazin machen, und das seit über fünf Jahren – damals wussten nur eine Hand voll Leute in Deutschland etwas mit dem Begriff „Mangas“ anzufangen. Okay, viele wissen es heute immer noch nicht, zum Beispiel der Sender RTL II, der seine Anime-Sparte (*Pokémon*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball*) als „Manga Hour“ bezeichnet.



Der Big Booh im oberen Teil dieser Zeichnung von Swantje Ludwig (13) fiel leider dem Platzmangel zum Opfer. Denkt euch den Geist einfach dazu, oder malt ihn über den Text, ganz wie ihr wollt...

Solange unser Verlag kein Konkurrenzmagazin zur AnimaniA veröffentlicht (was auch nicht geplant ist) und die Kollegen kein Nintendo-Magazin produzieren, gibt es da keine Gewissenskonflikte.

Es werde Licht

1. In welchem Spiel wurde der Tag-Nacht-Zyklus zum ersten Mal angewandt? Mit anderen Worten also, wer hat diesen Zyklus erfunden (und gebt bitte nicht „der liebe Gott“ als Antwort)?
2. Betrifft euch eigentlich nicht auch das Importverbot?
3. Warum hat bei euch die Führungsetage (Chefredaktion) vor einiger Zeit gewechselt?
4. Woher kommt der Gruß „Holerö“? Etwa aus Nintendos Comic vor langer Zeit?

PS: Heißt es nicht Zeitparadoxon?

Laurens Pestel, Wedel

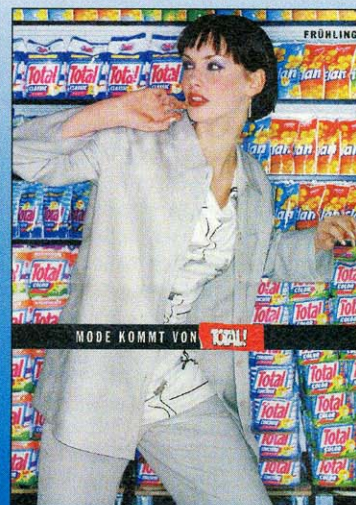
TOTAL!:

1. Knifflige Frage. *Ocarina of Time* jedenfalls nicht, aber das wusstest du offenbar schon. Wir würden spontan auf *Ultima VII* (PC) tippen. Wir haben jedenfalls keinen Titel parat, der zuvor in letzter Konsequenz unterschiedliche Bedingungen bei Tag und bei Nacht bieten konnte. Demnach wäre der Schöpfer also Richard „Lord British“ Garriott.
2. Das Importverbot betrifft vor allem den Handel, dem es untersagt ist, ausländische Module zu verkaufen. Das erschwert es natürlich, an solche Spiele ranzukommen. Es ist aber nicht verboten, Importspiele zu besitzen. Da wir ganz gute Kontakte nach Japan und in die USA haben, bekommen wir im Endeffekt weiterhin jedes Spiel in die Finger.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 59



Neulich, im Supermarkt ... Florian Zwygart aus Neftenbach in der Schweiz entdeckte dieses fehlerhafte Product-Placement (**TOTAL!** schreibt sich doch in Versalien, also mit Großbuchstaben. Und das „!“ wurde auch vergessen!) in einer Anzeige ...



Gigantische Spielewelt zu Superpreisen!



Alle brandaktuellen Spiele für PC und Spielstationen gibt es jetzt im Internet! www.webjumbo.de bietet eine Riesenauswahl: Hard- und Software, Controller, Memory Karten, Erweiterungspakete, Lösungsbücher, Zubehör und vieles mehr...

Bestellen Sie jederzeit schnell und bequem per Mausclick – 2 Tage später kann es losgehen!

www.webjumbo.de
oder per Telefon 0180-2000 530

Mehr als 10.000 Spielzeugartikel
für Groß und Klein!



WEBJUMBO.DE



Und last but not least: Evangelion #3 von unserer Stamm- und Dauerzeichnerin Elli Jessenberger (13). (Das neue Zelda-Bild war wie immer auch prima!)

3. Mittlerweile machen wir drei Magazine. Ein Chefredakteur allein kann jedoch nicht allen dreien gleichzeitig die nötige Aufmerksamkeit zukommen lassen. Deshab war es absolut sinnvoll, die Aufgaben neu zu verteilen. Das ist auch schon das ganze „Geheimnis“.

4. Unter anderem. Zu der Zeit tauchte dieser seltsame Gruß auch in den deutschen Bildschirmtexten einiger SNES-Spiele auf.
PS: Du beziehst dich vermutlich auf die Leserbriefbeantwortung in **TOTAL!** 9/99 auf Seite 12. Zeitparadoxon ist zwar der allgemein genutzte Begriff, laut Konrad Duden ist der allerdings falsch. Demnach ist ein Paradox „etwas, was einen Widerspruch in sich enthält“. Ein Paradoxon hingegen ist eine „scheinbar falsche Aussage, die aber auf eine höhere Wahrheit hinweist“. So, damit sind wir doch gleich wieder unserem Bildungsauftrag gerecht geworden. Hallo? Seid ihr noch da? Gut, dann weiter im Text.

Auf ein Neues!

Wieso druckt ihr *Resi 2* in den Releaselisten ab? Ich dachte immer, indizierte Games dürfen nicht genannt werden?! Oder verhält es sich da wie mit *Quake II*?

Maike

GEWINNER

aus **TOTAL!** 9/99

Star Wars-Competition „Die Macht“:
Die richtige Antwort lautete: C: Jake Lloyd.

Je eine Maxi-Single „Duel of the Fates“:
Stephan Berger, Herne; Carla Staub, Mölln; Christian Ludewig, Aachen; Leon Rather, Rastatt; Bernd Schuldt; Rothenburg

je eine Micro Machines-Figuren-Collection:
Sebastian Kayser, Groß Gerau; Marco Hübner, Arxtham; Susanna Bernhausen, Stuttgart

ein Brettspiel Monopoly – Star Wars: Episode I
Thomas Luckauer, A-Wien

Herzlichen Glückwunsch!

TOTAL!:

Also: Wir dürfen indizierte Spiele nicht bewerben. Was alles unter den Begriff „bewerbten“ fällt, wurde jedoch nie eindeutig festgelegt. Wenn wir schreiben würden: „Die N64-Version verspricht, eine verbesserte Umsetzung des legendären PlayStation-Superhits zu werden“, dann wäre das mit Sicherheit verboten – deshalb würden wir so etwas nicht einmal behaupten, wenn es theoretisch zuträfe. Gegen eine sachliche journalistische Berichterstattung ist jedoch nichts einzuwenden.

Abgesehen davon kann man die *Quake II*-Geschichte tatsächlich als Beispiel nehmen: Erstens wissen wir nicht, aus welchen genauen Gründen *Resi 2* auf dem Index gelandet ist. Zweitens konnte sich bislang keine Redaktion davon überzeugen, ob es sich bei *Resident Evil 2* für N64 tatsächlich um eine absolut inhaltsgleiche Umsetzung des indizierten PSX-Spiels handelt.

Best of the Best

Eigentlich wollte ich mich ja nicht zu den „Über-Next-Generation“-Konsolen äußern. Aber wenn ich die Berichte über die PlayStation 2 (fantasievoller Name übrigens) in den ganzen PlayStation-Zeitschriften lese, kommt mir – übertrieben gesagt – die Galle hoch. Alle schreiben, sie sei, was weiß ich wie oft, schneller als heutige High-End-PCs und sei ihnen noch die nächsten drei Jahre überlegen. Aber da ich mich schon in beiden Bereichen seit über fünf Jahren bewege, weiß ich, was man von solchen Ankündigungen halten kann. Nichts gegen Nintendo, aber eine ähnliche Aussage wurde auch beim N64 gemacht, und kurze Zeit später konnte es schon nicht mehr mit den aktuellen PCs mithalten. Aber das war auch logisch, denn der PC-Markt entwickelt sich ständig weiter. Der Konsolenmarkt macht praktisch alle drei bis vier Jahre einen riesigen Sprung nach vorne, wird dann von den PCs wieder eingeholt und überholt – und schon geht das Spiel von vorne los. Dass man jetzt schon mit Sicherheit eine Aussage über die Leistungsfähigkeit von PCs in drei Jahren machen kann, glaube ich nicht.

Daniel (17)

TOTAL!:

Zugegeben, aber darüber muss man sich doch nicht ereifern. Im Vorfeld wird vom Hersteller immer zu dick aufgetragen, das war schon bei den Konsolen Anfang der 80er (Intellivision, ColecoVision) so, und daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern. Selbst bei den aktuellen Dreamcast-Berichten ist noch oft zu lesen, dass die Kiste viermal so leistungsfähig wie der schnellste Pentium-PC ist. Sobald Nintendo anfängt, die Dolphin-Werbetrommel ernsthaft zu rühren, wird mit Sicherheit genauso dick aufgetragen.

? Wird nach *Command & Conquer* (1) auch noch Teil zwei oder drei für N64 umgesetzt?

TI: Derzeit ist nichts dergleichen angekündigt. Aber bei entsprechendem Erfolg des Moduls ist eine Fortsetzung im kommenden Jahr nicht unwahrscheinlich.

? Wird es weitere *Neon Genesis Evangelion*-Comics geben?

TI: Laut Carlsen Verlag soll der fünfte Band zur Jahrtausendwende in Japan erscheinen und dann schleunigst übersetzt werden. Nach unseren Infos wurde die Serie allerdings eingestellt.

? Ist Holgi wirklich so böse?

TI: Nein, er ist noch viiiel böser ... aber nur gegenüber seinen Kollegen – die er böswilligerweise in fast allen Spielen permanent schlägt ...

? Wann bringt ihr mal wieder ein Wertungsregister?

TI: Sobald wir genügend Platz im Heft haben – also voraussichtlich erst wieder nach Weihnachten. Das Gleiche gilt für das Tipps&Tricks-Register.

? Stimmt es, dass *FIFA 2000* nicht für das N64 erscheint?

TI: Das ist richtig. *FIFA '99* war offenbar nicht erfolgreich genug.

? Wird Namco, wenn Dolphin rauskommt, Spiele dafür entwickeln?

TI: Das ist zwar nicht bekannt, aber man kann davon ausgehen. Schließlich hat Namco Nintendo die Lizenz für eine N64-Variante von *Ridge Racer* bewilligt, was vermutlich im Hinblick auf eine zukünftige verstärkte Zusammenarbeit geschah.

? Wann kommt die gelbe Edition von *Pokémon* in Deutschland heraus?

TI: Wenn es einen Termin gäbe, hätten wir den logischerweise schon bekannt gegeben ... Ostern 2000 wäre ein passender Zeitpunkt, aber das ist nur eine Vermutung.

? Stimmt es, dass *Driver* (PSX) für das N64 umgesetzt wird?

TI: Die Entwickler von Reflections sagten, sie wollen prüfen, ob eine schnelle und unaufwendige Umsetzung ihres Erfolgstitels möglich ist. Da sie sich als Termin Weihnachten 1999 gesetzt haben, ist es eher unwahrscheinlich, dass dies in der kurzen Zeit machbar ist.

? Seid ihr eigentlich auch der Meinung, daß *Tool Time* die beste Heimwerkersehung ist?

TI: Natürlich. Obwohl wir nicht wissen, ob der Heimwerkerkönig einen Uhrmacher-Steck-Nubatz von Binford besitzt ...

? Was ist aus Mr. Yamauchis Rücktritt geworden? Bleibt er doch länger im Amt? Wer wird sein Nachfolger? Arakawa?

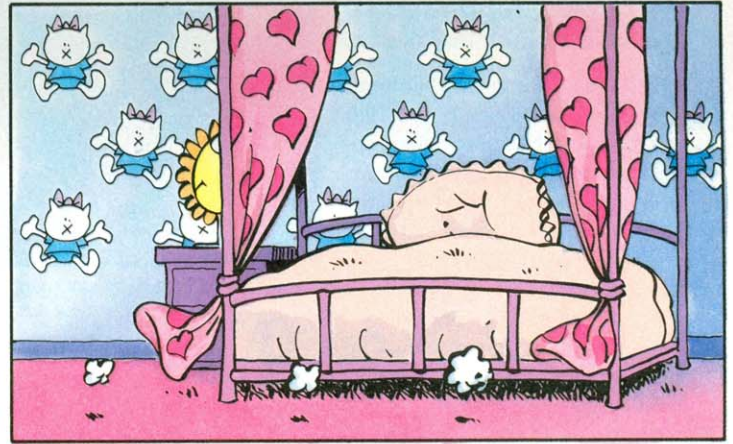
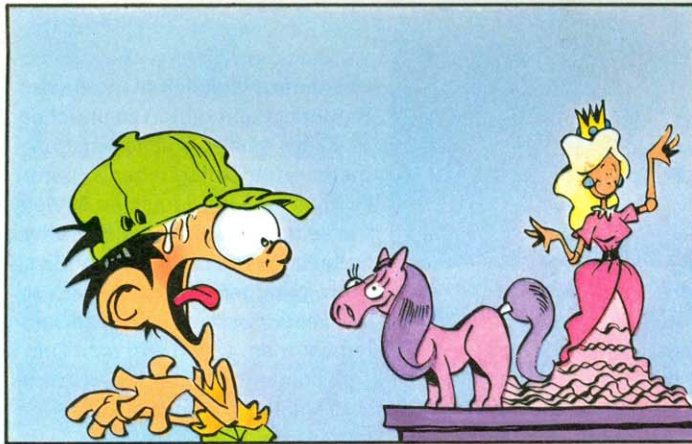
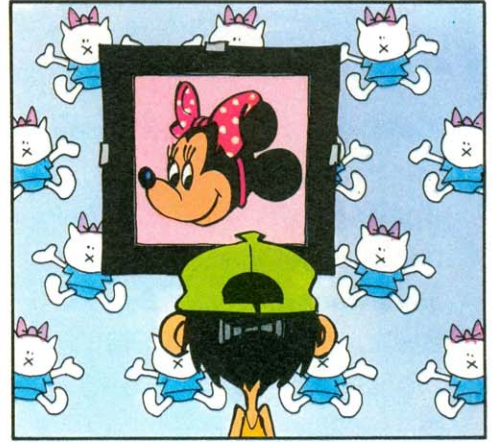
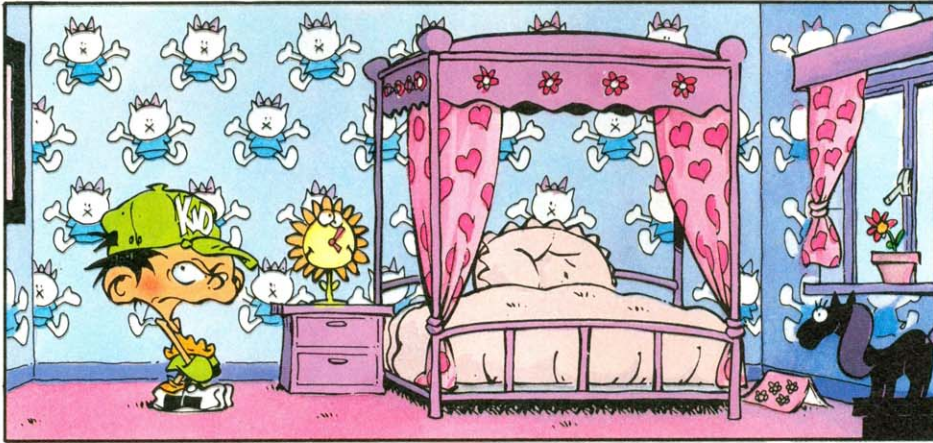
TI: Ursprünglich wollte er nach dem Launch des 64DD in Rente gehen, mittlerweile will er nun doch erst die Markteinführung des Dolphin „über die Bühne bringen“. Zur Nachfolge gibt es keine Aussagen, allerdings ist sein Schwiegersohn und Präsident von NoA, Minoru Arakawa, der aussichtsreichste Kandidat.

? Ist es eigentlich erlaubt, sein N64 zu heiraten?

TI: Leider nur in Amsterdam.

Die Daten der PS 2 schienen bis vor wenigen Wochen tatsächlich unglaublich beeindruckend zu sein. Allerdings verdeutlichte Sony mit den ersten Spieledemos anlässlich der Tokyo Game Show Ende September, dass die weltbewegende technische Revolution wohl ein wenig auf sich warten lässt. Keinerlei Anti-Aliasing und (teilweise) geblurrte Texturen sind jedenfalls nicht das, was man anhand der „Zahlenspielen“ im Vorfeld erwartet hat. Zahlreiche Entwickler bestätigen mittlerweile, dass die Hardware extrem schwierig zu programmieren ist und (wie jede Konsole) die eine oder andere Schwäche hat. Außerdem könnte die PS 2 schon vor dem Japan-Launch am 4.3.2000 von der PC-Entwicklung überrundet werden. Denn die neue nVidia-Grafikkarte für PCs soll in Kürze noch leistungsfähiger sein. Sie soll beispielsweise erstmals echtes Bump-Mapping (vgl. „Die Technik der nächsten Konsolengeneration“ in **TOTAL!** 4/99) bieten. Das kann die PS 2 in der Theorie zwar auch, doch es erfordert den vierfachen Rechenaufwand. Schau'n wir mal, was die Zukunft bringt – die „Dreijahresangabe“ ist auf jeden Fall ziemlich Kokoloros.
PS: Was ist gegen „PlayStation 2“ als Namen einzuwenden? Super Nintendo oder Nintendo⁶⁴ ist auch nicht gerade originell.

KID PADDLE



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Nintendo

Erhältlich:
ab März 2000 (ip)

Seit die Vorfreude auf Zelda mit dem Erscheinen des Spiels gestillt wurde, ist kein Jahr vergangen, schon wird sie erneut geweckt. Bereits die auf der Space World präsentierte Version von Zelda: Gaiden macht das Warten auf die Fortsetzung fast unerträglich. Meister Miyamoto gab in einem Interview einige interessante Fakten zum vielleicht nächsten besten Videospiel aller Zeiten bekannt, die ihr auf den folgenden Seiten wieder findet.

Einerseits kann sich Nintendo überglücklich schätzen, ein Spiel erschaffen zu haben, das als das beste aller Zeiten gehandelt wird. Auf der anderen Seite hat sich die Firma selbst eine Hürde in den Weg gestellt, denn um das Optimum zu toppen, bedarf es schon einer Hand voll Genies. Doch in dieser Hinsicht braucht sich die Firma keine Sorgen zu machen. Schließlich wurde *Ocarina of Time* nicht von Miyamoto allein vollbracht –

THE LEGEND OF ZELDA® GAIDEN



Spektakuläre Endgegnerkämpfe dürft ihr auch diesmal erwarten. Wie viele es geben wird, weiß bis jetzt mit Ausnahme von Nintendo noch niemand

er war, so sagt er, zu 60 Prozent an der Entstehung beteiligt. Bei *Zelda: Gaiden* werden es nur noch 20 Prozent sein. Er

übernimmt lediglich die Rolle des Producers und gibt in zahlreichen Meetings mit den Entwicklern Kommentare und Anregungen zu deren Arbeiten ab – ein deutlicher Beweis für sein Vertrauen in die Teams. Selbstverständlich hat auch Miyamoto genügend Ideen, die er verwirklicht wissen will. „In vielen Spielen hat man, sagen wir, acht Dungeons. Man spielt vier von ihnen durch und hat die Hälfte geschafft. Man kann sich denken, wie viel noch bevorsteht.





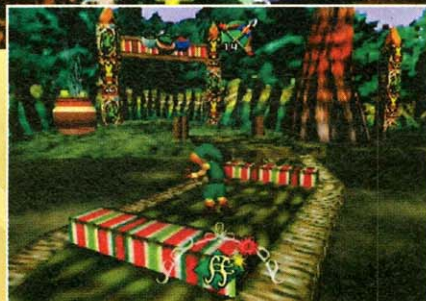
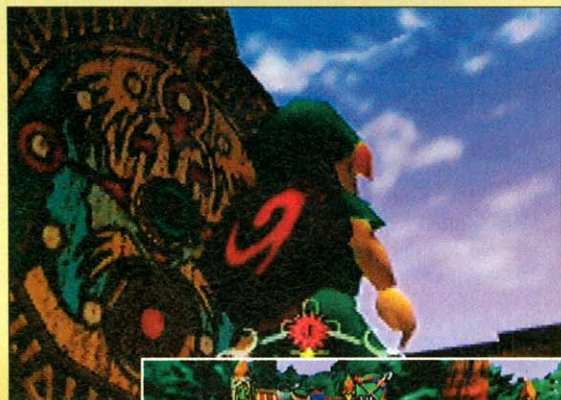
„Ich will ein anderes Spiel erstellen, in dem das Spielprinzip von Zelda erweitert wird. Außerdem will ich von den Eigenschaften des Expansion Paks Gebrauch machen. Zelda: Gaiden ist nicht noch einmal Zelda, nur mit anderen Dungeons.“



Doch das ist nicht der Sinn von interaktivem Entertainment. Es sollte nicht sein, als lese man ein Buch und wüsste, wann man halb durch ist. Das wollen wir mit *Zelda: Gaiden* umgehen, genau wie für alle unsere Spiele.“ Dieses Ziel soll erreicht werden, indem das komplette Spiel in Echtzeit abläuft. Überall in der fiktiven Welt passiert etwas, ob ihr gerade anwesend seid oder nicht. Damit das ermöglicht werden kann, wird *Zelda: Gaiden* nur mit dem Expansion Pak laufen. Ohne die Erweiterung wäre die Berechnung der Veränderungen unabhängig von eurer Position nicht möglich. „Wie viele Events der Spieler mitbekommt, hängt von seinen Fähigkeiten ab. Da man nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung hat, um die Welt vor dem Untergang zu retten, muss man mehrere Male durchspielen,



Außerdem werden viele Charaktere, die in *Ocarina of Time* am Rande vorkamen, eine gewichtigere Rolle übernehmen. Insgesamt sollen die Personen ausgeprägtere Persönlichkeiten erhalten als im Vorgänger, damit der Spieler eine tiefere Beziehung zum Vorgänger entwickelt. So soll der Marathonläufer wieder auftauchen, allerdings in vierfacher Größe. Auch der Riesenfisch Jabu-Jabu kommt erneut zum Einsatz. Zusätzlich wird eine zweite Fee eine wichtige Rolle spielen, doch dazu konnte sich Miyamoto-san noch nicht näher äußern. Weiterhin ist es auch dem jungen Link gestattet, auf Epona zu reiten. „Ich will so viel wie möglich von dem verwirklichen, was sich die Leute wünschen, die den Vorgänger gespielt haben“, betont Miyamoto-san. *Zelda: Gaiden* ist also nicht als plumpe Fortsetzung gedacht, sondern nimmt



Zelda: Gaiden läuft nur mit Expansion Pak

um alle Ereignisse mitzuerleben. Das ist zwar nichts absolut Einzigartiges, aber immerhin neu für die *Zelda*-Reihe.“



Stülpt sich Link die Zoramaske über, verwandelt er sich in einen dieser Artgenossen und kann schwimmen wie ein junger Gott

direkten Bezug auf den Vorgänger. Ihr werdet viele Gegenstände, die ihr bereits kennt, wieder finden. Eine besondere Bedeutung wird den Masken zugeschrieben. Musstet ihr sie vorher tauschen, könnt ihr diesmal mehrere mit euch tragen. Etwa 30 verschiedene sollen laut Miyamoto-san ihren Weg ins Spiel finden. Jede hat eine andere Funktion, einige verwandeln sogar eure Gestalt und geben ihr besondere Fähigkeiten. Auf's Detail wird auch geachtet: Trefft ihr auf Hunde, werden sie euch meiden, sofern ihr eine Goronenmaske trägt. Als Zora verkleidet



„Wenn sie nichts tun und sich nur die Gegend ansehen, geht die Welt unter. Alles verläuft in Echtzeit. Es ist für uns eine Herausforderung, dieses Dilemma zu lösen.“

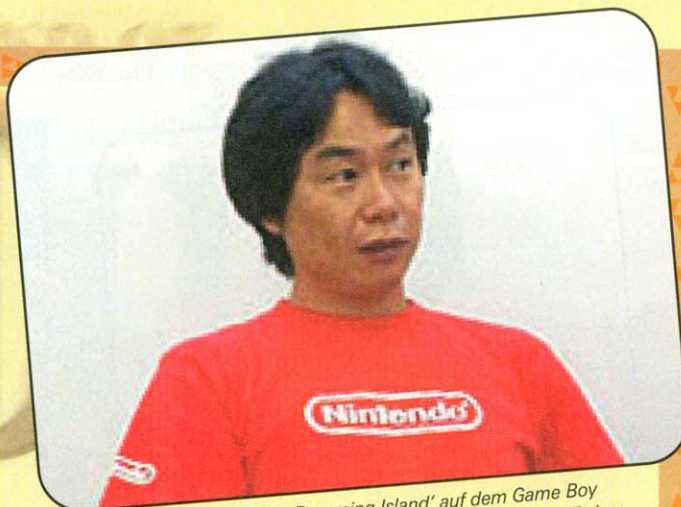
THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN



Kleine Bonusspielen für die Abwechslung zwischendurch werden wieder en masse vorhanden sein. Hier seht ihr die Startlinie des Goronenrennens



Einige Gegenstände wie zum Beispiel Pfeil und Bogen kann nun auch der junge Link einsetzen



„Die Story ist wie die in der ‚Dreaming Island‘ auf dem Game Boy und als eine Nebengeschichte der Zelda-Legende anzusehen. Es handelt sich nicht um Ganon und das Triforce. Leute, die die bisherigen Zeldas gespielt haben, können es sicher noch mehr genießen.“

kommen sie zu euch, und wenn ihr vorgebt, eine Deku-Pflanze zu sein, greifen sie euch sogar an.

Was neben der Rahmenhandlung einen entscheidenden Teil des Vorgängers ausmachte, waren die zahlreichen Minispielchen, die

ihr unterwegs absolvieren könntet. Auch darauf werdet ihr in *Zelda: Gaiden* nicht verzichten müssen. „Im vorigen Teil haben wir eher Wert darauf gelegt, ein edles, luxuriöses *Zelda* zu erstellen. Diesmal wollen wir unsere Kraft dafür einsetzen, das Spiel als solches zu verfeinern. *Zelda* ist schließlich kein Spiel, in dem es nur darum geht, Monster zu töten.“ Ihr dürft euch beispielsweise erneut auf Angelausflüge freuen, wobei sich Miyamoto-san auch in diesem Gebiet etwas Neues einfallen lassen will. Was das genau sein wird, konnte er jedoch noch nicht sagen. „Vielleicht kann man Jabu-Jabu angeln oder man verkauft Fische, um mehr Zeit zu erwerben.“

Ihr seht, mit *Zelda: Gaiden* kommt etwas Gewaltiges auf euch zu, das sicherlich ähnliche Begeisterungstürme auslösen wird wie *Ocarina of Time*. Einen Release-Termin für Deutschland gibt es zwar noch nicht, ihr könnt aber davon ausgehen, dass der Titel ziemlich bald nach der Veröffentlichung in Japan im März auch hierzulande erscheinen wird. Bis dahin heißt es: durchhalten und auf neue Bilder und Infos in der TOTAL! warten – die kommen mit Sicherheit.

Ura Zelda

Für den japanischen Markt ist neben *Zelda: Gaiden* und der dreiteiligen von Capcom entwickelten Serie für den Game Boy Color ein weiteres Abenteuer um Link in Arbeit. *Ura Zelda* stellt jedoch keine direkte Fort-

setzung, sondern eine Ergänzung zu *Ocarina of Time* für das 64DD dar. Von der Story her wird alles gleich bleiben, allerdings werdet ihr neue Szenarien und Dungeons vorfinden – vorausgesetzt ihr besitzt ein japanisches N64 nebst *Ocarina of Time* und das 64DD erscheint irgendwann. Miyamoto-san deutete auf die Möglichkeit hin, mit Hilfe der Game Boy Camera eigene Masken zu erstellen. Westlichen Regionen könnte der Titel

Ura Zelda wird vielleicht auf Modul erscheinen

vorenthalten bleiben, denn wie ihr wisst, werden wir nicht in den Genuss eines Disk Drives kommen. Eventuell erscheint hierzulande jedoch eine Modul-Version.

Tobias Partetzke/Satoshi Yamada



Wer dieser lustig dreinblickende Vogel ist, wollen wir euch an dieser Stelle noch nicht verraten

Playcom

Software Vertriebs GmbH

Nintendo®

SOFTWARE

Bust a Move 3	dt	99.99
Carmageddon 64 - Fahr zur Hölle	dt	99.99
Castlevania 3D	dt	109.99
Command & Conquer	dt	109.99
Extreme G 2	dt	99.00
F1 World Grand Prix 2	dt	89.00
Fighting Force 64	dt	*119.00
Grand Theft Auto (GTA)	dt	* 94.00
Hybrid Heaven	dt	109.00
Jetforce Gemini	dt	*109.00
Lego Racers	dt	109.00
NBA Jam 99	dt	99.99
Premier Manager 64	dt	99.99
Racing Simulation 2	dt	109.99
Rayman 2	dt	*109.99
Revolt	dt	99.99
Shadowman	dt	99.99
Star Wars Racer (Episode I)	dt	109.99

SOFTWARE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time	dt	109.99
The New Tetris	dt	89.00
Tonic Trouble	dt	109.99
Turok 2 + Lösung	dt	88.88
World Driver Championship	dt	109.00
WWF Attitude	dt	99.99

SONDERANGEBOTE

Bust a Move 2	dt	49.99
Extreme G	dt	49.90
F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix)	dt	39.99
Forsaken	dt	44.44
Holy Magic Century	dt	49.00
Multi Racing Championship	dt	39.90
NHL Breakaway 99	uk	29.99

- ## Versand
- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
 - ✓ monatliches Playcom Magazin
 - ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
 - ✓ Vorbestellungen möglich
 - ✓ Lieferungen auch ins Ausland
 - ✓ Lieferservice per  & 
 - ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

HARDWARE

Nintendo 64 ohne Spiel	dt	199.00
Nintendo 64 Mario 64 Pak	dt	244.00
Nintendo 64 Star Wars Racer Pak	dt	299.00
Evolution Control System	dt	109.00
Expansion Pak N64 (Power RAM)	dt	64.99
Joypad N64 - div. Farben	dt	54.00
Lenkpad Ferrari Shock 2	dt	109.99
Lenkpad G64 (Rumble & Pedale)	dt	99.99
Mem. Card Joytech 256K - div. Farb.	dt	14.00
Memory Card N64 1 Meg	dt	24.99
Rumble Pak LX4 incl. 1 Meg Memo.	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tremor	dt	24.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR SOFTWARE

Biene Maja (Color)	dt	55.55
Carmageddon (Color)	dt	59.99
Duke Nukem (Color)	dt	64.00
F1 World Grand Prix (Color)	dt	64.00
NBA Jam 99 (Color)	dt	59.00
Oddworld Abe's Adventures	dt	44.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
Spieleberater POKéMON	dt	24.00
Super Mario Bros. Deluxe (Color)	dt	64.99
Turok 2 (Color)	dt	44.00

SUPER NINTENDO SOFTWARE

Aladdin Classic	dt	44.99
Battletoads	dt	29.00
Cricket	uk	14.99
Donkey Kong Country 1 Classic	dt	69.00
Spieleberater Donkey Kong Count. 1	dt	14.99
Mario World 1 Classic	dt	29.99
Midway Arcade Greatest Hits	dt	24.99
Mohawk & Headphone Jack	dt	69.99
Terranigma	dt	69.99
Tetris Attack	uk	29.99
Vortex	dt	24.99

Nintendo® MERCHANDISE

Baseball-Cap mit Bowser - div. Farb.	dt	14.99
Baseball-Cap mit Mario - div. Farb.	dt	14.99
Baseb.-Cap mit Mario 64 - div. Farb.	dt	14.99
Baseb.-Cap Mar. & Bowser-div. Farb.	dt	14.99
Castlevania Audio CD	dt	19.00
Fahrradhelm Super Mario (Gr.: S/M)	dt	59.99
Schlüsselanhänger N64 Pad m. Uhr	dt	14.95
Schlüsselanhänger N64 m. Uhr	dt	14.95
T-Shirt schwarz mit Bowser (S-XXL)	dt	19.95
T-Shirt schwarz mit Mario (M-XXL)	dt	19.95
T-Sh. schw. mit Mar. & Bow. (M-XL)	dt	19.95
T-Shirt schwarz mit Mario 64 (M-XL)	dt	19.95
T-Sh. schwarz mit Mario Kart (M-XL)	dt	19.95

GAME BOY COLOR HARDWARE

Game Boy Color (incl. Batt.)-div. Farb.	dt	149.00
Game Boy Pocket Rot	dt	99.99
Game Boy Pocket Blau	dt	119.00
Energy Pack Deluxe (Color)	dt	34.00
Game Boy Light Max 2 -Col. & Pock.	dt	34.99
Game Boy Pocket Netzteil	dt	14.99
Quadri Color Pocket Color & Pock.	dt	34.99
Tasche Biene Maja (Color)	dt	24.99



Nintendo 64 ohne Spiel
dt DM **199.00**



Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert.

Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim Studios Austin

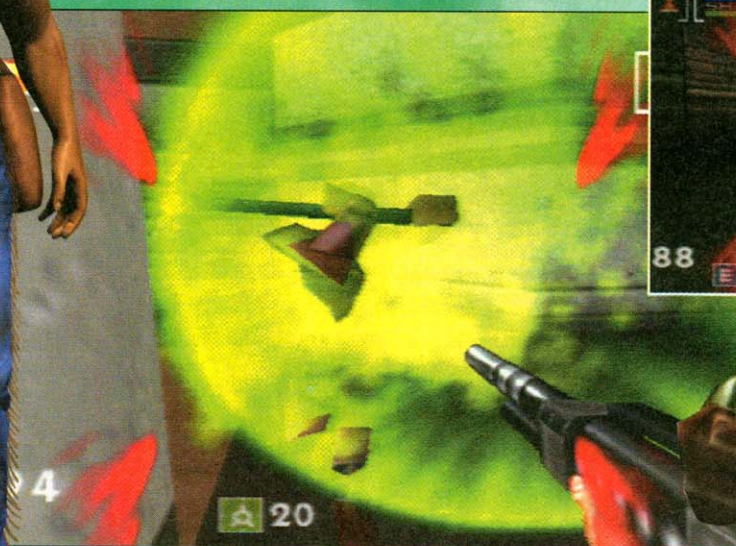
Erhältlich:
ab November

Mehrspieler-Modi bei First Person Shootern erfreuen sich allergrößter Beliebtheit. Der zwei Jahre alte, indizierte Titel mit dem bekannten englischen Geheimagenten hat in dieser Hinsicht noch immer die Nase vorn.

Acclaim versucht nun, mit Turok: Legendes des verlorenen Landes dem Konkurrenten Paroli zu bieten.

TUROK

LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES



Im Solospieler-Modus könnt ihr Medaillen, neue Charaktere und Outfits erkämpfen. Dazu müsst ihr Aufträge, wie das Vernichten eines stark bewaffneten Gegners, erfüllen



und es sieht so aus, als könnten die Jungs um Lead Designer David Dienstbier ihre

Wer Turok 2: Seeds of Evil gespielt hat, wird sich bestimmt noch an den Multiplayer-Modus erinnern, der zwar ganz nett, aber nicht gerade das Gelbe vom Ei war. Vor allen Dingen die Grafik hatte einige Schwächen. Bereits während der Fertigstellung des zweiten Teils von Turok



entschieden sich die Entwickler dafür, ein Spiel rund um die Welt des Dinosaurier-Jägers zu programmieren, das sich ausschließlich mit dem Multiplayer-Modus beschäftigt. Zu groß waren die Kompromisse, die sie aus Zeitdruck beim Mehrspieler-Modus von Turok 2: Seeds of Evil eingehen mussten, und bei diesem Titel sollten endlich alle Ideen verwirklicht werden.

Jetzt steht Turok:

Legenden des verlorenen Landes kurz vor der Fertigstellung,

sogar das Gemetzel in einem einzigen Raum ab, in dem nur ein paar Säulen ein wenig Schutz bieten. Andere Stages bestehen aus



Die typische Turok-Kralle aus den ersten beiden Teilen ist dem Kampfhammer gewichen



Jeder der vier Multiplayer-Modi verfügt über andere Areale, in denen die Kämpfe stattfinden



GEBALLTE DURCHSCHLAGSKRAFT

Jedes Waffensystem in *Turok: Legendes des verlorenen Landes* verfügt über eine zweite Feuerfunktion. Hier wollen wir euch die wichtigsten Kampfmittel in ein paar kurzen Sätzen vorstellen.

Scorpion:

Mit dem Raketenwerfer könnt ihr in *Turok: Legendes des verlorenen Landes* extrem schnell auf eure Feinde schießen. Schaltet ihr auf die zweite Funktion um, lassen sich Zielsuchraketen abfeuern.



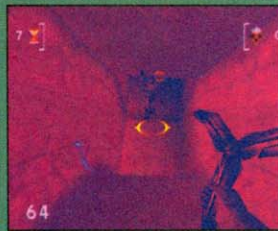
Inflator:

Könnt ihr euch noch an *Dig Dug* erinnern? Genau, das Spiel, in dem man die Gegner mithilfe einer Luftpumpe aufblasen konnte? Der Inflator hat denselben Effekt. Ihr schießt mit ihm eine Gaspatrone auf den Feind ab, der dadurch ein

wenig aufgepumpt wird. Trefft ihr ihn mit mehreren Schüssen, platzt er. Die zweite Funktion wird zur Zeit noch entwickelt.

Bumerang:

Den scharfkantigen Bumerang kennt ihr bereits aus *Turok 2*. Diesmal ist er jedoch mit einer automatischen Zielerfassung ausgestattet, was ihn wesentlich gefährlicher macht. Die zweite Funktion erlaubt es euch, mit seiner Hilfe Munition von den Gegnern zu stehlen.



Plasma Rifle:

Die Plasma Rifle hat noch immer dieselbe Feuerkraft und das selbe Aussehen, wie ihr sie aus *Turok 2* kennt.



Schaltet ihr um auf die zweite Funktion, schießt die Plasma Rifle in Maschinengewehr-Geschwindigkeit die Strahlen ab.

Minigun:

Selbstverständlich darf auch die Minigun nicht fehlen. Besonders die zweite Einstellung ist äußerst hilfreich, aktiviert sie doch für kurze Zeit einen Schutzschild. Während ihr weiterhin fröhlich schießen könnt, prallen die Projektile oder Plasmastrahlen der gegnerischen Waffen an ihm ab.

Shotgun:

Die Shotgun wird erneut viele Liebhaber finden, denn sie hat eine enorme Schusskraft. Zudem erlaubt euch



die zweite Funktion, vier Schrotpatronen gleichzeitig abzuschießen. Allerdings könnt ihr während des Ladens nicht feuern.

einem dunklen Röhrensystem oder aus Plattformen, die nur durch einige Leitern und enge Stege miteinander verbunden sind.

Turok: Legendes des verlorenen Landes bietet eine enorm große Anzahl an Spielarten. Es gibt verschiedene Multiplayer-Modi, in denen ihr jeder gegen jeden oder in Teams gegeneinander antreten dürft. Entweder geht es um eine zu erreichende Anzahl an Gegnerabschüssen, um möglichst Abschüsse in einer vorgegebenen Zeit oder um das Aufspüren und Verteidigen einer Flagge. Seid ihr nur zu zweit, dürft ihr im Kooperations-Modus zusammen gegen die computergesteuerten Feinde antreten.



Auch Solospieler werden auf ihre Kosten kommen. In einem speziellen Modus könnt ihr durch gutes Abschneiden und Erfüllen des jeweiligen Auftrags nicht nur Medaillen, sondern auch neue Charaktere und Outfits erkämpfen.

Die Grafik basiert auf der überarbeiteten *Turok 2: Seeds of Evil*-Engine, die auch für *Acclains Armorines: Project S.W.A.R.M.* verwendet wurde. Durch die Modifikationen kommt es selbst bei viergeteiltem Bildschirm und gleichzeitiger Darstellung sämtlicher Gegner nur zu leichten Slowdowns. Allerdings mussten dafür die Lichteffekte ein wenig abgespeckt werden.

Bereits jetzt lässt sich sagen, dass uns mit *Turok: Legendes des verlorenen Landes* durch fantastisch designte Waffen, abwechslungsreiche Level und zahlreiche Modi ein echtes Multiplayer-Schmankerl erwartet. Bis November müssen wir uns jedoch noch gedulden.

Holger Reher



Auge in Auge mit dem Feind. Spielt ihr alleine, tretet ihr gegen bis zu drei Computer-Gegner an

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

Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Ubi Soft

Erhältlich:
ab Dezember

Vor zwei Monaten hieß dieses Spiel noch Sprocket. Doch aufgrund lizenzrechtlicher Unstimmigkeiten trägt es nun einen weitaus treffenderen Titel.



ROCKET: ROBOT ON WHEELS



Klein Rocket düst mit seiner fliegenden Kanone durch die Gegend und beschießt heranfliegende Feinde. Jederzeit kann er aus seinem bombigen Gefährt herausspringen

Wie ein Spiel heißt, ist im Grunde doch völlig egal – zumindest für den Käufer. Hersteller und Handel sehen das natürlich von einer anderen Warte aus. Prägnant und einmalig wäre am schönsten, unfreiwillig komisch wie zum Beispiel *Full Throttle Racing* hingegen nicht. Doch selbst wenn Titel knapp wie

SOS sind oder sich vielversprechend wie *TimeCop* anhören, sind sie noch lange kein Garant für gute Spielbarkeit oder innovatives Gameplay. Ubi Softs Jump & Run heißt nun also *Rocket: Robot on Wheels*. *Sprocket* sollte nicht nur auf der Packung stehen, *Sprocket* hieß auch der kleine Roboter, der dem Besitzer eines Freizeitparks aus der Patsche hilft. Nun radelt der Jump & Run-Held auf seinem geländegängigen Einrad unter dem zündenden Namen Rocket durch sieben sehr große Welten. Auf der Suche nach zwölf Buchstaben stellen sich dem vielseitigen Kerlchen immer wieder neue Aufgaben. Kombinationsrätsel und Minispielchen sorgen für Abwechslung und dafür, dass eure grauen Zellen nicht einrosten. Mit dem Roboter, dem bedauerlicherweise die Arme fehlen, müsst ihr jedoch auch

fleißig fahren und springen. Dank der präzisen und in jeder Hinsicht gelungenen Steuerung werdet ihr schon im Übungslevel merken, wie viel Spaß es macht, den kleinen 'Schrotthaufen' zu manövrieren. Das Training ist frei aufgebaut, das heißt ihr könnt euch nach Belieben in dieser Welt bewegen und Schritt für Schritt die einzelnen Stationen abklappern. An einigen Stellen werden euch hilfreiche Texte eingeblendet, in denen zum Beispiel erklärt wird, wie viele Extras ihr einsammeln müsst und welcher Vorteil sich daraus ergibt.

Rocket besitzt eine überaus originelle Fähigkeit: Er kann herumstehende Fahrzeuge benutzen, indem er sich kurzerhand hinter das Steuer klemmt und so beispielsweise mit einem Buggy über den Sandstrand düst. Schwimmt ein Sägefisch-Roboter im Wasser, könnt ihr einfach in das Loch auf dessen Rücken hüpfen und die Steuerung übernehmen. Dies funktioniert unter anderem mit einer flugfähigen Kanone, einem Boot und einigen weiteren Gerätschaften.

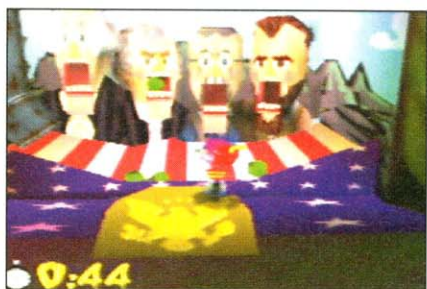
Diese Mobilität sorgt stets für Überraschungen und lässt einige Passagen ganz anders wirken, da ihr mit anderen Fahrzeugen normalerweise nicht zu erreichende Plätze untersuchen könnt.

In *Rocket: Robot on Wheels* gibt es selbstverständlich auch Feinde, die sich in diesem Fall aus den Clowns und Puppen des Freizeitparks rekrutieren. Ohne Arme hat Rocket kaum eine Chance gegen sie, weshalb Sucker Punch Productions dem eisernen Helden eine Vorrichtung an den Schädel nagelte, mit der er per Traktorstrahl Gegner greifen und werfen kann. Ubi Softs agiler Jump & Drive-Charakter konnte in der Vorversion schon einige Beachtung erlangen, wenn auch der Ton noch komplett fehlte. Mit der richtigen musikalischen Untermalung und passenden Sound-Effekten verspricht *Rocket* ein interessantes Spiel zu werden, das durch seine originellen Ideen für frischen Wind im Genre sorgen kann.

Thomas Hellwig



Leider ist dies nicht die Biene Maja und auch nicht der faule Willi, sondern ein fieser Schubser



RIDGE RACER 64

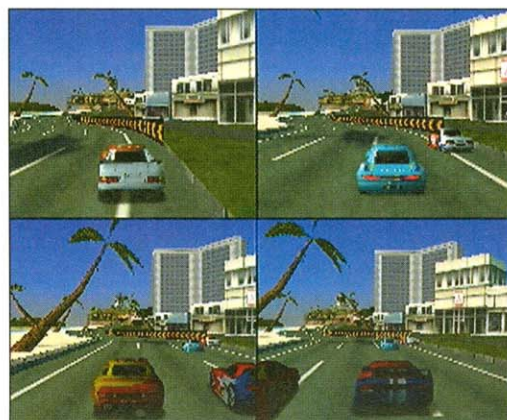
Rein in die Schüssel, Gas geben und echtes Arcade-Feeling erleben: Namcos Vorzeige-Racer erobert das N64.

Ridge Racer ist eine Rennspielserie mit Tradition, langer Tradition. Der erste und damals überaus beeindruckende Teil erschien 1993 in den Spielhallen. Da die Polygontechnologie noch in den Anfängen steckte und fotorealistische Spielwelten eine Sensation waren, galt Ridge Racer lange Zeit als das beste (und schönste) Rennspiel. Zum Launch der PSX kam die 32-Bit-Fassung in Japan am 3. Dezember 1994 auf den Markt. Mehr oder weniger regelmäßig folgten weitere Teile der erfolgreichen Serie. Nun ist es dank eines Kooperationsvertrags zwischen Namco und Big N endlich auch für das N64 so weit: Time is up, das Rennen kann beginnen.



Ridge Racer-typisch gilt es, den nächsten Checkpoint schnell zu 'erwischen'

Spielerisch lehnt sich der Titel sehr nahe an die PSX-Verwandten an, bietet aber weit mehr Strecken, nämlich alle aus RR und RR Revolution in einem. Dazu stehen zirka 20 Wagen zur Auswahl. Neu ist der Vierspieler-Modus, der nun auch den direkten Kampf um Plätze und Bestzeiten erlaubt. Selbst grafisch erinnert das N64-Modul an die Vorgänger, Ploppen und Blitzer wurden aber ausgebügelt. Da das Anti-Aliasing des N64, zuständig für die Vermeidung allzu harter Polygonkanten, geschickt umgangen wurde, wirken die



Kurse und Wagen nicht so unscharf. Eine Expansion-Pak-Unterstützung ist nicht vorgesehen. Rennspiel-Fans können sich auf einen optischen Leckerbissen gefasst machen, der auch spielerisch einiges verspricht.

Thomas Hellwig

N64
Preview

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Nintendo Software Techn.

Erhältlich:
1. Quartal 2000

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

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Interactive Studios

Erhältlich:
unbekannt

In einer Welt, in der ein finsterner Gott das Sagen hat, hilft nur eins: die geballte Macht der legendären Dragon Swords und vier geübte Hände, die sie schwingen.

DRAGON SWORD

Kaum zu glauben, dass sich hinter *Dragon Sword* mit Interactive Studios das gleiche Team verbirgt, das schon für *Glover* verantwortlich zeichnete. Statt eines vierfingrigen Ballschubbers bekommt

ihr ein Quartett gewalttätiger Fantasy-Helden geboten. Kailan, der Barbar, Aisha, die Amazone, Cutter, der verschlagene Krieger und ein vom eigenen Volk verstoßener Oger stehen euch für die Schlacht

gegen den Dark God zur Auswahl. Bevor ihr bis zum Endkampf gelangt, sind zehn Welten zu durchqueren, die alle groß ausfallen. Das Spielprinzip erinnert an den Arcade-Klassiker *Golden Axe*. Zwei Krieger können das Abenteuer simultan bestreiten und ihre Hauptwaffe, das so genannte

Dragon Sword, durch die gesammelten Erfahrungen Stufe für Stufe ausbauen. Dabei wird das Schwert nicht nur im Nahkampf immer mächtiger, auch Zaubersprüche können durch die magische Klinge ausgelöst werden. Ähnlich wie beim erwähnten Automaten müsst ihr entscheiden, ob die Zauberenergie in vielen kleinen oder in wenigen, dafür durchschlagskräftigeren Einheiten losgelassen werden soll. Dabei steht jede Welt für eine Art Magie, die ihr dort erwerben könnt.

Obwohl *Dragon Sword* durchaus Adventure-Elemente vorzuweisen hat, in der Charakterentwicklung zudem Anleihen beim Rollenspiel macht, liegt der Schwerpunkt eindeutig auf den actionreichen Kämpfen. Ganze Horden von Monstern dringen gleichzeitig auf die Helden ein und müssen von diesen unermüdlich zurückgeschlagen werden. Neben den legendären Zauberschwertern können die tapferen Recken zahlreiche Hieb-, Stich- und Schusswaffen wie Langbogen oder Armbrust ergattern.

Für den erweiterten Freundeskreis bietet *Dragon Sword* vier Mehrspieler-Modi an. Zusätzlich zum Deathmatch- sowie dem Team-Battle-Modus stehen noch „Chykyn Chase“ und „Slayfest“ zur Option. Chykyn Chase verlangt von einem Spieler, die anderen Teilnehmer in Hühner zu verwandeln, und zum Slayfest gibt der Entwickler noch keine Details preis. Zur Zeit befindet sich Interactive Studios in Verhandlungen mit diversen Herstellern. Wenn es ihr gelingt, den unschönen Hintergrundnebel zu lichten, dürfte ihr verheißungsvolles und vielseitiges *Dragon Sword* aber problemlos von einem Distributor unter Vertrag genommen werden.

Sebastian Krämer



Die Helden werden in vielen Abschnitten von mehreren Gegnern gleichzeitig bedrängt und attackiert



Noch weisen die Charaktere ein etwas kantiges Design auf. Das actionreiche Gameplay und die fünf Mehrspieler-Modi wirken dagegen schon jetzt sehr vielversprechend



Aisha, die muskulöse Amazone, weiß sich durchaus alleine aus schwierigen Situationen zu befreien

Wow! Jetzt gibt's
www.Games-Shop.de

Alles für Nintendo 64
und Game Boy **Color**!

Super Preise!

+
Versandkosten nur DM 6,95
ab DM 120,- frei Haus

**Schnelle
Lieferung**

Einfach

bestellen

+

bezahlen



Hotline: 01805-24 00 54

Postfach 540321 · 22503 Hamburg

Fax: 01805-24 00 63

e-mail: Bestellung@Games-Shop.de

www.Games-Shop.de

Ein Shop der Multimedia Mail AG

Rechnung

Kreditkarte

Nachnahme

(zzgl. DM 3,-)

Vorkasse



Genre:
Action

Hersteller:
Midway

Erhältlich:
ab November

GAUNTLET LEGENDS

Immer diese Nachwuchs-Magier! Da glaubt einer, er müsse den mächtigsten Dämonen der Welt beschwören, und schon hat dieser alle vier Königreiche in seiner Gewalt. Wer muss das wohl wieder richten? Genau, ihr!



Gauntlet Legends verbindet Action- und Adventure-Elemente und bettet sie in ein stimmungsvolles Fantasy-Ambiente ein. Spielt ihr zu viert gleichzeitig, kommt am meisten Freude beim Erkunden und Zerhacken auf

Mitte der Achtzigerjahre erschien das Original-Gauntlet in den Spielhallen. Das Besondere war ein damals nur äußerst selten vertretener Vierspieler-Modus, der zahlreiche Leute vor den Bildschirm lockte. Aus der Draufsicht betrachtet solltet ihr Monster verprügeln und den richtigen Weg zum Ausgang des jeweiligen Levels finden. Wie so oft, ziehen erfolgreiche Titel Fortsetzungen nach sich, sodass ein Jahr später *Gauntlet II* erschien. Anfang der 90er folgte neben der Umsetzung der ersten beiden Teile auf diverse Heimkonsolen der vierte für Segas Mega Drive, ohne dass es je einen drit-



Nicht dass ihr denkt, dies sei eine große Monsterhorde. Sie gehört noch zu den relativ harmlosen

ten gab. Nun, im Zeitalter der Polygone und rechenintensiven Grafiken, wurde dieser Klassiker mit *Gauntlet Legends* in den Spielhallen wieder belebt und in hübsche 3D-Optik eingebettet. Ab November ist auch die N64-Version zu haben.

Am Spielprinzip hat sich nicht viel verändert. Nach wie vor habt ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Kämpferklassen. Krieger und Walküren sind Nahkampfspezialisten, wohingegen Magier und Bogenschützen ihre Stärken in Distanzangriffen ausspielen. Eure Aufgabe besteht darin, für Frieden im Land zu sorgen. Dies erreicht ihr, indem ihr 13 versteckte Runensteine findet, die auf vier Königreiche verteilt sind. Über Berge, durch Wälder, Schlösser und Wüsten führt euer Weg, in den sich zahllose Monster stellen. Sie erscheinen aus Generatoren, die ihr vernichten müsst, um nicht pausenlos mit Gegnern konfrontiert zu werden. Hilfe erhaltet ihr durch eine Menge auffindbarer Extras, die euch kurzzeitig mit stärkeren Waffen und verbesserten Fähigkeiten



ausstatten. Zudem gilt es in jedem der vielen, verzweigten Level, Schlüssel zu finden und Schalter zu betätigen, um den Ausgang zu erreichen.

Auf den Vierspieler-Modus müsst ihr auch in dieser Neuauflage nicht verzichten. Mit mehreren Leuten macht das Verprügeln noch am meisten Spaß. Soweit bleibt also alles beim Alten, Bewährten, nur mit dem Unterschied, dass die stimmungsvollen Umgebungen und düsteren Sounds eine gelungenere Fantasy-Atmosphäre verbreiten als die Vorgänger. Freut euch auf eine vergnügliche Monsterhatz!

Tobias Partetzke

Wer von euch schon immer mal auf einer Motocross-Maschine über Stock und Stein heizen wollte, dem wird mit Top Gear Hyper-Bike schon bald Gelegenheit dazu gegeben.

TOP GEAR HYPER-BIKE

Sie fahren durch den tiefsten Matsch, ihre Rennen sind reich an Action und sie vollführen die gewagtesten Sprünge. Die Rede ist von Motocross-Fahrern. Endlich wurde diesen tollkühnen Bikern auf dem N64 ein eigenes Spiel gewidmet. Wir hatten die Möglichkeit, für euch schon einmal die Vorab-Version von *Top Gear Hyper-Bike* unter die Lupe zu nehmen. Im Menü habt ihr die Wahl zwischen 16 verschiedenen Bikes, die, ebenso wie die Anzüge der Fahrer, allesamt nach euren

Wünschen farblich gestaltet werden. Ihr könnt zwischen Einzelrennen, Time-Attack, Meisterschaft und Trick-Attack wählen. Die Rennorte sind über den ganzen Erdball verteilt. Man hat die Chance, bei-



Kurz nach dem Start gibt es in den ersten Kurven häufig größeres Gedränge. Mit Geschick kann man diese Situationen für sich ausnutzen

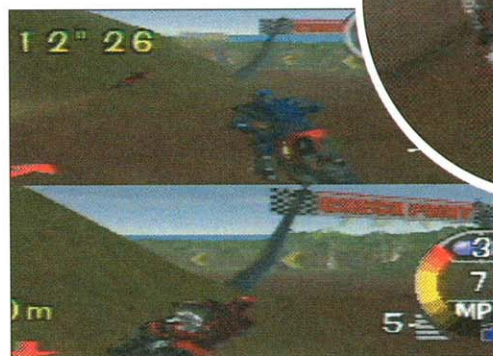
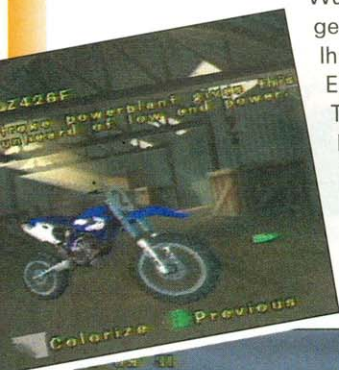
spielsweise in Ägypten, dem Kongo oder in den Alpen zu fahren. Insgesamt waren sechs Strecken und drei Bonus-Tracks auf dem Modul zu finden, es ist jedoch durchaus möglich, dass das fertige Produkt noch mehr Strecken und einen automatischen Streckengenerator enthalten wird. Neben dem obligatorischen Blickwinkel aus einer Position hinter dem Fahrer kann man das Rennen auch aus der Sicht des Bikers selbst miterleben.

Grafisch machte *Top Gear-Hyper Bike* schon jetzt einen guten Eindruck, bietet aber noch genügend Raum für Verbesserungen, was die Animation der Fahrer betrifft. Die

Strecken beinhalten viele enge Kurven, steile Anstiege und erfordern spektakuläre Sprünge, die euch alles abverlangen. Durch geschickte Gewichtsverlagerung des Fahrers müssen die Kurven schon frühzeitig angesteuert werden, sonst rast ihr gnadenlos in die Streckengrenzung oder die umgebende Botanik.

Bis zu vier Spieler gleichzeitig können auf den Kursen gegeneinander antreten. Die etwas träge und schwammige Steuerung schränkt den Fahrspaß momentan noch etwas ein und muss bis zum Release im Dezember verbessert werden. Wir werden diesen vielversprechenden Titel auch weiterhin für euch im Auge behalten.

Pit Großher



Im Splitscreen-Modus können sich bis zu vier Spieler spannende Duelle auf den anspruchsvollen Strecken liefern

GB

Genre:
Rennspiel

Entwickler:
Snowblind Studios

Erhältlich:
ab Dezember

Preview

GAMESTORE

Spiele durchs Leben

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

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



ShadowMan N64komp.dt 109,90



JetForceGemini dt. 114,90



DNZeroHour PAL 129,90



Hybrid Heaven dt. 114,90

Carmageddon 64 dt. 109,90

Daikatana PAL uncut 129,90

Fighting Force dt. 119,90

Gex 3 dt. dt. 129,90

Lego Racers dt. 114,90

Mario Golf dt. 109,90

Rayman 2 dt. 119,90

RE-VOLT dt. 109,90

RacingSimulation2 dt. 119,90

Rainbow Six e.PAL uncut vorb.

Tonic Trouble dt. 119,90

World Driver Ch. dt. 119,90

WWF Attitude dt. 109,90

WinBack vorb.

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

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

Genre:
Jump & Run

Entwickler:
Eurocom

Erhältlich:
ab 26. November

RUFF & TUMBLE

Andere Kinder erholen sich im Schlaf, nicht so Ruff und Tumble. Die beiden ziehen in ihren Träumen aus, dem Herrn der Alpträume und seinem Diener Bärchen Einhalt zu gebieten.



Als Mutter ihrem Nachwuchs beim Zubettbringen erzählt, dass die schönen Träume von den Winks geschaffen werden, die schrecklichen dagegen von den bösen Hood-Winks und ihrem Meister Nitekap, beschließen die Kinder, den guten Schlafgeistern zu Hilfe zu eilen, sollten diese bedroht werden. Mit dem Einschlafen der kleinen Helden startet das Spiel, und ihr müsst euch entscheiden, ob ihr die Steuerung des Jungen oder des Mädchens übernehmen wollt. Egal welchen Charakter ihr wählt, er wird außer seinem Nachthemd lediglich eine Nachttischkerze oder ein Teddybärchen mit sich führen.

Kaum habt ihr das Kinderzimmer verlassen, stoßt ihr auf Gespenster und andere Wesen, die euch bekämpfen. *Ruff & Tumble* ist ein friedliches Spiel, und daher versuchen die Monster nicht, den Kindern Schaden zuzufügen, sondern ihnen den Schlaf zu rauben. Vom Haus ausgehend verästelt sich eine Traumwelt, deren Grafik sowohl technisch als auch optisch höchsten Ansprüchen genügt. Ob Hexenwald, Gruselfriedhof, Felshöhle oder Kanalisation, prächtige Farben und detaillierte Texturen verwöhnen das Auge. Ohne Ruckeln oder Slowdowns könnt



Flott und flüssig präsentieren sich die Rennspielen, die euch bei Ruff & Tumble geboten werden



Das Yin-und-Yang-Symbol in der linken oberen Ecke bedeutet, dass Ruff zur Zeit die Gestalt und die Fähigkeiten eines Ninjas angenommen hat. Die Zahl neben dem Zeichen nimmt ab, bis das Kostüm verschwindet



ihr die Figur durch thematisch abwechslungsreiche Level lenken. Dabei passt sich der angenehm klingende Soundtrack der jeweiligen Umgebung an und trägt so zu der erwünschten Stimmung bei.

Neben den klassischen Jump&Run-Elementen erwarten euch zudem genrefremde Mini-Games. Auch diese Nebenschauplätze wurden von Eurocom gekonnt programmiert, wie zum Beispiel der rasante und dabei absolut flüssige Ritt auf dem Hexenbesen beweist. Damit die Helden nicht die ganze Zeit im Nachthemd unterwegs sind, haben die Programmierer im gesamten Spiel Verwandlungskisten platziert. Springt ihr mit der Figur in eine solche Box, nimmt der Cha-



Wie von Geisterhand bewegt schwebt die Einrichtung durch den Lesesaal. Der Hofnarr schaut zu

rakter die Gestalt eines Ninjas, Höhlenmenschen, Roboters oder Hofnarren an. Dadurch gewonnene Fähigkeiten werden benötigt, um andere Areale zu öffnen oder gar erst zu erreichen.

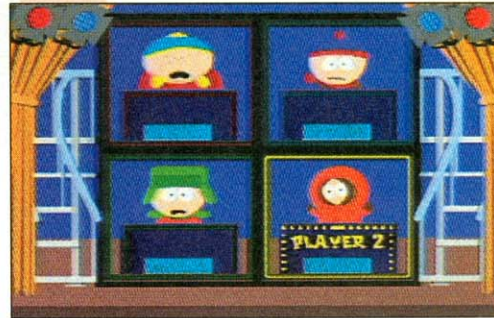
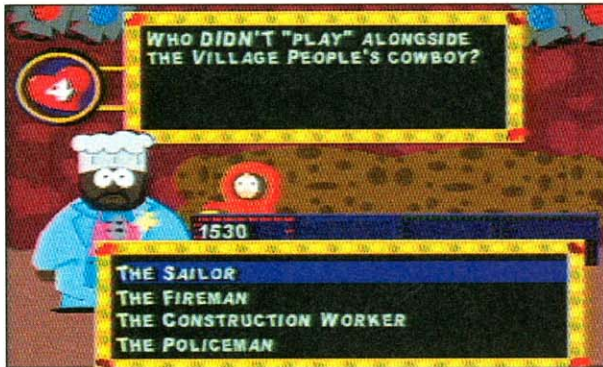
Wie sich der angekündigte Zweisspieler-Kooperationsmodus gestaltet, wird der Test in der TOTAL! 12/99 ergeben – in der Preview-Version fehlte dieser Modus noch. Zum jetzigen Zeitpunkt macht *Ruff & Tumble* aber einen sehr guten, weil unterhaltsamen Eindruck. Allerdings richtet sich nicht nur die Gestaltung der Charaktere an ein jüngeres Publikum, auch der niedrige Schwierigkeitsgrad orientiert sich an dieser Zielgruppe.

Sebastian Krämer

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

South Park-Fans aufgepaßt! Ab November könnt ihr an einem irren Wissens- und Geschicklichkeitstest teilnehmen, zu dem euch der füllige Koch aus der Comic-Serie einlädt. Zotige Witze und schriller Humor sind dabei garantiert.

N64
Genre:
Spielshow
Entwickler:
Acclaim Studios Austin
Erhältlich:
ab November
Preview



Die Freunde Stan, Kyle, Cartman und Kenny können an dem Wettbewerb teilnehmen

Zu Beginn könnt ihr euch für einen Charakter entscheiden, mit dem ihr den Wettbewerb antreten wollt. Zur Auswahl stehen Stan, Kyle, Cartman und Kenny. Selbstverständlich dürft ihr auch mit bis zu vier Freunden gegeneinander spielen. Nachdem die Anzahl der Runden festgelegt wurde, geht es los. Zunächst kann ein Thema gewählt werden. Doch wer jetzt denkt, dabei würde es sich um so simple Dinge wie Film, Wissenschaft oder Kultur handeln, der irrt gewaltig. Nicht umsonst wurden für die Entwicklung der Fragen die Macher des Rätselspiel-Hits *You Don't Know Jack* (PC) verpflichtet. Ihr werdet mit so bizarren Themen wie „schwule Cowboys“ oder „Hinterteile im Weltall“ konfrontiert, wobei die Fragen noch wesentlich abgedrehter sind. Nach drei Quiz-Runden wird dann ein Mini-Game fällig. Auch dabei bleibt das Spiel der



Bei den Risikofragen dürft ihr den Einsatz selbst wählen. Pokert aber nicht zu hoch!



South Park-Philosophie „Je verrückter, desto besser“ treu und testet eure Fähigkeiten im Pfannkuchenwetessen oder im Schrotflintenschießen auf seltsame Freaks, die sich auf einem Hühnerhof verstecken. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten auf dem eigenen Konto.

Grafisch unterscheidet sich der Titel in keinsten Weise von der Comic-Serie, und für die englische Version des Spiels konnten sogar die Original-Synchronsprecher gewonnen werden.

South Park: Chef's Luv Shack macht schon jetzt eine Menge Spaß. Zur Zeit ist noch nicht geklärt, ob es eine deutsche Übersetzung geben wird. Auf jeden Fall stehen uns aber viele vergnügliche Stunden mit den Rackern der US-Kultserie bevor.

Holger Reher



game time
PC und Videospiele

Gruber Str. 44
85551 Kirchheim
Tel. 089 / 904 694 09
Fax 089 / 904 694 10



109,90	Castlevania	99,90	Beetle Adventure Racing
62,90	Mario Kart	99,90	Star Wars - Rogue Squ.
89,90	Mario Party	62,90	F1 World Grand Prix
104,90	Revolt	89,90	F1 World Gr. Prix 2
104,90	Shadow Man	114,90	Micro Machines
89,90	Turok 2	109,90	Star Wars - Racer
114,90	Vigilante 8	49,90	WCW / NWO Revenge
99,90	Zelda	109,90	Command & Conquer

N 64 aktuell	N 64 Vorank.
109,90	Duke Nukem - Z. Hour
99,90	Grand Theft Auto
99,90	Hot Wheels
109,90	Lego Racer
109,90	Starcraft
109,90	Hybrid Heaven
104,90	Jet Force Gemini
109,90	Worms Armageddon

Versandkosten = 6,90 DM

Lieferung auf Rechnung
ab 180,- DM keine Versandkosten
Irrtümer + Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in DM

GRATIS - KATALOG
anfordern !

Genre:
Rennspiel

Entwickler:
Saffire Corporation

Erhältlich:
ab Dezember

Die Ampel springt auf Grün. Zeige deiner Konkurrenz, was in dir steckt und fahre sie ab Dezember in Grund und Boden!

TOP GEAR RALLY 2

Der zweite Teil des Rallyspektakels nähert sich nun zügig der Fertigstellung. Was die Vorab-Version schon alles zu bieten hat, haben wir für euch herausgefunden. *Top Gear Rally 2* enthält einen Lizenz-Modus, in dem sogenannte Champ-Points für erbrachte Leistungen vergeben werden. Es wird eine bestimmte Summe dieser Champ-Points benötigt, um zusätzliche Strecken freizuspielen. Das fertige Game hat zusätzlich auch einen automatischen Streckengenerator, der einige Kursabschnitte per Zufall neu erstellt. Ihr könnt allein gegen drei Computer-Gegner antreten oder mit bis zu vier Freunden um die Wette fahren. In diesem Fall muß aber auf computergesteuerte Konkurrenz verzichtet werden. Momentan stört in diesem Modus noch die eingeblendete Zwischenzeit, die so platziert wurde, dass sie den Fahrern die Sicht auf die Strecke nimmt. Hoffentlich ändern die Entwickler hier noch etwas. Ansonsten präsentiert



Bevor man sich an die engen Haarnadelkurven im Gebirge wagt, sollten im Lizenz-Modus die notwendigen Kenntnisse erlangt werden. In diesem Modus gibt es Champ-Points für Vollbrachte Leistungen, mit denen man zusätzliche Strecken freispielen kann



sich das Spiel mit einer sehr flüssigen, selbst im Vierspieler-Modus schnellen und ruckelfreien Grafik, die in der uns vorliegenden Version jedoch noch nicht mit der Darstellung einer detaillierten Umgebung aufwarten konnte. Ihr habt die Wahl zwischen vier verschiedenen Ansichten, wobei natürlich auch die Cockpitperspektive inklusive Rückspiegel vorhanden ist. In der

fertigen Version sollen mindestens 16 unterschiedliche Fahrzeuge enthalten sein. Die Boliden lassen sich bereits gut steuern. Rallyegefühl kommt jedoch noch nicht auf, da das richtige Driftverhalten in den Kurven fehlt. Dabei wie auch bei der noch etwas schwächelnden Stimme

des Copiloten sollten die Entwickler noch einmal ansetzen.

Die Kurse unterteilen sich jeweils in Etappen, die auch einzeln gewertet werden. In den Bergen müsst ihr mit Nebel auf den Strecken rechnen, der allerdings nur als Stilmittel eingesetzt wird. Ferner überfluten auch schon mal Sturzbäche aus den Felsen kleine Abschnitte der Straße. Kollisionen mit Hin-



dernissen und Konkurrenten wirken sich direkt auf die Fahreigenschaften des eigenen Wagens aus. *Top Gear Rally 2* zeigt bereits gute Ansätze. Sollten die Kritikpunkte bis zum Release beseitigt werden, könnte der Titel ein Rennspiel-Highlight werden.

Pit Großer



Im Vierspieler-Modus gibt es keine Computer-Gegner. Dafür waren keine Slowdowns bemerkbar

Neu!

Das VOODOO-abenteuer,
das DIR die seele RAUBT!

SHADOW MAN

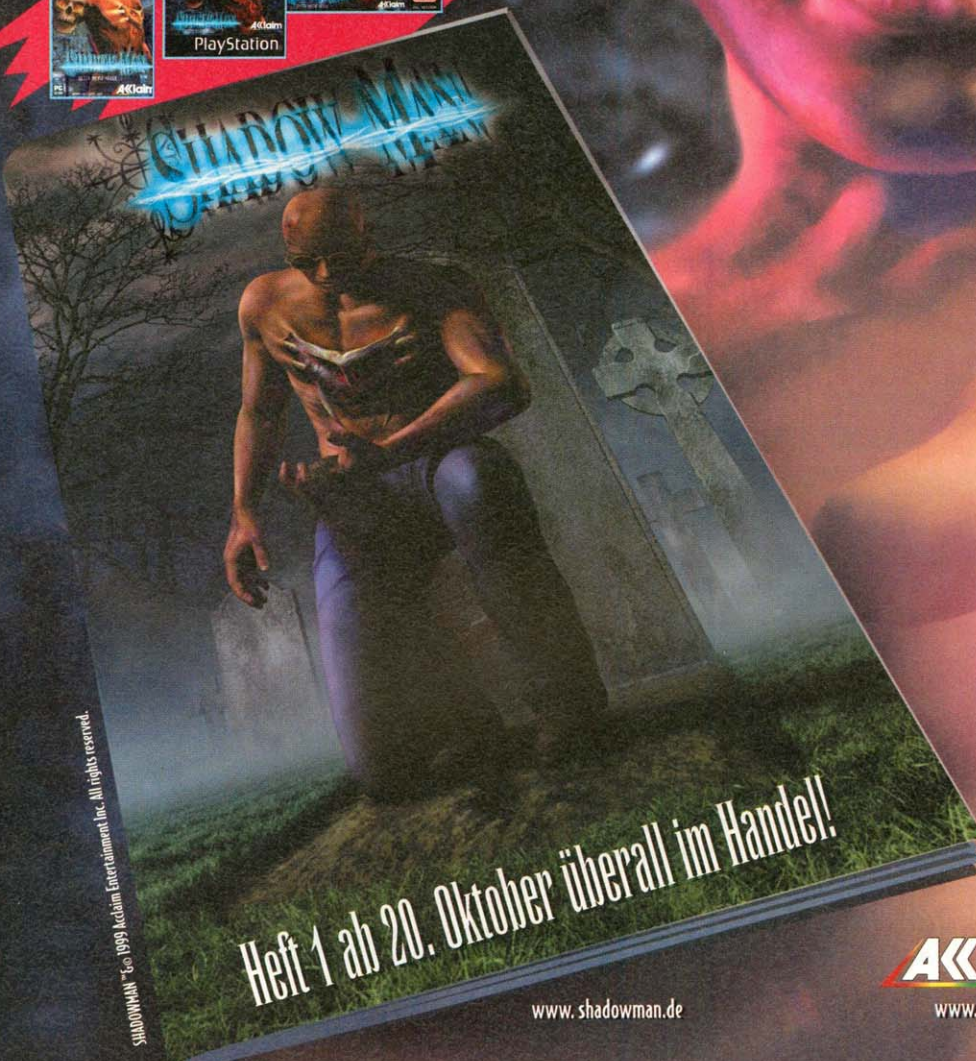
Der offizielle COMIC
zum game!

3 Ausgaben -
Start Oktober '99!

Jeweils 60 Seiten mit
Comic, Poster & Gewinnspiel!

Ausführliche Infos zum
Action-Adventure Game des Jahres!

Spiel Acclaims Action-Adventure
für PlayStation, N 64, PC und Dreamcast!



Heft 1 ab 20. Oktober überall im Handel!

SHADOWMAN™ © 1999 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

www.shadowman.de

Acclaim

www.acclaim.de

Dino
COMICS
www.dinocomics.de

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Acclaim/Tantalus

Erhältlich:
ab November

SOUTH PARK RALLY

Nachdem South Park nun auch im deutschen TV zu sehen ist, können sich die Fans auf einen Fun-Racer mit dem fiesen kleinen Pack freuen.



Alle South Park-Charaktere sind mit viel Liebe zum Detail gezeichnet worden und besitzen einen hohen Wiedererkennungswert. Kenny ist von der Strecke abgekommen und schrammt knapp an der Hauswand vorbei



Auch prominente Gäste fahren Rallye. Jesus versucht das Rennen auf einer Wolke zu gewinnen

Oh mein Gott, ich habe Kenny überfahren! Dieser Satz wird früher oder später jedem mit einem gemeinen Schmunzeln auf den Lippen durch den Kopf gehen, der sich auf eine Wettfahrt mit der *South Park*-Rasselbande eingelassen hat. Wie ihr vielleicht schon anhand der Screen-Shots richtig vermutet, handelt es sich bei diesem Titel um einen von *Mario Kart* und *Diddy Kong Racing* inspirierten Fun-Racer mit dem äußerst derben Humor der Cartoon-Serie. In der uns vorliegenden Vorabversion waren 31 *South Park*-Bewohner anwählbar. Ob alle von ihnen schon zu Beginn des Spiels dabei sein werden oder



erst freigespielt werden müssen, stand zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Jedem Charakter wurde ein Fahrzeug zugeordnet, das zu ihm passt. Beispielsweise ist Kenny mit einem Gokart unterwegs, während der Großvater von Stan einen raketengetriebenen Rollstuhl bevorzugt. Die Fahrzeuge lassen sich allesamt gut steuern. In den Kurven kann mittels gedrückter R-Taste gedriftet werden. Da es sich bei den Rennschauplätzen um Orte handelt, die sich an den Original-Schauplätzen orientieren, muss auch mit etwas unkonventionellen Hindernissen wie Rindviechern auf der Straße gerechnet werden. Um sich der anderen Fahrer zu entledigen, wurde natürlich an Extrawaffen gedacht, die während der Fahrt aufgesammelt werden können. Im fertigen Spiel soll es neben diversen Rennen ebenfalls verschiedene Missionen geben, die vom Spieler erfüllt werden müssen. Auch auf die Flüche und die mit Pieptönen unkenntlich gemachten Schimpfwörter werden wir voraussichtlich nicht verzichten müssen.



Grafisch macht *South Park Rally* schon einen sehr ansprechenden Eindruck. Alle Charaktere besitzen einen hohen Wiedererkennungswert. Die Umgebung ist im typischen *South Park*-Stil gehalten. Anders als der technisch enttäuschende First Person Shooter *South Park* (Test in TOTAL! 2/99, Note: 3) präsentiert sich dieses Spiel gänzlich ohne störenden Nebel. Das Scrolling ist ebenfalls weich und ruckelt nicht. Laut Acclaim soll *South Park Rally* auch in High-Res-Grafik zu spielen sein. Wenn die noch zu erstellenden Missionen genügend Abwechslung bieten, wird Freunden der Cartoon-Serie und des schwarzen Humors ein äußerst interessanter Titel bevorstehen.

Pit Großer

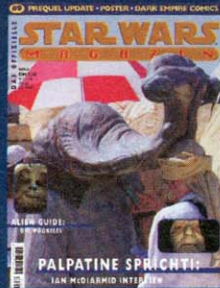
MAGAZIN NACHBESTELLUNG

STAR WARS™

MAGAZIN



SW 8



SW 9



SW 10



SW 11



SW 12



SW 13



SW 14



SW 15



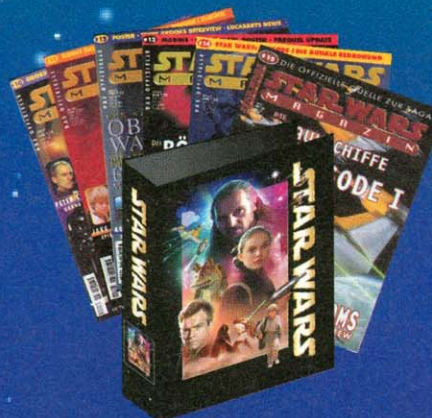
Souvenirmagazin
zu Episode I



Sammelordner „Helden“



Sammelordner „Schurken“



SW Collection

SW Collection:
Das absolute
Highlight für
alle Fans:
1 Sammelordner
+
6 SW Magazine

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

STAR WARS
MAGAZIN

Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

- | | | | | |
|--|--|-------------------------------------|--|--------------------------------|
| ☐ SW 8 | ☐ SW 9 | ☐ SW 10 | ☐ SW 11 | ☐ SW 12 |
| ☐ SW 13 | ☐ SW 14 | ☐ SW 15 | ☐ Souvenirmagazin | |
| ☐ Ordner „Helden“ | ☐ Ordner „Schurken“ | ☐ Collection | | |

So geht's: Alle Lieferungen nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Magazin, DM 9,90 für Souvenirmagazin, DM 14,80 für Sammelordner, DM 39,80 für Collection zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig). Bitte auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

INTERVIEW



RESIDENT EVIL 2

Bald startet Capcoms Zombiejagd auch auf Nintendo-Konsolen. Der Game Boy bekommt eine Umsetzung des ersten Resident Evil-Teils auf den Leib programmiert, das N64 wird mit einer Adaption des Nachfolgers bedient. Wir sprachen mit Alexander Ehrath, Entwickler bei der Firma Angel Studios, die für die Nintendo⁶⁴-Fassung verantwortlich ist.

TOTAL!: Würdest du dich bitte kurz unseren Lesern vorstellen und erläutern, wie du Programmierer geworden bist?

Alexander Ehrath: Ich heiße Alexander Ehrath und wurde vor 30 Jahre in Deutschland geboren. Dort bin ich auch aufgewachsen, genauer gesagt in Dietzenbach bei Frankfurt am Main und später in Langen, ebenfalls bei Frankfurt. Mit dem Programmieren habe ich vor 18 Jahren als Hobby begonnen, seit acht Jahren betreibe ich es professionell. Schon immer wollte ich Deutschland verlassen, um Videospiele zu entwickeln. Im Jahre 1989 erfüllte ich mir meinen Traum.

TI: An welchen bekannten und unbekannten Spielen hast du in der Vergangenheit mitgewirkt?

AE: Ich arbeitete an *Raiden* und *Double Dragon* (beide für Atari Lynx), *Kawasaki Carri-*



Alexander Ehrath, Programmierer bei Angel Studios, stand der TOTAL! Rede und Antwort

bean Challenge, *ESPN Baseball Tonight* und *ESPN National Hockey Night* (für SNES) sowie an einer Anzahl von unveröffentlichten Baseball-Spielen für den Saturn und einem PSX-Baseball-Spiel. Nun bin ich an der Entwicklung von *Resident Evil 2* für das N64 beteiligt.

TI: Seit wann bist du bei Angel Studios? Wie kam es dazu?

AE: Ich begann meine Arbeit für Angel Studios vor einem Jahr. Nachdem mein vorheriger Arbeitgeber sein Büro in San Francisco geschlossen hatte, versuchte ich verzweifelt, wieder zurück nach San Diego zu ziehen, wo ich nach meiner Einwanderung in die USA



Die Kleinstadt Raccoon City ist nicht mehr das, was sie einmal war, seit die Zombies in sie eingedrungen sind

schon für einige Jahre gelebt hatte. Bis dahin hegte ich bereits einige Male Kontakt mit Angel Studios, die mir genau zu diesem Zeitpunkt ein Einstellungsangebot machten. Als ich dann noch hörte, dass ich an *Resident Evil 2* für Nintendo⁶⁴ mitarbeiten sollte, fiel mir die Entscheidung sehr leicht.

TI: Kannst du ein kurzes Firmenprofil von Angel Studios abgeben?

AE: Angel Studios ist ein in Kalifornien ansässiger Entwickler, der sich auf die Entwicklung interaktiver Produkte für Konsolen, PC, Arcade und LBE (Location Based Entertainment), darunter versteht man große Spielhallenautomaten, spezialisiert hat. Für Cap-



Jamie Briant
Chefprogrammier
K/O'S Engine



Christopher Fodor
K/O'S Engine



Alexander Ehrath
The man



Todd Meynink
FMV
Microcode



Kiyonosh Kemdar
Ex-Files
Zufallsgenerator



Wenn ihr verwundet werdet, seht ihr, wie sich euer Held angeschlagen durch die Gänge schleppt

com ist derzeit *Resident Evil 2* in der Entwicklung, für Disney wurde unter anderem *Virtual Jungle Cruise* programmiert, für Microsoft *Midtown Madness* und für Nintendo die N64-Baseball-Spiele der *Ken Griffey*-Serie. Die Firma besteht aus 80 Angestellten und ist als einer der wenigen unabhängigen Spieleentwickler nun schon seit mehr als fünf Jahren im Geschäft.

TI: Wie ist die Zusammenarbeit mit Capcom entstanden? Wer hatte die (zunächst abwegige) Idee, ein zwei CDs umfassendes Spiel mit FMVs und Sprachausgabe auf ein Modul zu quetschen?

AE: Angel Studios steht mit Capcom Japan bereits seit einigen Jahren in Kontakt. Capcom war an der Firma aufgrund der originellen Produkte und Zu-

gehörigkeit zum Nintendo-Dream-Team interessiert. Es wurde schon immer für unmöglich gehalten, so viele Full-Motion-Videosequenzen und Sprache auf einer Nintendo-Cartridge unterzubringen. Aber nachdem Capcom unsere technischen Möglichkeiten gesehen hatte, war sie sich sicher, dass es das erste Mal realisierbar sein würde, zwei CDs voll mit FMV und Sprache komplett auf ein Nintendo-Modul zu übertragen.

TI: Was findest du reizvoller? Ein Spiel komplett selbst zu entwickeln oder einen erfolgreichen Titel für eine andere Konsole umzusetzen?

AE: Die Arbeit an RE2 war viel mehr als eine simple Konvertierung auf eine andere Konsole. Die Nintendo⁶⁴-Version beinhaltet einige neue Features, die nicht in der PSX-Fassung enthalten waren. Persönlich würde ich als Nächstes gern an einer Eigenentwicklung arbeiten.

TI: Was war für euch bei der Arbeit an *Resident Evil 2* die größte Herausforderung?

AE: Zum einen die Optimierung der Zugriffszeit, um die höhere Auflösung zu unterstützen. Zum anderen sämtliche FMVs so zu komprimieren, dass sie in den dafür vorgesehenen Platz passen. Gleichzeitig galt es, den hohen Qualitätsstandard von Capcom einzuhalten, ohne



die vorgegebenen zwölf Monate Entwicklungszeit zu überschreiten.

TI: Wie viele Personen arbeiten an RE2, und welche Aufgaben hast du bei der Entwicklung?

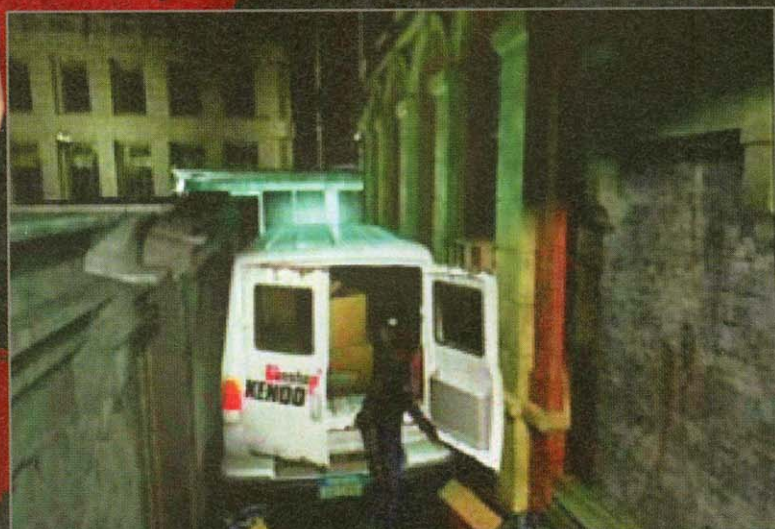
AE: Etwa 20 Personen waren an der Konvertierung beteiligt. Ich bin einer der fünf Programmierer und habe hauptsächlich an den 2D- und den 3D-Spezialeffekten, dem Sound und der Musik sowie den verschiedenen Status-Bildschirmen gearbeitet.

TI: Gab es im Nachhinein Probleme, mit denen ihr nicht gerechnet hattet?

AE: Es war ein Projekt, das trotz mancher hektischer Momente eine Menge Spaß gemacht hat. Wir sind wirklich glücklich, dass uns bei der Entwicklung keinerlei Hindernisse in den Weg gelegt wurden.



Wenn sie der Hunger packt, sind die besonders gefährlich. Hütet euch vor Zombie-Versammlungen!



Hier ist kein Durchkommen. Ein Lieferwagen versperrt den Weg, vom Fahrer des Kleinlasters weit und breit keine Spur. Hinter euch stöhnen schon die Halbtoten – gebt ihnen den Rest!

RESIDENT EVIL 2

Grafik



Jason Katsoff
Chefgrafiker



Ryan Trenhaile
Grafiker



Die Qualität der gerenderten Hintergrundbilder ist grandios und mit Expansion Pak sogar in High-Res



TI: Die PSX-Version arbeitet mit aufwendig gerenderten Hintergründen. Habt ihr diese Szenarien extrem komprimieren können oder als Polygongrafiken nachgebaut?

AE: Wir benutzen stark komprimierte, statische Hintergründe.

TI: Bei der PlayStation-Version werden Ladezeiten durch die Großaufnahme einer sich öffnenden Tür überbrückt. Trotz Modultechnik sieht man diesen Vorgang auch in der N64-Fassung. Warum?

AE: Diese Sequenz wurde bewusst im Spiel gelassen. Sie wird als Stilmittel eingesetzt, um die Spannung zu erhöhen.

TI: Wie sieht es mit dem Sound aus? Konntet ihr alle Songs und Sprach-Sam-

ples in vergleichbarer Qualität integrieren? Welche Rolle hat Chris Hülsbeck von Factor 5 bei der Entwicklung gespielt?

AE: Der Sound ist sogar besser, da wir Dolby Surround verwenden. Chris konvertierte zirka 50 % der Musik in RE2. Sein Kollege Rudolf Stember setzte die Instrumente um, und sein Kollege Thomas Engel hat uns technisch jede Menge Unterstützung gegeben. Wir haben die Zusammenarbeit mit Factor 5 sehr genossen und freuen uns schon auf zukünftige Projekte.

TI: Ist die Unterstützung des Analogsticks wirklich eine Hilfe?

AE: Ja, absolut. Er erlaubt, die Figur durch das Vorwärtsdrücken des Sticks mit nur einer Hand zu steuern, ohne immer den Knopf für „Laufen“ halten zu müssen.

TI: Kannst du bitte alle neuen Features der N64-Version nennen? Wird es exklusive Waffen geben?

AE: Es wird keine neuen Waffen geben, aber neue Kostüme. Mit Expansion Pak könnt ihr das Spiel in hochauflösender Grafik genießen. Die Stärke der vor kommenden Gewalt wird ebenso anwählbar sein wie die Farbe des Blutes. Dazu kommen noch weitere neue Features, die wir allerdings erst zu einem späteren Zeitpunkt bekannt machen möchten.

TI: Diente das ursprüngliche RE2 als Vorlage oder die japanische Dual-Shock-Variante, die ja auch über einige Extras verfügt? Musstet ihr in der N64-Umsetzung etwas weglassen?

AE: Die Umsetzung basiert auf dem PlayStation-Original-Resident Evil 2. Die Rumble-Pak-Unterstützung ist dennoch



Wenn die Gefahr gegenwärtig ist, muß die Notbremse – sprich die Waffe – gezogen werden

Audio



Jim Laurino
Sound-Effekte
Sprachkompression



Paul Lackey
Musiker



Es gibt noch kein Bild von den so genannten Ex-Files. Das sind neue Akten, in denen ihr Infos findet



identisch mit der japanischen Dual-Shock-Version.

Alles, was in der PSX-Version zu sehen war, wird auch in der N64-Version vorkommen, und noch mehr.

TI: Theoretisch würde es sich anbieten, die von euch entwickelte Engine für ähnliche Titel wie *Resident Evil* und *Resident Evil 3* oder andere Capcom-Spiele wie *Dino Crisis* zu nutzen. Gibt es diesbezüglich Überlegungen oder bereits Entscheidungen?

AE: Wir haben unsere Kooperation mit Capcom gerade erst begonnen und freuen uns darauf, auch in Zukunft zusammenzuarbeiten. Konkretes können wir derzeit noch nicht sagen.

TI: Gibt es ein Genre oder eine Thematik, die dich besonders reizt und die du in Zukunft gerne in einem Videospiel umsetzen möchtest?

AE: Ich würde gerne an einem 3D-Action-Adventure arbeiten.



TI: Werdet ihr Software für den Game Boy Advance entwickeln? Was hältst du von dem Gerät?

AE: Angel Studios wirft immer gerne ein Auge auf alle neuen Spieleplattformen, und wir betrachten auch einige der kommenden Handheld-Spiele-Systeme, die bald erhältlich sein werden. Bisher ist noch nichts entschieden.

TI: Was sind eure nächsten Pläne für Nintendo⁶⁴-Software?

AE: Wir haben einige Projekte, die kurz vor dem Start stehen, und werden nähere Informationen über unseren Entwicklungsplan in den nächsten Wochen bekannt geben.

TI: Vielen Dank für das Interview und alles gute Gute für die Zukunft!

Leitung



Chris Fodor
Project Director



Stewart Spilkin
Producer



Einige Bewohner von Raccoon City konnten sich erfolgreich gegen die Zombies wehren. Bis jetzt...



Tester



Scott Singer
Chief Tester



Daniel Ramirez
Tester

Eine Besonderheit der N64-Version ist der Zufallsgenerator. Habt ihr das Spiel durchgezockt, werden bestimmte Objekte und Extras per Zufall platziert. So bleibt das Game spannend

Leser-CHARTS

von euch,
für euch

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

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluß über die Platzierung im Vormonat. Neueinsteiger werden mit „NEU!“ gekennzeichnet, und die Marke „re-entry“ bedeutet, dass ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Wir haben das Berechnungssystem verfeinert. Ab dieser Ausgabe entscheidet nicht mehr nur der Index eines Spiels, sondern auch und vor allem ein Punktesystem über die Platzierung. Jede eurer Zuschriften wird nach diesem System ausgewertet. Setzt ihr einen Titel auf Platz eins, bekommt er am meisten Punkte, ein Spiel auf Platz zehn dementsprechend am wenigsten. Der Index: Zu Beginn der Auswertung zählen wir die Punkte für jedes Spiel zusammen. Dann zählen wir alle Briefe, in denen das jeweilige Spiel unter den Top Ten war, multiplizieren diese Zahl mit sich selbst und teilen das Ganze durch die Punkte-summe des Spiels. Schon haben wir den Index! Dank dieser kleinen Rechenaufgabe wissen wir (und ihr), wie nahe zwei Titel beieinander liegen und können zudem unterschiedliche Charts miteinander vergleichen. So, und nun viel Spaß mit den Charts! *schradler*

N64

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

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT	
Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 13,9			
2	INDIZIERT	VORMONAT	
F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 4,0			
3	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT	
Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 3,3			
4	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT	
F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 2,6			
5	SUPER MARIO 64	VORMONAT	
Jump&Run • Note 1 • Test 3/97 Index: 4,5			

6	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1 • Test 6/97 Index: 2,1	VORMONAT	5
7	STAR WARS: EPISODE I – RACER	Rennspiel Note 1 • Test 6/99 Index: 1,8	VORMONAT	13
8	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 1,6	VORMONAT	11
9	1080° SNOWBOARDING	Action/Sport Note 1 • Test 4/98 Index: 1,5		
10	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 1,5	VORMONAT	
11	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 1,4	VORMONAT	7
12	WCW/NWO REVENGE	Prügelspiel Note 2+ • Test 11/98 Index: 1,4	VORMONAT	
13	F-ZERO X	Rennspiel Note 1 • Test 6/99 Index: 1,1		
14	LYLATWARS	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 1,0	VORMONAT	15
15	WAVE RACE 64	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 0,9		

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: 5,3			
2	SECRET OF MANA	VORMONAT	
Action/Adventure • Note 1 • Test 12/93 Index: 4,6			
3	TERRANIGMA	VORMONAT	
Adventure • Note 2+ • Test 1/97 Index: 2,7			
4	LUFIA	VORMONAT	
Rollenspiel • Note 1 • Test 2/97 Index: 2,5			

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

TOTAL! Aufruf

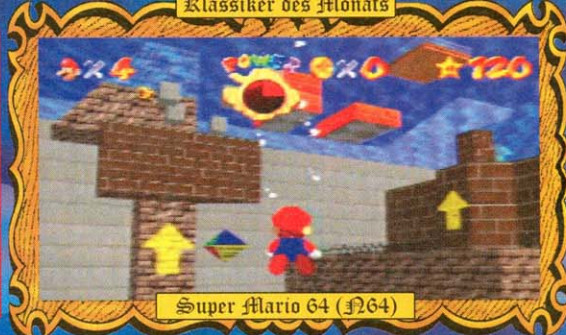
Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von euch bekommen.

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! 1/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Umsetzungen von anderen Nintendo-Systemen wünscht ihr euch für den Game Boy Color?** Schreibt uns bitte eure Top Ten (NES, SNES und N64 haben einiges zu bieten, was der leistungsstärkere Game Boy Color bewältigen könnte).

TOTAL! Umfrage

In der Ausgabe 9/99 fragten wir, welche Kriterien ihr bei einem Videospiel für besonders wichtig haltet. Es sind folgende:

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1. Dauerspaß | Index: 9,6 |
| 2. Steuerung | Index: 5,5 |
| 3. Hintergrundstory | Index: 3,1 |
| 4. Charaktere/Vehikel | Index: 2,8 |
| 5. Action-Anteil | Index: 2,6 |



Super Mario 64 (N64)

Special: bestes Zubehör

1 RUMBLE PAK

Index: 7,1



2 EXPANSION PAK

Index: 7,0



3 CONTROLLER PAK

Index: 4,5



4 LENKRAD

Index: 1,5



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

5 N64-CONTROLLER

Index: 1,3



6 SPEZIAL-CONTROLLER

Index: 1,3

7 GAMEBUSTER

Index: 0,9

8 RGB-KABEL

Index: 0,6

9 64GB-ADAPTER

Index: 0,6

10 PASSPORT PLUS

Index: 0,4

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: 8,8

VORMONAT



2 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99 Index: 4,7

VORMONAT



3 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 2,5

VORMONAT



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 2,2

VORMONAT



5 MYSTIC QUEST

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

VORMONAT



6 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

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

VORMONAT

7 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94
Index: 1,9

VORMONAT

8 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run
Note 1 • Test 6/99
Index: 1,9

VORMONAT

9 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

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

VORMONAT

10 TETRIS DX

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

re-entry

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul **extreme-G – XG2!**

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 Spieletipp (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! 1/2000 ist der 20.11.99 (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! 9/99:

Hallo, **Otto Mangold** aus Berlin!
Sie sind der glückliche Gewinner des Monats. Ihr **Earthworm Jim 2**-Modul mit Signatur von unserer Redaktionsassistentin ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

Leser-CHARTS

von euch (und uns),
für euch

01
00
10
11
01
10
11
01
01



Spieletipp von Michael Queißer aus Meißen

WWF Attitude (N64)

Unglaublich, dieses Spiel! Bestreitet mit einem von über 40 Wrestlern einen Royal Rumble, eine Battle Royal, Hardcore- oder I-Quit-Matches! Beweist im Career-Modus, dass ihr ein Star seid! Die zahlreichen Spielmodi sorgen für lange andauernden Spielspaß, während die original Sprach-Samples der Catcher oder die Kommentare von Shane McMahon und Jerry Lawler echtes Wrestling-Feeling aufbringen. Zudem könnt ihr euch mit bis zu vier Spielern um die Krone des „King of the Ring“ prügeln. Dieses Modul ist nicht nur für Wrestling-Fans empfehlenswert.

Euer Michael

RED-N64 und GB(C)

In den N64- und GB(C)-Charts der Redaktion findet ihr die Spiele aufgelistet, die am häufigsten in unseren privaten Modulschächten landen und unsere absoluten Hits sind.

1	ISS 2000	Sport • Konami • Preview 10/99	VORMONAT 2 Index: 1,5	
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up • LucasArts • Test 1/99	VORMONAT 4 Index: 1,4	
3	POKÉMON ROT & BLAU	Pokémon/RPG • Nintendo • Test 10/99	Index: 1,3	
4	RAYMAN 2	Jump&Run Ubi Soft • Test 11/99	Index: 1,0	
5	SHADOW MAN	Action/Adventure Acclaim • Test 10/99	VORMONAT 1 Index: 0,8	

RED-Most Wanted

Auch Videospielredakteure haben Wünsche. Die Most-Wanted-Charts der Redaktion zeigen euch, nach welchen offiziell angekündigten N64- und GB(C)-Titeln es uns gelüftet.

1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	VORMONAT 3,1	
2	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Action/Adv. • Nintendo • Preview 11/99	VORMONAT 3 Index: 1,8	
3	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Activision • News 9/99	VORMONAT 5 Index: 1,3	
4	DONKEY KONG 64	Jump&Run Rare • Preview 9/99	Index: 1,2	
5	ARMY MEN: SARGE'S HEROES	Action/Adventure Ubi Soft • Special 7/99	Index: 1,0	

N64-FLOPS

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

1	FIFA 64	Sport • Electronic Arts • Test 2/97	VORMONAT 10,3	
2	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel • Interplay • Test 11/97	VORMONAT 4 Index: 3,8	
3	DUAL HEROES	Prügelspiel • Hudson • Test 2/98	VORMONAT 2 Index: 3,5	
4	CRUIS'N USA	Rennspiel Midway • Test 5/97	VORMONAT 3 Index: 2,6	
5	SUPERMAN	Action/Adventure Titus • Test 7/99	VORMONAT 1 Index: 2,6	

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	VORMONAT 7,5	
2	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	VORMONAT 7,3	
3	OGRE BATTLE 3	Strategie/RPG • Quest • Preview 9/99	VORMONAT 3,8	
4	RESIDENT EVIL 2	Action/Adventure Capcom • Preview 7/99	VORMONAT 3 Index: 2,8	
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • Special 2/99	VORMONAT 1,9	

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	VORMONAT 1 Index: 6,4	
2	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	VORMONAT 4 Index: 2,8	

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

TOTAL! im Wandel der Zeit

Alles hat ein Ende, nur die Wurst hat zwei. Ab dieser Ausgabe hat es ein Ende mit der alten Rechtschreibung. Wundert euch also nicht, dass wir künftig „Tipps“ statt „TIPS“ schreiben! Was hingegen kein Ende hat, ist die Kompetenz des TOTAL!-Teams, denn die ist wieder einmal stark angewachsen durch die beiden neuen Redakteure Peter Groß und Holger Reher. Mit dem Spielspaß auf Nintendo-Konsolen verhält es sich ebenso: Die getesteten Spiele dieser Ausgabe beweisen es. Was sich noch ändert? Das Wetter – zum Beispiel. Natürlich steht auch der Jahrtausendwechsel vor der Tür, aber den feiern wir ganz speziell. Lasst euch überraschen!

Rayman 2
→ N64
→ Seite 54–57

Jet Force Gemini
→ N64
→ Seite 58–60

Worms Armageddon
→ N64
→ Seite 64–65

Crazy Bikers
→ GBC
→ Seite 61

Asteroids
→ GBC
→ Seite 61



Bevorzugte Genres:
Sportspiele, F. P. Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Perfect Striker 2 (N64)

Jawohl! Die Knollennase lässt es mal wieder so richtig krachen. Eigentlich sind Jump&Runs nicht mein bevorzugtes Gebiet, aber über das Männchen mit der Hubschrauber-Frisur muss man einfach lachen!

Ein Third Person Shooter mit einer Menge Anspielungen auf bekannte Science-Fiction-Filme. Nicht schlecht! Ich werde mich die nächste Zeit erst mal als Sternenkrieger in fremden Galaxien tummeln.

Hilfe, mein N64 hat Würmer! Die kleinen Viecher sind allesamt herzallerliebste. Mit einem drolligen Kommentar auf den Lippen robben sie ins sichere Verderben, ohne sich zu beschweren.

Vergebens habe ich versucht, Klaus vom Pokémon-Spielen abzuhalten. Trotz des guten Titels hat es nicht funktioniert. Aber ich gebe nicht auf und lasse mir für den kommenden Monat etwas Neues einfallen!

Der Automat hat damals einiges von meinem Taschengeld verschlungen. Endlich kann man auch unterwegs für Sauberkeit und Ordnung im Weltraum sorgen. Bitte das Staubsaugen nicht vergessen!



Bevorzugte Genres:
Prügel- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Such' die Wohnung

Haa, haa, ich lach mich tot, um es mal mit All's Worten zu sagen. Der Strahlemann hüpf durch Welten, die von durchgeknallten Gags richtig wimmeln. Könnte von mir kommen, der Humor.

Es mag ja nicht vor Abwechslung strotzen, aber solange ich genügend Munition und noch mehr Opfer habe, ist mir das ziemlich egal. Hauptsache, die Fetzen fliegen und der Tobit kann sich beweisen.

Noch ein lustiges Spiel, das gefällt mir! Da kann man so richtig schön seine gemeine Ader rauskommen lassen. Mit Granaten kann ich nur nicht umgehen, ich spreng mich immer selbst in die Luft ...

Das Spiel hat 'ne glatte 1 verdient! 'ne glatte! Keine Wiederrede! Wer den Test geschrieben hat, gehört gefeuert! Ich liebe dieses Spiel, und wer etwas dagegen hat, ist nicht länger mein Freund.

Hey, wir fliegen durchs All, drehen uns im Kreis und zerbröseln Steine! Mal sehen, was der nächste Level bringt ... Oh, wir drehen uns im Kreis, zerbröseln Steine und fliegen durchs All! Ist doch mal was.



Bevorzugte Genres:
Shoot 'em Ups, Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super R-Type (SNES)

Auch einem Jump&Run-Muffel wie Herrn Hellwig kann Mr. Rayman ein Lächeln entlocken. Ja, ich bin positiv überrascht, hätte nicht gedacht, dass mich dieser algediente Ubi-Soft-Charakter begeistert.

Weit gefehlt, Herr Kollege Tobit! Es strotzt vor Abwechslung. Natürlich verbindet es nicht Dutzende von Genres, aber immerhin Shooter-, Adventure- und Rennspielabschnitte. Jetzt bin auch ich ein Rare-Fan!

Ich bevorzuge Wurmssuppe, auch als Chili-Wurm-Pizza gefallen mir die niedlichen Krabbler sehr gut. Auf der Mattscheibe kann ich, und damit stehe ich wohl allein, absolut nichts mit den Dingen anfangen.

Im Zuge meiner jüngsten GameBoy-Euphorie gehört auch dieses feine Rennspielchen zu den Modulen, die ich bei der nächsten Fahrt zu Nintendo in mein Reisekofferchen packen werde. Echt!

Asteroids war für mich das, was man ein Groschengrab nennt. Mit dem Unterschied, dass es sich um sauer verdiente Markstücke handelte. Da ist die GBC-Version für 70 DM ein willkommenes Schnäppchen.



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

Die französische Knollennase hat Hand und Fuß – im wahrsten Sinne des Wortes ... Für das abgefahrene Charakterdesign hat Rayman-Erfinder Michel Ancel einen Oscar (mit Armen und Beinen) verdient.

Was ist nur mit Rare los? Erst Conker's Pocket Tales, und nun das. Der Anfang des Spiels ist so langweilig, dass ich jegliche Lust verliere, bis zum (angeblich) interessanteren Teil weiterzuspielen.

Endlich herrscht wieder Bombenstimmung im Komposthaufen. Wenn die Kriechtiere auf dem Kriegspfad sind, bleibt kein Auge trocken. Mit vier Leuten ist Wormageddon der Mehrspieler-Kult schlechthin.

Da versucht man doch tatsächlich, mich mit einem vorzüglichen GBC-Spiel vom Pokémon-Spielen abzuhalten. Aber das funktioniert nicht – schließlich muss ich noch Dragonir zu Dragonen heranzüchten.

Meine Begeisterung für teure Updates uralter Kulttitel hält sich normalerweise in Grenzen. Ataris Asteroids allerdings ist einer der wenigen fossilen Klassiker, die nach 20 Jahren noch einen gewissen Reiz ausüben.



Bevorzugte Genres:
Jump&Run, Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mario Golf (N64)

Diesen Winter erwartet uns eine wahre Jump&Run-Flut für Nintendos 64-Bitter. Rayman 2 ist eines der absoluten Highlights und mein persönlicher Geheimtipp. Auch die GBC-Version sieht klasse aus!

Ich bin ja ehrlich gesagt kein großer Fan von Science-Fiction und Enterprise, Aliens, Star Wars etc. gehen mir ziemlich am Sitzfleisch vorbei. Doch Jet Force Gemini hat mich gepackt. Es ist hart, aber gut!

Keine Konsole ohne Wurmbefall. Nun treiben die wirbellosen Soldaten auch auf dem N64 ihr Unwesen. Besonders mit Freunden (die sehr schnell zu Feinden werden können) steigt die Stimmung.

Ein ausgezeichnete Kandidat, um die quallvolle Wartezeit auf Excitebike 64 zu verkürzen. Außerdem kann ich jetzt endlich mit dem Motorrad durch den Bus oder das Wartezimmer knattern.

Wer die musikalisch wertvolle Epoche der Neuen Deutschen Welle miterlebt hat, weiß, dass ich eigentlich vom Jupiter komme. Seit ich ihn pulverisiert habe, lebe ich auf der Erde. Schöne Grüße an ALF!

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Krumme Nieten!
Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Rekordteure – Heiß und fettig –

Höher, weiter, schneller – das Motto unserer hektischen Zeit. Es gibt Leute, die haben nichts Besseres zu tun, als Rekorde zu sammeln, Weltrekorde. Akribisch dokumentieren sie menschliche, tierische und natürliche Spitzenleistungen in einem dicken Buch. Dieses Werk ist nun in einer aktuellen Auflage erschienen und gefüllt mit den haarsträubendsten Unglaublickeiten, die unsere (kleine) Welt zu bieten hat. Entgegen der landläufigen Meinung, Richard Kiel, der Beißer aus James Bond, wäre der größte Mensch der Welt, verrät das Guinness-

Buch, dass es ein Mann aus der ehemaligen Sowjetunion ist, der es auf stolze 2,73 m bringt. Der bisherige Rekord lag mit 2,72 m nur einen klitzekleinen Zentimeter darunter. Doch nun ist plötzlich alles anders: Ab sofort gehört Holger Reher zum TOTAL!-Team, und der ist so groß und stark, dass wir am Wochenende alle zusammen Picknick auf seinem Rücken machen werden. Das schwerste Modell der Welt schleppt satte 326 kg mit sich herum und präsentiert höchstwahrscheinlich Dessous, aus denen man bequem ein Sechsmann-Zelt machen könnte. Und da wir gerade beim Zelten sind: Der

Rekord im Dauerküssen liegt bei schlappen 29 Stunden. Dicke Lippe garantiert. Einen weiteren Rekord hält der zweite neue Mann im TOTAL!-Team. Pit Groß spricht so überzeugend und perfekt Englisch, dass selbst gestandene Briten nicht alle Wörter kennen, die er benutzt. Auch unser Pit ist groß wie ein unterkellertes, erdbebensicheres Hochhaus. Den frischen Dungeon-Sklaven passen die Fußketten zwar noch nicht so richtig, doch ein wenig 24-Stunden-Arbeit und sofortige Lohnkürzung bei Rechtschreibfehlern lassen unerwartete Motivation aufkommen, und so fühlen sich beide bereits sehr wohl im Team.

Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Ubi Soft

Preis:
ca. DM 100

RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE

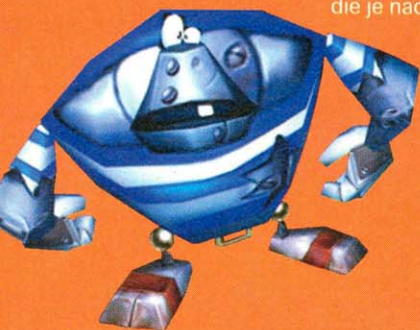


Freut euch, der verrückte Franzose ist da! Rayman: ohne Arme, ohne Beine, dafür mit einer Knollennase, die Super Mario vor Neid erblassen lässt.

Grausame Roboter-Piraten aus den Weiten des Universums haben die Welt unseres sonst so lustigen Helden überfallen. Diese metallischen Bösewichter wollen die gesamte Bevölkerung gefangen nehmen, um sie an einen galaktischen Zirkus zu ver-



kaufen. Schlimmer noch, die Zauberkraft des magischen Planeten wurde in Form von 1.000 gelben Lums in alle Winde verstreut und Rayman dadurch seiner übernatürlichen Kräfte beraubt. Lums sind lebendige Leuchtkugeln, die je nach Farbe



Lasst ihr Rayman zu lange warten, dann fängt er an wie ein Basketballer mit seinem Bauch zu jonglieren

verschiedene Wirkungen haben. In seiner Not muss er Pollochus den Magier, Erschaffer und Gott der Welt, ausfindig machen. Während Rayman dieses große Ziel vor Augen hat, bietet sich längs des Weges wiederholt die Gelegenheit, seine Freunde aus den Klauen der Blechkameraden zu befreien.

Zum Glück bekommt ihr noch in der Introsequenz von eurem dickleibigen Freund Globbox ein silbernes Lums, das euch einen Teil



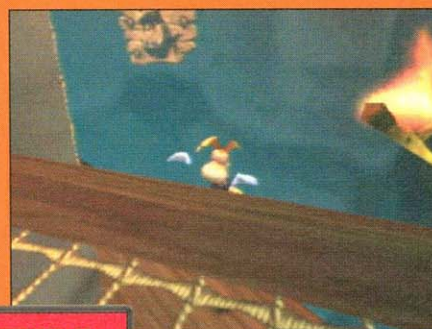
Ein Schuß durch den Ring erzeugt ein Seil, an dem ihr schwingen könnt. Der Pilz dient als Trampolin



der Kräfte zurück gibt, die sonst in Raymans Faust stecken. Um eine geschossartige Energieentladung auszulösen, müsst ihr fortan nur den B-Button drücken. Murphy, die grün schillernde Fliege mit dem breiten Grinsen, nimmt euch zu Beginn des Spiels freundlich in Empfang. Der Brummer erklärt im wei-



Globbox' Kinder warten darauf, dass Rayman ihren Vater befreit. Eines von ihnen dürft ihr später lenken



POSITIV

Cooler Held, witzige Charaktere, variantenreiches Gameplay

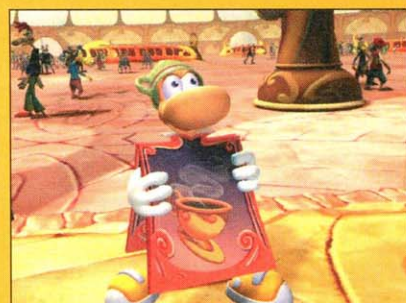


teren Verlauf sämtliche Bewegungsfunktionen, die ihr dem kleinen Tollpatsch entlocken könnt. Eine der wichtigsten ist der Gleitflug, den Rayman dank seiner wirbelnden Frisur ausführen kann. Klettern, Schwimmen, Tauchen, Hangeln, den Umgang mit diversen Fortbewegungsmitteln und vieles mehr erlernt ihr in Etappen. Schon der erste Level lehrt euch, die gelben Lums zu sammeln sowie

die Käfige zu sprengen, die ihr unterwegs findet. Sollte es euch gelingen, alle gelben Energiebälle und an Ketten hängenden Gefängnisse einzusammeln beziehungsweise zu öffnen, erlangt ihr Zugang zu der Bonus-Stage des jeweiligen Levels. Während sich Rayman mit Hilfe des Analogsticks geschmeidig durch die mit Expansion Pak noch prächtigeren Landschaften be-

Rayman goes TV

Ubi Soft hat noch viel vor mit dem kleinen Helden. Augenblicklich befindet man sich mit deutschen Fernsehsendern in Verhandlungen, wann und wo die TV-Serie um den Hauptdarsteller Rayman gezeigt wird. Michel Ancel, Erfinder des Charakters, nennt Tex Avery's Cartoon-Stil als Inspiration für seine eigene Figur. Da auch das Entwicklerteam zum Teil aus den Bereichen Comic, Film und Cartoon entspringt, kann man von den bewegten Computergrafiken einiges erwarten.





Was bisher geschah

Da Nintendo-User bisher nicht in den Genuss gekommen sind, Raymans erstes Abenteuer (PlayStation, Saturn, Atari Jaguar) zu spielen, arbeitet Ubi Soft zur Zeit an einer GBC-Version des Jump&Runs. Die auf der IFA präsentierte Vorversion ist grafisch umwerfend und hinterließ auch spielerisch schon einen sehr guten Eindruck. Ubi Soft plant das Modul im März des kommenden Jahres zu veröffentlichen.



So gehört es sich: Der fiese Oberbösewicht ist von unfähigen Trotteln umgeben. Genau wie im Kino

wegt, lauern an jeder Ecke Gegner und Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Befreit ihr beispielsweise die Sumpfschlange aus ihrem Käfig, zieht sie euch zum Dank im Schlepptau durch das Feuchtbiotop. Eure Füße dienen dabei als Wasserskier. Die zweibeinige Granate dagegen müsst ihr erst überlisten, bevor ihr auf ihrem Rücken zum Raketen-Rodeo Platz nehmen könnt. Auch die Endgegnerkämpfe sind abwechslungsreich gestaltet. So gibt es Monster, die ihr mit bestimmten Mitteln bezwingen müsst, aber auch Freunde, die Rayman zu einem Wettlauf herausfordern. In einem Fall bestreitet ihr ein solches Rennen sogar in der Gestalt eines an-



deren und übernimmt die Steuerung von 'Globbox' Kind. Dabei habt ihr zu triggern, bis ein Berggipfel erreicht ist. An wenigen Stellen wird die Grenze zwischen gesunder und kaum zu schaffender Anforderung überschritten, doch das charmante Design derartiger

Passagen tröstet über den zwischenzeitlichen Frust locker hinweg.

Die über die Level verteilten Adventure-Elemente, die einmal bewältigt das Weiterkommen erlauben, sind genau genommen keine echte Herausforderung. Trotzdem ist es den Entwicklern gelungen, auch diesen Aspekt des Spiels mit dem Rest von *Rayman 2* verschmelzen zu lassen. Das heißt, die Lösung eines Rätsels fügt sich in das Gesamtgeschehen ein und



erzeugt dabei eine Atmosphäre, die etwas filmreifes an sich hat. Texteinblendungen kommentieren solche Ereignisse häufig auf humorvolle Weise.

Apropos Kommentar: Es gibt zwar keine verständliche Sprachausgabe im herkömmlichen Sinn, aber jeder Charakter gibt wie bei Rares *Banjo-Kazooie* Laute von sich. Während ihr lesen könnt, was diese zu bedeuten haben, erzeugen die sprachähnlichen Klänge allerdings ein glaubhafteres Bild vom Wesen der kommunizierenden Person als es seinerzeit Rare erreichte. In Ver-

bindung mit dem guten Soundtrack und den ansprechend designten und aufwendig texturierten Grafiken ist *Rayman 2* auf dem Gebiet der Präsentation absolut wegweisend.

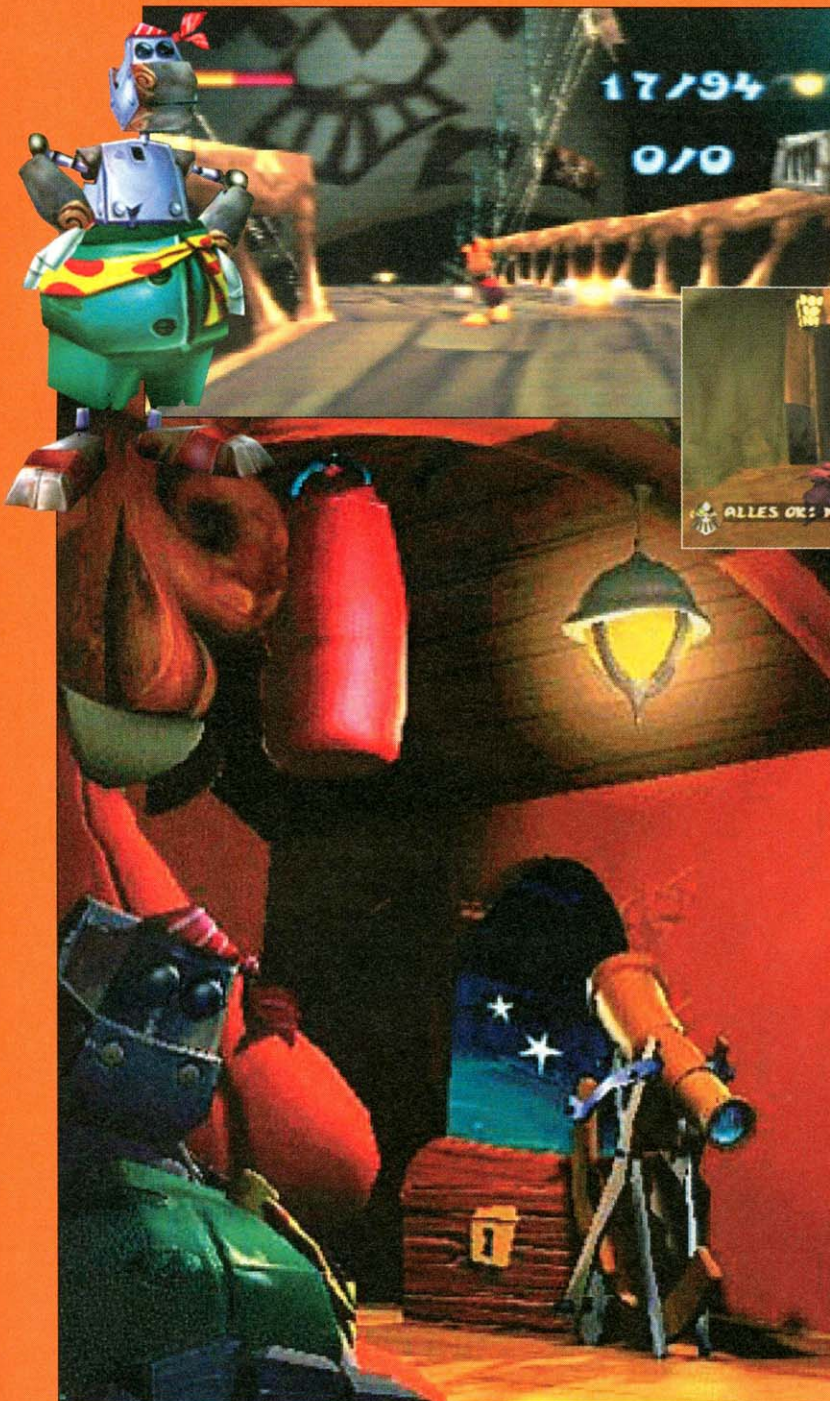
Wer sich an umwerfenden Panoramen, flüssiger High-Res-Grafik, einem actionreichen Gameplay, herausfordernden Endgegnern und einer kinoähnlichen Komposition erfreuen kann, liegt mit *Rayman 2* genau richtig. Das

coole Auftreten des Helden kombiniert mit den zum Teil aberwitzigen Ereignissen spricht jüngere wie ältere Jump&Run-Fans gleichermaßen an und braucht sich nicht hinter den Genrereferenzen zu verstecken

Sebastian Krämer

NEGATIV

↓ Umfang könnte größer sein, teilweise übertrieben schwierig



Rayman kann nicht nur schwimmen und tauchen, er kann sich auch als Busch ausgeben, wenn's nötig ist

Gameplay 1-

Wie von selbst gelingt es, Rayman durch die Arealen zu scheuchen. Unfair wird es selten.

Dauerspaß 1-

Story und Leveldesign fesseln ans Joypad. Bonus-Stages sind der Lohn für perfektes Spiel.

Grafik 1

Die Gestaltung der Charaktere und ihrer Umgebung ist schlichtweg atemberaubend.

Sound 2+

Liebliche Musiken sorgen für tolle Stimmung. Die Soundeffekte sind weniger gelungen.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: eine Seite

Spieler 1
Level 25 +
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

Genre:
Third Person Shooter

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Rare

Preis:
ca. DM 120

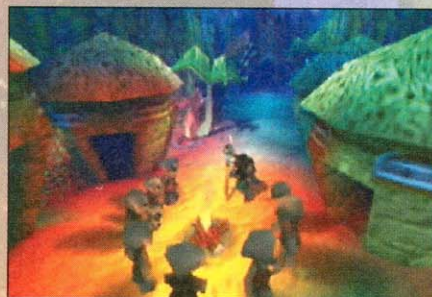


JET FORCE GEMINI

Rares Third Person Shooter konnten wir bereits vor einem Jahr auf der E3 kennen lernen. In der Zwischenzeit bastelten die Entwickler an weiteren Levels und Gegnern und Minispiele sind ebenfalls ausreichend vorhanden in diesem bombastischen Spektakel der Überschwänglichkeiten.

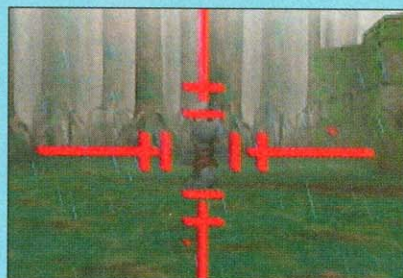


Die grünen und roten Lichtspiele seitlich des Durchgangs symbolisieren, dass ihr diesen Abschnitt bewältigt habt und der Level dahinter bereits besucht wurde



Im Fadenkreuz

Ihr bewegt euren Charakter über den Stick, schießt mit Z und springt mit C ↑. Die anderen C-Tasten dienen zum seitlichen Ausweichen und Ducken. Haltet ihr R gedrückt, wechselt die Kamera in die Ich-Perspektive, wobei der Charakter durchsichtig erscheint. Wer die Steuerung aus *Turok* kennt, wird sich schnell zurechtfinden. Der Stick steuert dann das Fadenkreuz und mit den C-Buttons könnt ihr eure Figur bewegen. A und B sind lediglich zum Durchschalten der zahlreichen Waffen gedacht und haben keine Doppelfunktion.

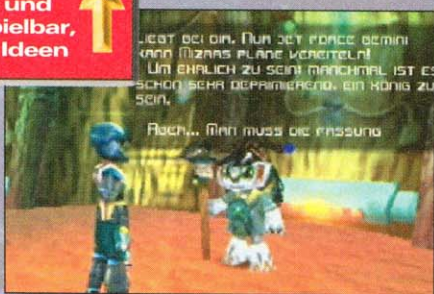


Nintendo will keine Zweifel übrig lassen in Bezug auf den Inhalt dieses Spiels und nennt es deshalb bezeichnend „3-D Adventure-Shooter“. Jeder Einzelne der drei Hauptcharaktere Juno, Vela und Lupus besitzt unterschiedliche potenzielle Eigenschaften, die im Verlauf des Abenteuers gezielt eingesetzt werden müssen, um vorwärts zu kommen. Knifflige Aufgaben und komplexe Rätsel bestimmen neben der rauen Action im Wesentlichen das Spielgeschehen.

Die umfangreiche Hintergrundgeschichte ist in den Weiten einer entfernten Galaxie angesiedelt. Als Mitglieder der elitären Sondereinheit Jet Force Gemini unterstützen die drei Helden die Union der Tribals im Kampf gegen Mizar und seine insektenartigen Horden. Rare hat sich dreist, aber auch übertra-

POSITIV

120 Abschnitte, gute Grafik und Musik, gut spielbar, viele witzige Ideen



Zwischendurch erhaltet ihr immer wieder einige Hintergrundinfos zum Verlauf der Geschichte

schend geschickt in der Welt der Science-Fiction-Filme bedient und zahlreiche Elemente wie Charaktere, Schauplätze und unverkennbare Konstellationen in ihre Story eingebaut. So erinnern die Tribals stark an die tollpatschigen Ewoks aus *Star Wars*. Mizars Kampftruppen sind mit den Bugs aus *Starship Troopers* vergleichbar und im aufwendigen und stimmungsvollen Echtzeit-Vorspann wird der Sci-Fi-Fan vielerlei aus zum Beispiel *Alien (2)* und *Kampfstern Galactica* wieder erkennen. Juno, der männliche Part des furchtlosen Trios, ist annähernd das

Schicksal des jungen Luke Skywalker widerfahren: Space-Piraten töteten seine Eltern, woraufhin er sich entschloss der Jet Force Gemini beizutreten.

Die Gräueltaten des bösen Mizars während der Invasion haben das Volk der Tribals auf ihrem Heimatplaneten Goldwood (designt nach dem Waldmond Endor) in die Defensive gezwungen. Zu allem Überflus ist Juno's Zwillingschwester Vela gefangen genom-



Die Munitionskisten liegen verstreut in den Abschnitten herum und sind nicht immer auf Anhieb zu finden. Manchmal müsst ihr regelrecht um sie kämpfen



men worden. Nun liegt es an euch, den intergalaktischen Rowdys Einhalt zu gebieten und das Beste aus dieser haarigen Stresssituation zu machen.

Irgendetwas muss geschehen. Ihr schnappt euch also Juno – nur er ist zu Beginn anwählbar – und begeben euch zum Botschafter Magnus, der die ersten Hinweise und einleitenden Worte (deutsche Bildschirmtexte) verkündet. Nachdem ihr zur Hütte des Königs



Lupus' Jet Pack ist ein Panzer, in den er einsteigen und dann mit ihm dank Düsenkraft fliegen kann

gelaufen seid und erste Sprungübungen gemacht habt, durchquert ihr ein Portal, das zum Ersten von den mehr als zehn weitläufigen Arealen führt. Beim Aufeinandertreffen mit den bewaffneten Soldaten-Drohnen kann einem angst und bange werden. Im Schrittempo arbeitet ihr euch durch die dschungelartige Umgebung vor. Hinter jeder Biegung, jedem Baum und Strauch könnten Feinde platziert sein und euch – auch hinterrücks – mit Feuersalven attackieren.



Rare hat die Steuerung umfangreich, jedoch nicht zu kompliziert angelegt. Im Extrakasten gehen wir näher darauf ein. Habt ihr euch mit den Möglichkeiten eures Helden vertraut gemacht, steht dem behänden Vorgehen gegen die Streitmacht des fiesen Mizars nichts mehr im Wege. Eure Lebensenergie wird auf dem Screen unten links als unvollständiger Ring aus einzelnen Elementen angezeigt. Fünf Ringe umfasst der komplette Vorrat. Die ein-

Achtung Schussalven!

Obwohl die Helden unter der Last zusammenbrechen würden, könnt ihr im Inventar 14 Waffen mit euch herumschleppen. Zwei Waffen gleichzeitig zu benutzen, geht leider nicht, auch wenn es die Standardpistole und eine Granate wären.

Waffe

Beschreibung

Jet Force Pistol	Standardpistole, Einzelschuss, überhitzt leicht
Machine Gun	Schnelles Streufeuer, ungenau
Plasma Shotgun	Energie-Laser, per Z-Taste aufladbar
Homing Missile Launcher	Starker Granatwerfer mit Zielhilfe
Tri-Rocket Launcher	Durchschlagskräftiger Dreifach-Raketenwerfer
Sniper Rifle	Scharfschützen-Laser mit Zoomfunktion
Flamethrower	Effektiver Flammenwerfer, kurze Reichweite
Shocker	Elektroschocker
Grenades	Standard-Handgranaten
Shuriken	Zielsuchende (Ninja-)Wurfsterne
Remote Mines	Minen, Auslösung per A-Button
Proximity Mines	Tretminen ohne Fernzünder
Cluster Bombs	Handgranate, splittet sich in drei kleine Bomben auf
Flares	Abziehbare Leuchtkörper



zelnen Energiestückchen können durch das Einsammeln von Diamanten aufgefrischt werden. Mit besonderen Extras lässt sich der Ring erweitern, wodurch ihr ausdauernder werdet. Ist ein Ring verbraucht, wird der nächste angezeigt. Bis also sämtliche Energie weg ist, dauert es eine Weile. So bleibt im Kampfgetümmel meist noch genügend Zeit, diverse Munitionsbehälter und Diamanten zu suchen und aufzunehmen.

Habt ihr eine Drohne nur angeschossen, greift sie sich an die betreffende Stelle oder sackt eindrucksvoll zusammen, beispielsweise wenn ihr dem Viech in die 'Gräten' gefeuert habt. Je nach Art der gewählten Waffe (siehe Kasten) zerplatzen die Feinde und hinterlassen schleimige Haufen ekliger Glib-

bermasse. Bleibt der Kopf eines Insekts liegen könnt ihr diesen einsammeln und für 100 Stück einen Cheat freischalten. Ab und an hinterlassen die Gegner Waffen die ihr ebenfalls aufnehmen könnt. Es gibt verschiedene Arten von Drohnen. Manche sind besonders deshalb gefährlich, weil sie Schilde tragen und sich damit vor Feindfeuer schützen. Andere erfordern den Einsatz spezieller Waffen, denn sie sind gegen die Jet Force Pistol, eure Standardwumme, gefeit.

Rare ist es gelungen den Gegnern eine sehr hohe Intelligenz mit auf den Weg zu geben. In gewissen Situationen ziehen sich die Angreifer zurück, schleichen sich von hinten an, suchen die Deckung oder gruppieren sich zu starken Kampfverbänden. Besonders tückisch sind die Scharfschützen, die sich auf höher gelegenen Plätzen positioniert haben und von dort angreifen.

Zur Bewältigung eines Abschnitts oder einer Welt sind unterschiedliche Vorgehensweisen

vonnöten. Zum Beispiel öffnen sich einige Portale erst dann, wenn ihr alle Gegner vernichtet oder bestimmte Schlüssel entdeckt habt. In versteckten Höhlen oder in Hütten werdet ihr wichtige Extras finden, die ihr unbedingt braucht, um weiterzukommen. Auf eurem Weg müsst ihr auch Tribals befreien, indem ihr sie berührt – schießt sie aber nicht aus Versehen ab!

Rare hat sich die verrücktesten Dinge einfallen lassen und das gesamte Abenteuer mit zahlreichen Gags und witzigen Wendungen gespickt. Zum Beispiel müsst ihr eine Lederhose zu einem Tribal bringen, der euch dann eine Brechstange aushändigt, mit der ihr Falltüren öffnen könnt.



NEGATIV

↓
Kameraführung
nicht optimal,
Schwierigkeitsgrad
etwas hoch

Schon nach wenigen Abschnitten gelangt ihr zu Vela, die ihr befreien müsst, um

sie fortan als Spielfigur nutzen zu können. Auch der Hund Lupus muss erst gefunden werden.

Für den Zweispieler-Kooperationsmodus sollt ihr zunächst einen Roboter wieder zusammensetzen, dessen drei fehlende Teile

irgendwo im großen Areal versteckt sind. Doch das sind bei weitem nicht alle Features dieses außergewöhnlich ideenreichen Spiels.

Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel verraten, damit die spannungsgeladenen Überraschungen nicht verloren gehen. Vorab nur so viel: In späteren Levels erhaltet ihr die Fähigkeit, euch zu verwandeln. Dazu müssen

zunächst alle drei Charaktere erspielt sein und ihren jeweiligen Endgegner besiegt haben, bevor sie zusammengeführt werden können. Nach dem Kampf gegen Mizar erhaltet ihr ein Jetpack mit dem ihr auf eine Säule fliegen könnt. Dort verwandelt ihr euch in eine Drohne. Mit ihr sucht ihr eine intergalaktische Diskothek – in der 70er-Jahre-Discomusik und tanzende Drohnen viele Lacher garantieren – auf. Im Hinterzimmer könnt ihr dann an einem Spielhallenautomaten ein kleines Rennspiel zocken. Ein Gleiterennen mit Pod-Racer-ähnlichen Gefährten steht ebenfalls auf dem Plan. Dazu wird bei vier angeschlossenen Pads der Screen gevierteilt oder im Zweispieler-Modus vertikal getrennt. Mit Lupus fahrt ihr in einem Minipanzer durch die Abschnitte oder fliegt im Bonuslevel wie bei *Rogue Squadron* durch die Lüfte.

Jet Force Gemini spielt sich trotz der komplexen Steuerung sehr gut. Allerdings ist die Kamera nicht immer optimal positioniert und sorgt somit stellenweise für hektische Fluchtmanöver oder umständliches Nachjustieren des Blickwinkels. Mit der passenden und sehr atmosphärischen Musik, die interaktiv auf das Geschehen reagiert, und mit den realistischen Sound-Effekten der Waf-

fen hat Rare eine höchst motivierende Sound-Kulisse geschaffen. Das 256-MBit-Modul bietet satte sechs Speicherplätze und kann dadurch getrost auf die Controller-Pak-Unterstützung verzichten. Das Expansion Pak wird zwar ebenfalls nicht unterstützt, doch auch ohne High-Res-Grafik erstrahlen die Level-Landschaften und Spielfiguren mit ihrem Detailreichtum in bestem Licht. Hier und da hat Rare etwas zu tief in den Farbpf gegriffen, insgesamt präsentiert sich *Jet*

Force Gemini aber überaus gut. Das Leveldesign ist zudem bei weitem nicht so linear aufgebaut, wie es noch die Vorversionen in den frühen Abschnitten vermuten ließen.

Mit *Jet Force Gemini* bekommen Ballerfreunde einen ausgefeilten und sehr

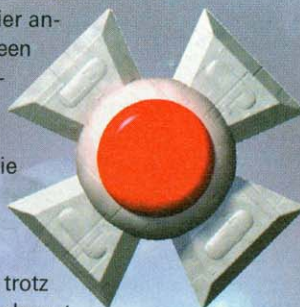
umfangreichen Third Person Shooter geboten. Die vielen Feinheiten des Gameplays, die versteckten Räume, Areale und Extras, die Minispielchen und witzigen Ideen machen diesen Titel zu einem potenziellen Renner im letzten Weihnachtsgeschäft dieses Jahrtausends. Möge die Force mit euch sein!

Thomas Hellwig

Abwechslung TOTAL!

Jetzt wissen wir endlich was Rare in den letzten Monaten gemacht hat. Die an den verruchten Club von Jubba The Hutt erinnernde Big-Bug-Disco bietet geniale Lichteffekte, coole Musik in bester Qualität und einen flippigen DJ, den man bitten kann etwas anderes aufzulegen.

Das großartige Rennspektakel im *wipEout*-Stil ist allein, zu zweit oder zu viert spielbar. Einmal abgesehen von der sensiblen Steuerung macht dieses Bonusspielchen wirklich viel Spaß. Ein weiteres Extra stellt der First-Person-Level dar, in dem ihr auf Pappkameraden schießt. Die Kamera fährt dabei einen vorgegebenen Weg ab.



Gameplay

2+

Die komplexe Steuerung und die hohe Gegnerintelligenz machen JFG zum potenziellen Hit.

Dauerspaß

1-

Es ist beinahe unfassbar, wie viele Abschnitte und Spielmöglichkeiten sich bieten.

Grafik

2+

Stimmig, detailliert, gut texturiert, feinste Animationen und Lichteffekte, flüssig ...

Sound

1-

Satte und realistische Schussgeräusche. Die Musik schafft eine berauschende Atmosphäre.

Modulspeicher: 6 Spielstände
Controller Pak: nein Passwort: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 120 Abschnitte
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
2+

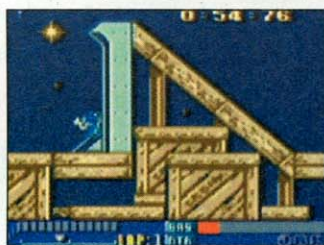
CRAZY BIKERS

GAME BOY
COLOR

Mit der Motocross-Maschine auf dem Game Boy Color über selbst gestaltete Strecken heizen – Konami macht's möglich!



Crazy Bikers ist ein Motorradrennspiel, bei dem ihr einen Stuntman auf seiner Maschine über verschieden angelegte Kurse steuern müsst. Das Spielgeschehen wird aus der Seitenansicht gezeigt. Die Kurse beinhalten jede Menge spektakuläre Sprünge und eingebaute Loopings. Auf den Strecken können diverse Extras, wie beispielsweise Nitro-Boosts, eine verbesserte Federung für die Rennmaschine oder Extrasprit aufgenommen werden. Neben dem obligatori-



schen Championship-Modus, in dem ihr zwischen zwei verschiedenen Klassen mit jeweils fünf Kursen wählen könnt, wartet auch der Time-Attack-Modus inklusive zuschaltbarem Ghost-Fahrer auf euch. Dieser Fahrer repräsentiert eure bisher schnellste Rennzeit, die es zu schlagen gilt. Wenn euch die vorgegebenen Strecken nicht ausreichen, habt ihr die Möglichkeit, mittels des eingebaute Strecken-Editors bis zu drei ab-speicherbare Kurse selbst zusammenzustellen. Über ein Link-



Kabel tretet ihr im Rennen gegen einen Freund an oder tauscht eure Strecken untereinander aus. Sollte euch die Farbe des Fahrers nicht gefallen, könnt ihr im Menü einfach eine andere auswählen. Konami hat in dieses Modul viele Features integriert, die den Spielspaß gegenüber dem Vorgänger *Motocross Maniacs* erhöhen. Freunden von Motorrad-Rennspielen mit ordentlicher Action wird mit diesem Titel gute Qualität geboten.

Pit Großer

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEO

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2

Der Biker lässt sich genau über die anspruchsvollen Strecken steuern und zeigt nette Stunts.

Dauerspaß 1-

Durch knifflige Passagen und den Strecken-Editor kommt nicht so schnell Langeweile auf.

Grafik 2-

Crazy Bikers läuft flüssig, aber die Hintergrundgrafik ist etwas sparsam ausgefallen.

Sound 2-

Der Soundtrack geht ins Ohr, jedoch klingen die Sound-Effekte viel zu eintönig.

Modulspeicher: ja
Systeme: GBC

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 10 + Editor
Schwierigkeit mittel
Bildschirmsprache englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

ASTEROIDS

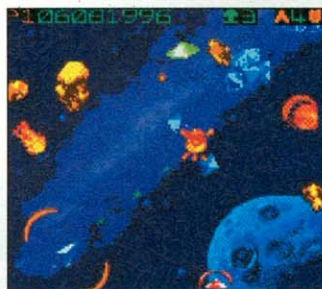
GAME BOY
COLOR

Alarm! Die Handelsrouten im Weltraum werden durch riesige Gesteinsbrocken gefährdet, und zu allem Überfluß tauchen auch noch feindliche Aliens auf und machen euch das Leben schwer.

Der Automatenklassiker, der damals so manches Taschengeld verschlang, wurde einem zeitgemäßen Facelift unterzogen. Die neue Version ist gegenüber dem Original mit vielen Extras gespickt. Ihr habt die Wahl zwischen drei Weltraumjägern, die im Menü sehr plastisch dargestellt sind. Ein zusätzliches viertes Schiff und die original Arcade-Version warten darauf, freigespielt zu werden. Eure Standardbewaffnung ist ein normaler Laser. Im Laufe des Spiels könnt ihr jedoch zusätzliche Waffen wie zum Beispiel Minen, Kampfsatelliten und Wärmesuchraketen durch herumfliegende Extras aufnehmen. Fünf Level zu je fünfzehn Abschnitten gilt es zu bestehen.

Der Schwierigkeitsgrad ist frei anwählbar, so dass auch Anfänger sich schnell mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung des Schiffs vertraut machen können. Grafisch präsentiert sich *Asteroids* zeitgemäß. Die umherfliegenden Felsbrocken drehen sich im Flug um die eigene Achse und brechen auseinander oder zerplatzen in kleinen Explosionen, wenn sie getroffen werden. Die verschiedenen Hintergründe sind sehr schön gezeichnet, leider aber etwas zu dunkel geraten. Über ein Link-Kabel kann auch ein Freund mit ins Geschehen eingreifen. Wer sich erst einmal auf die Jagd nach den Asteroiden begeben hat, der wird nicht mehr so schnell davon loskommen.

Pit Großer



Neben den Asteroiden birgt auch der umherschwebende Schrott Gefahren



Die angriffslustigen Außerirdischen machen euch das Leben schwer

Genre:
Shoot'em Up

Hersteller:
Activision

Entwickler:
Syrox Developments

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2-

Den Missionen fehlt etwas Abwechslung, aber das Flair des Automaten kommt gut rüber.

Dauerspaß 2

Fünf Level zu je 15 Abschnitten bieten jede Menge Gestein und Gegner zum Zerbröseln.

Grafik 2

Die Grafik wurde gegenüber dem Spielhallen-Original noch einmal ordentlich aufgepeppt.

Sound 2-

Soundtrack und Soundeffekte sind nicht gerade innovativ, nerven aber auch nicht.

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

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 5
Schwierigkeit 5
Bildschirmsprache englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Preis:	ca. DM 120

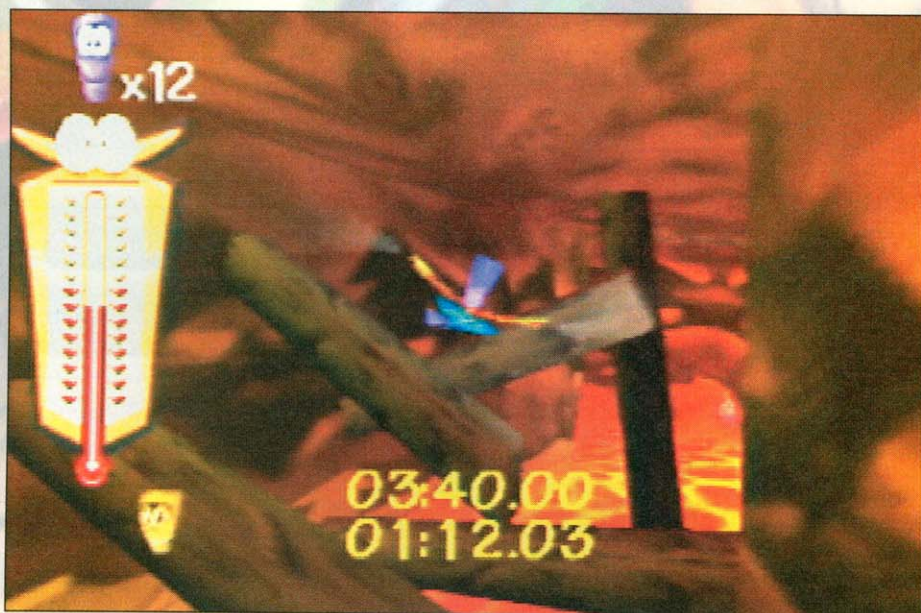
TONIC Trouble



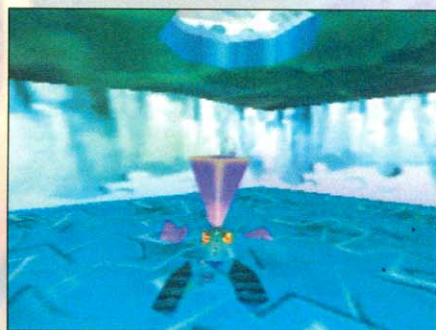
Hier kommt Ed! Er ist lila, seine Hände und Füße haben keinen Kontakt zu seinem restlichen Körper, und er hat den Auftrag, die Erde zu retten. Das ist auch das Mindeste, denn schließlich war er es ja, der das Chaos auf dem einstmaligen blauen Planeten angerichtet hat.



An Popcorn-Automaten kann sich Ed in den gigantischen und sehr kräftigen Super-Ed verwandeln



In einem Abschnitt muss Ed versuchen, die Bestzeit im Durchfliegen eines unterirdischen Canyons zu schlagen. Dabei kann er mithilfe der Aufwinde wieder an Höhe gewinnen, damit er nicht in der heißen Lava landet



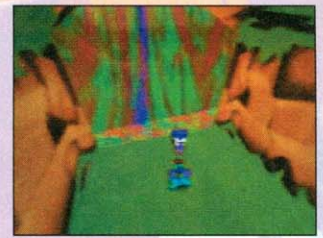
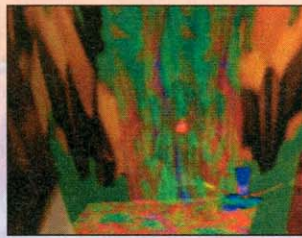
Art natürlicher Bobbahn einen Gletscher hinunterutschen. Unten angekommen wartet sofort die nächste Aufgabe. Es gilt, einen durchgeknallten Professor zu befreien, der euch beim Bestehen des Abenteuers behilflich sein kann. Damit er eine Maschine baut, die euch in die Burg des Endgegners schießt, müsst ihr jeweils sechs Exemplare sechs verschiedener Einzelteile des Apparates finden. Die sieben unterschiedlichen Areale, die der Außerirdische im Verlauf des Spiels durchstöbert, sind nicht sehr weitläufig und noch einmal selbst in kleinere Abschnitte unterteilt.



Durch ein Missgeschick des Außerirdischen Ed entsteht auf der Erde ein wahres Tohuwabohu. Friedliche Tiere mutieren zu seltsamen Kreaturen, und auch die Natur spielt verrückt. Klar, dass Eds Chef den lila Burschen sofort auf unseren Heimatplaneten schickt, um den angerichteten Schaden wieder zu beseitigen. Nach seiner Landung übernimmt ihr sofort die Steuerung des kleinen Helden und müsst als Erstes auf einer

POSITIV
Witziger Hauptdarsteller, Eds Aktionsvielfalt, spannende Mini-Games

Hinter jeder Tür wartet eine Herausforderung in Form einfacher Schalterrätsel, Sprungpassagen oder, wie in den meisten Fällen, einiger Gegner. Zum Besiegen der Feinde bieten sich euch mehrere Möglichkeiten an. Entweder schlagt ihr mit dem Kampfstab zu, be-



Vom Balkon aus erblickt Ed einen geheimen Eingang hinter dem Wasserfall. Erst nach dem Erlernen des Fliegens kann er von dort aus zur Höhle hinübersegeln und in einen neuen Level vorstoßen. Haltet also immer die Augen offen und merkt euch die Stellen, an die ihr noch nicht gelangen könnt, um später dorthin zurückzukehren!



nutzt selbigen als Blasrohr, oder ihr lasst Ed eine erstaunliche Metamorphose durchleben. An Popcorn-Automaten könnt ihr den sonst so zierlichen Helden in den mächtigen Super-Ed verwandeln. Dieser kann dann zwar nicht mehr springen – wie auch, bei dem Gewicht! – dafür aber ordentlich zuschlagen und -treten. Außerdem ist er in der Lage, Gitterstäbe zu verbiegen. Wenn Ed dann nach einigen Sekunden wieder schrumpft, kann er bequem in den vorher noch versperrten Bereich vordringen.



Grafisch brennt *Tonic Trouble* kein Feuerwerk ab. Die gesamte Welt wurde sehr bunt gestaltet, es fehlt aber an der nötigen Schärfe und es mangelt an Details. Im Gegensatz dazu sind die Animationen der Charaktere äußerst geschmeidig und vor allen Dingen witzig



Der Elefant will nichts Böses, sondern gibt Ed wichtige Ratschläge für den bevorstehenden Abschnitt

gelingen. Für jeden Abschnitt gibt es ein anderes Musikstück, das jeweils gut zum comicartigen Stil des Spiels passt, und die Sound-Effekte sorgen für jede Menge Lacher. Besonders hervorzuheben ist dabei Eds Bruce-Lee-Schreiimitation, wenn er seinen Kampfstab schwingt.

Aus *Tonic Trouble* hätte ein richtig gutes Jump&Run werden können. Alle Charaktere wurden liebevoll designt, und an vielen Stellen laden Eds lustige Bewegungsabläufe zu einem Schmunzeln ein. Auch die Idee mit den nach und nach hinzukommenden Aktionsmöglichkeiten ist gelungen. Negativ wirken sich hingegen die schlechte Kameraführung und das unausgewogene Gameplay aus, bei dem es zu viele Schalterrätsel und nur wenige Sprungpassagen gibt.

Holger Reher



Das Gas bekommt Ed gar nicht gut. Durch die Quecksilbertropfen im Hintergrund kann er seine Energie aber wieder auffüllen



Belohnung muß sein

Immer wenn ihr dem Professor ein komplettes Set an Einzelteilen bringt, erhält Ed eine neue Fähigkeit hinzu, die ihn in bereits bereisten Abschnitten an zuvor unerreichbare Stellen gelangen lassen. In einer Übungs-Stage könnt ihr diese sofort ausgiebig trainieren. Nach dem Erlernen des Fliegens ist der Außerirdische in der Lage, über tiefe Abgründe zu segeln. Hat er das Schießen mit dem Blasrohr perfektioniert, lassen sich in einigen Levels Schalter in Form von Zielscheiben aktivieren, was meistens das Öffnen einer Tür zur Folge hat. Mit einem großen Einmachglas auf dem Kopf kann Ed später sogar tauchen.

Allerdings ergibt sich daraus eine für das Gameplay negative Konsequenz: Beherrscht Ed erst einmal das Fliegen, werden großartige Sprungkünste kaum noch benötigt, da ihr einfach über Plattformen hinwegschweben könnt.



Gameplay	2-
Tonic Trouble bietet kaum Neues und nur wenige wirklich knifflige Sprungpassagen.	
Dauerspaß	2-
Das Spiel ist sehr schnell beendet. Die Mini-Games können auch längerfristig unterhalten.	
Grafik	3
Äußerst bunt, aber ebenso verwaschen und detailarm präsentiert sich die Optik.	
Sound	2
Jeder Abschnitt wird musikalisch passend untermalt. Die vielen witzigen Effekte sind super.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	ja, 35 Blöcke
Spieler	1
Level	7
Schwierigkeit	leicht
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2-

Genre:
Action/Strategie

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Team 17

Preis:
ca. DM 120

WORMS ARMAGEDDON

Würmer an die Macht! Was passiert, wenn man den niedlichen Kriechern ein ganzes Waffenarsenal anvertraut, könnt ihr nun selbst erleben ...



schafe mit Fernzündern können von euch verwendet werden. Sollte es zum Nahkampf kommen, vertraut der moderne Wurm von heute auf den handlichen Baseball-Schläger oder schubst seinen Gegner mit unschuldigem Gesicht ins Wasser, was ebenfalls den sofortigen Exitus nach sich zieht. Die Würmer haben Zugriff auf modernste Ausrüstungsmittel, die ihnen einen schnellen Stellungswechsel ermöglichen. Ihr könnt den Wurm mittels Ninja-Seil herablassen, ihn mit einem Jetpack auf



Der Levelaufbau wird vor jedem Spiel verändert. Rambo macht es sich auf dem Elefanten gemütlich

Gnade ist für die computergesteuerten Kampfwürmer ein Fremdwort. Wenn mehrere eurer Würmer zu dicht zusammenstehen, schreckt der Feind nicht davor zurück, einen Kamikaze-Wurm gegen euch einzusetzen

Wer schon immer einmal seine gemeine Ader raushängen lassen wollte und ein Freund von abgründig schwarzem Humor ist, der wird sich bei *Worms Armageddon* schnell heimisch fühlen. Das Spielprinzip ist sehr einfach gehalten. Ihr

betrachtet das Kampfgebiet aus der Seitenansicht. Die Kampfwürmer versuchen, sich gegenseitig den Garaus zu machen. Im normalen Einzelspieler-Modus tummeln sich zwei Teams aus jeweils vier Würmern. Die Teams im Deathmatch-Modus bestehen aus sechs Teilnehmern. Beim Multiplayer-Duell können dann sogar vier Spieler jeweils sechs Würmer aufeinander loslassen. Ziel des Spiels ist es, den Gegner zu vernichten und das Gelände als Sieger zu verlassen. Um dieses Ziel zu erreichen, wurde den Söldnerwürmern ein beachtliches Arsenal an Waffen zur Verfügung gestellt, das seinesgleichen sucht. Hier könnt ihr von Handgranaten und Raketen bis hin zu Flammenwerfern und Minen alles einsetzen, was die kleinen Kriecher möglichst schnell und effizient ins Jenseits befördert. Selbst explodierende Killer-

POSITIV

Herlich schräger Humor und ein sich ständig veränderndes Leveldesign

den nächsthöheren Vorsprung fliegen oder ihn dank Teleporter in Sicherheit bringen. Innerhalb von 60 Sekunden muß der Spieler seinen aktiven Wurm bewegt und seinen Zug ausgeführt haben. Danach ist die gegne-

rische Fraktion am Zug. Der Einzelspieler-Modus macht wie auch der Multiplayer-Modus sehr viel Spaß, da die Computer-Würmer taktisch gut geschult sind.

Eine Kiste voller Waffen

Damit eure Kampfwürmer stets bis an die Zähne bewaffnet und auch auf jede Situation vorbereitet sind, könnt ihr während der Spielzüge aus einem reichhaltigen Arsenal an Waffen und Ausrüstungsgegenständen schöpfen. Wenn ihr den Würmern erlaubt, Handgranaten, Schrotflinte, Homing-Missiles oder noch härteres Geschütz aufzufahren, macht ihr sie erst richtig glücklich.





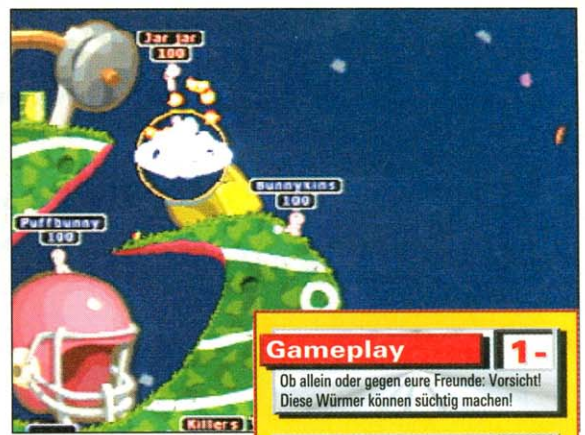
NEGATIV
 ↓
 Flach klingende
 Sound-Effekte und
 gewöhnungsbe-
 dürftige Steuerung

Sie handeln intelligent und bringen euch so manches mal schwer in Bedrängnis. Im übersichtlich gestal-
 teten Menü des Spiels stimmt euch ein
 gehässiges Lachen auf die bevorste-
 hende Schlacht ein. Der Schwierig-
 keitsgrad ist frei anwählbar. Ihr habt
 die Möglichkeit, selbst Teams zu er-
 stellen, den Würmern Namen zu geben
 und die passenden Fahnen und Grab-
 steine für eure Würmer zu wählen. Im Trä-
 ningsmodus lernt ihr, schnell mit den ver-
 schiedenen Waffen und Fortbewegungsmi-
 teln umzugehen. Danach könnt ihr euch ent-
 weder aufs Schlachtfeld wagen oder im Mis-
 sionsmodus vorgegebene Aufgaben erfolg-
 reich lösen.



Die Steuerung ist einfach, aber ge-
 wöhnungsbedürftig. Grafisch wie
 akustisch ist das Spiel unspekta-
 kulär. Der Anblick reicht jedoch
 aus, damit ihr eure knuddligen
 Kampfwürmer sofort ins Herz
 schließt. Jeder Spielzug wird vom
 ausgewählten Wurm passend
 kommentiert. Gefro-
 rene feindliche Krie-
 cher drohen euch
 sogar laut Rache an.
 Den vorherrschenden
 Wetterverhältnissen
 muss bei der Wahl der Waffen größte Auf-
 merksamkeit geschenkt werden, damit bei
 starkem Gegenwind zu schwach geworfene Gra-
 naten nicht zurückkommen und ihr euch somit
 nicht selbst in die Luft jagt.
 Die Level werden von Spiel zu Spiel immer wie-
 der neu berechnet und verändert, so dass keine
 Langeweile aufkommt. Beispielsweise kämpft ihr
 auf einem Football-Feld ums Überleben eurer Wür-
 mer. Das sich verändernde Leveldesign sorgt zusätzlich
 für lang anhaltenden Spielspaß. Es ist wirklich Fun pur,
 wenn man die Würmer gegeneinander antreten lässt.
 Ihr könnt euch sogar eure besten Aktionen im Replay
 ansehen. Alle Freunde des makabren Humors werden
 an diesem Titel ihre Freude haben.

Pit Großer



Gameplay 1-

Ob allein oder gegen eure Freunde: Vorsicht!
 Diese Würmer können süchtig machen!

Dauerspaß 1-

Für langanhaltenden Spielspaß sorgt der
 Computer-Gegner, der schwer zu schlagen ist.

Grafik 2-

Grafisch präsentiert sich das Spiel nicht sehr
 aufwendig. Die Würmer sind knuddelig.

Sound 2-

Der Soundtrack ist unspektakulär und die
 Wurmstimmen erinnern an Chip und Chap.

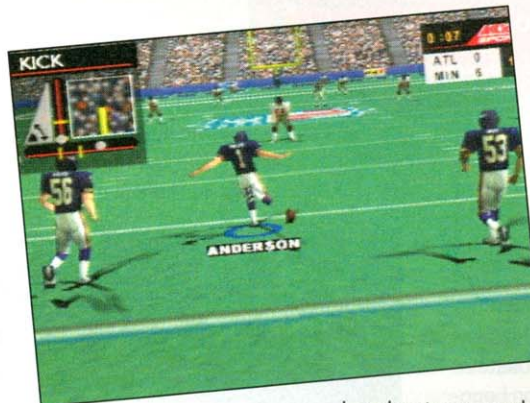
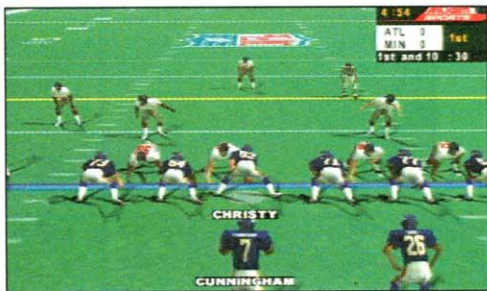
Modulspeicher: ja
 Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
 Level 31 Teams
 Schwierigkeit mittel
 Rumble Pak nein
 Speicherkapazität 128 MBit
 Erhältlich ab November

FAZIT
1-

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Seid ihr bereit für eine der härtesten Sportarten der Welt? Wollt ihr nach
 einem Touchdown kurz vor Spielende der Held des Matches werden? Dann
 ist NFL Quarterback Club 2000 genau das Richtige für euch.



Viel hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht
 verändert. Es gibt ein paar neue Spielzüge und
 es wurde an den Animationsphasen der Sport-
 ler gearbeitet. Auf dem Platz werden auf Wunsch
 die Start- und die Ziellinie des Spielzugs einge-
 blendet. Im Trainingsmodus könnt ihr sämtliche
 Manöver der 31 anwählbaren Teams trainieren.
 Einen Sprint beherrschen jetzt nur noch einige
 Sportler, wodurch ein wenig mehr Taktik gefragt
 ist. An Szenarien lassen sich die wichtigsten Mo-
 mente aller Super Bowls anwählen. In der Grund-
 einstellung verfügt die Grafik über mehr Feinhei-
 ten als beim Vorgänger. Allerdings erzeugt die-
 ser Modus ein unangenehmes Flimmern und
 Ruckeln. Glücklicherweise könnt ihr die Detailfülle

herabsetzen und
 das Spiel somit wieder flüssig gestalten. Der Kom-
 mentar ist sehr gut gelungen und beschreibt exakt
 das Geschehen auf dem Platz. *NFL Quarterback Club*
2000 ist ein phantastisches Football-Game, doch das
 war der Vorgänger auch schon. Die Intelligenz der
 computergesteuerten Sportler ist hoch, die Steuer-
 ung vorbildlich und die Präsentation grandios. In-
 gesamt gibt es jedoch zu wenig Neues, als dass
 Besitzer von *NFL QC 99* erneut zugreifen müssten.
 NFL-Einsteigern ist der Titel hingegen wärmstens zu
 empfehlen.

Holger Reher

Genre:
 Sport

Hersteller:
 Acclaim

Entwickler:
 Acclaim Studios/Austin

Preis:
 ca. DM 120

Gameplay 2+

Die vielen Spielzüge zu trainieren und den
 Erfolg im Match zu ernten macht Spaß.

Dauerspaß 1-

Durch die Szenarien und die clevere Spielweise
 der Gegner ist Langzeitunterhaltung garantiert.

Grafik 1-

Die realistischen Animationen können begei-
 stern. Im Ultra-High-Res-Modus flimmert es.

Sound 1-

Ein aufmerksamer Kommentator und krachen-
 de Sound-Samples sorgen für Unterhaltung.

Modulspeicher: nein
 Controller Pak: ja, 123 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
 Level 31 Teams
 Schwierigkeit mittel bis hoch
 Rumble Pak ja
 Speicherkapazität 128 MBit
 Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Test N64

Genre:
Rennspiel

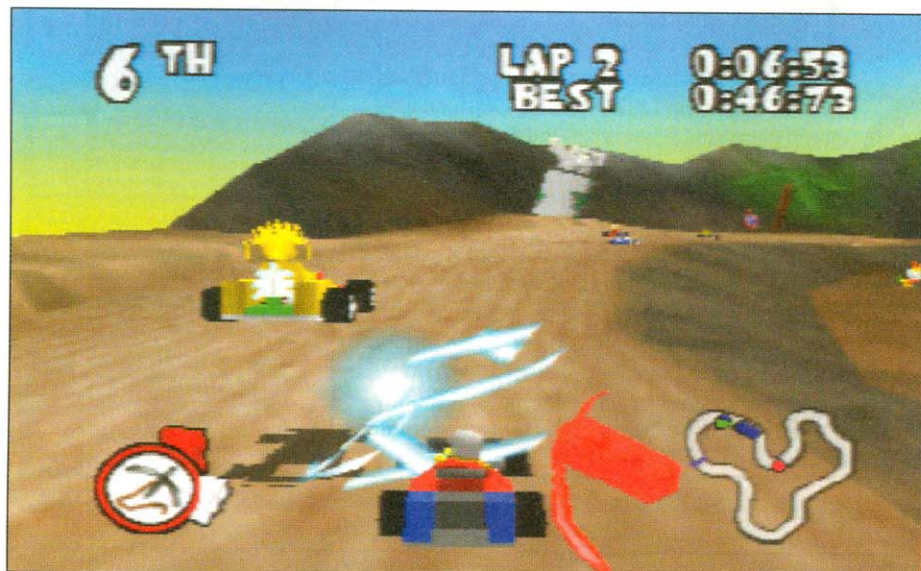
Hersteller:
Lego Media

Entwickler:
High Voltage Software

Preis:
ca. DM 130

LEGO RACERS

Wer von euch hat nicht schon einmal die lustigen Lego-Männlein in selbst gebastelte Raumschiffe gesetzt oder ihre Armgelenke abgebrochen? Habt ihr es satt, im Dunkeln barfuß und mit schmerzverzerrtem Gesicht auf die Steinchen zu treten, die ihr nicht wegräumen wolltet? Dann gibt es etwas für euch: Lego Racers!



Lego Racers bedient sich einer großen Auswahl an ausgefallenen Extras, die in vier Stufen verstärkt werden können. Wird das Turbo-Extra auf der höchsten Stufe eingesetzt, teleportiert es euch ein Stück nach vorn

Schon die Idee, ein Videospiel mit den putzigen Lego-Männchen und -Bausteinen auf die Beine zu stellen, bedarf eines Lobes. Schließlich hat beinahe jedes Kind schon einmal damit herumgebastelt. Früher gab es einfache Tüten zu kaufen, in denen nur ein Haufen verschiedener Steine enthalten war – ohne irgendwelche Anleitungen. Das war die Zeit, in der man seiner Kreativität und Fantasie noch freien Lauf lassen konnte. Was konnte man nicht für wundersame Gebilde damit zusammen setzen! UFOs, Häuser, Tiere, ganze Raumstationen – und Autos. Werdet ihr bei *Lego Racers* auf die ersten Punkte verzichten müssen, so lassen sich doch immerhin letztgenannte auf eigene Faust zusammenbasteln. Im Editor dürft ihr aus einer Vielzahl von Lego-Steinen, beispielsweise aus dem Ritter- oder dem Raumfahrt-Szenario, einen eigenen Wagen erstellen. Dies klingt zwar gut, prä-

POSITIV

Originelle Extras,
gute Grafik,
Wagen-Editor



sentierte sich aber in der Praxis noch reichlich unausgegoren. Eure Vehikel sind so klein, dass sich nur wenig Platz bietet, um etwas daran anzubauen. Außerdem leidet der Editor unter einer viel zu umständlichen Handhabung und bietet nicht genügend Möglichkeiten. Einige kuriose Karossen lassen sich dennoch damit herstellen. Außerdem verändert sich die Kurvenlage und die Geschwindigkeit des Renners je nachdem, wie



Das alte Leid: Im Zweispieler-Modus gibt es keine Computer-Gegner. Trotzdem ruckelt die Grafik



Per Editor dürft ihr so viele Wagen zusammenbauen, wie ihr wollt. Auch die Fahrer könnt ihr erstellen





ihr ihn gestaltet. Zusätzlich könnt ihr einen Fahrer zusammenbauen. Wer darauf keine Lust hat, darf einen von anfangs vier vorgefertigten Flitzern auswählen. Mit diesem geht es in vier unterschiedlichen Modi auf die Piste. Das Circuit Race stellt eine Reihe von Meisterschaften dar, in der die zwölf Strecken nacheinander und später auch spiegelverkehrt sowie rückwärts absolviert werden. Ziel ist es, fünf Computer-Gegner zu schlagen. Vielerorts liegen Extras, die in offensive und defensive Waffen, Schilde und Turbos unterteilt sind. Findet ihr ein weißes Symbol, wird das Extra verstärkt. Vier Stufen sind möglich. Auch wenn diese Specials wirklich originell und witzig sind, geben nur sie Ausschlag über Sieg oder Nie-



derlage. Vernünftiges Fahren könnt ihr euch sparen. Entweder werdet ihr von hinten bombardiert und könnt nicht ausweichen, oder die anderen sind komischerweise schneller und überholen euch auf wundersame Art. Eine

weitere Schwierigkeit entsteht durch die ungenaue Kollisionsabfrage. Fahrt ihr gegen ein Hindernis, kommt ihr oft erst nach dem x-ten Versuch wieder auf Touren, weil sich das Fahrzeug verhakht. Auch der Versus-Modus ist enttäuschend, da er die ansonsten flüssige und hübsch anzuschauende Grafik durch Ruckeln und Detaileinbußen trübt, obwohl nur zwei Wagen auf der Strecke sind. Im Time-Trial müsst ihr gar gegen einen Computer-Gegner gewinnen, um Rekorde aufzustellen, und im Single-Race-Modus stehen euch unverständlicherweise nur mickrige vier Kurse zur Auswahl. Schade, dass sich die Entwickler dieses Spiels so wenig Mühe gegeben haben, sieht man vom Design und den Extras ab. Gute Ansätze sind in jedem Fall vorhanden, und Lego-Freunde werden mit Sicherheit Freude daran haben. Für Fun-Racer-Freaks seien jedoch nach wie vor *Diddy Kong Racing* und *Mario Kart 64* empfohlen.

Tobias Partetzke



Gameplay	2-
Nur ein vernünftiger Modus ist vorhanden. Die Rennen machen dank lustiger Extras Spaß.	
Dauerspaß	3+
Der Zweispieler-Modus ist öde, ansonsten wird euch mittelfristig Kurzweil geboten.	
Grafik	2+
Der große Pluspunkt: flüssige, scharfe Grafik, kein Nebel und ansehnliche Strecken.	
Sound	3
Fiese Dudelmusik, die wohl lustig wirken soll, aber mit jedem Mal Hören nervtötender wirkt.	
Modulspeicher: nein Controller Pak: 62 Seiten	
Spieler 1-2 (simultan) Level 12 Strecken Schwierigkeit mittel Rumble Pak ja Speicherkapazität 128 MBit Erhältlich im Handel	
FAZIT 3+	

PREMIER MANAGER 64

Endlich werden auch Fans von Fußballmanagern mit einem Spiel für das N64 bedacht. Premier Manager 64 bietet allerdings keinen Anlass zu übermäßiger Freude.

Der erste Schwachpunkt, mit dem man sich allerdings noch am besten arrangieren kann, ist die Beschränkung auf Teams der englischen Liga. Im Manager-Modus könnt ihr frei aus den 92 Mannschaften der ersten vier Divisionen wählen, während ihr im Career-Modus in der dritten Liga beginnen müsst. In dieser Spielart werden euch diverse Vorgaben vom Präsidium gemacht. Je nach Club muss entweder der Abstieg vermieden, der Aufstieg geschafft oder ein mittlerer Tabellenplatz gesichert werden. Am Ende einer Saison gibt es dann eine Beurteilung der Leistung durch den Vorstand. Nur scheint diese Einschätzung einzig und allein vom Zufall abhängig zu

sein. Egal mit wie vielen Punkten Vorsprung ihr die Meisterschaft gewinnt, oder ob ihr die beiden Cups siegreich beendet, ihr werdet fast immer gefeuert. Nach einem ähnlichen Zufallsprinzip scheinen auch die Spiele abzu-
laufen. Selbst wenn ihr die ganze Saison über mit derselben Taktik und denselben Einstellungen aufauft, steht ihr am Ende ziemlich weit oben in der Tabelle. Das teure Training könnt ihr euch also genauso sparen wie den Ankauf besserer Sportler. Grafisch wird nur bei den Spie-
lausschnitten einigermaßen Ansehnliches geboten. Diese wie-



derholen sich jedoch sehr häufig, so dass ihr schnell auf die Möglichkeit zurückgreifen werdet, euch einfach nur das jeweilige Ergebnis anzeigen zu lassen. *Premier Manager 64* gibt keinen Anlass zu ausgelassenen Olé-Olé- oder Oh-wie-ist-das-schön-Sprechgesängen, sondern fällt eher unter die Kategorie müder Kick. Selbst Freunde des Genres werden keinen übermäßigen Spaß mit dem Titel haben.

Holger Reher

Genre:	Simulation
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Gremlin Interactive
Preis:	ca. DM 130

Gameplay	5+
Egal welche Einstellungen ihr auch vornehmt, das Ergebnis scheint dem Zufall überlassen.	
Dauerspaß	5+
Dass man selbst bei einer sehr guten Leistung als Trainer gefeuert wird, frustriert ungemein.	
Grafik	4-
Die bunten Menüs passen nicht zum Spiel. Die Torszenen sehen einigermaßen gut aus.	
Sound	4
Beim der Musik und den Effekten wird ebenfalls nur unteres Mittelmaß geboten	
Modulspeicher: ein Spielstand Controller Pak: 18 Seiten	
Spieler 1 Level 92 Teams Schwierigkeit niedrig Rumble Pak nein Speicherkapazität 64 MBit Erhältlich im Handel	
FAZIT 5+	



DAS JAPANISCHE

oder: DIE TRIFORCE

SPECIAL

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 4

Den Grundstein legten die Amerikaner, doch seit Jahrzehnten dominieren japanische Unternehmen den Markt für Heimkonsolen so unangefochten, dass Japan häufig als das Mutterland der Videospiele bezeichnet wird. Teil vier unserer Videospiegelgeschichte erzählt von der Gründung der großen Drei (falls man Sega noch dazuzählen möchte) und davon, wie sie zu den Videospielen kamen.



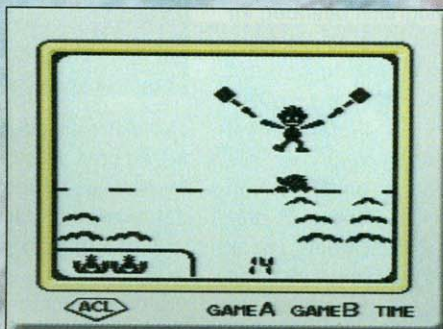
Den Teil werden wir natürlich noch einmal aufgreifen. Doch was geschah davor? Wie wird eine über 100 Jahre alte Firma für Spielkarten zum ertragsreichsten Unternehmen der Welt?

Nintendo wurde im Jahre 1889 von Fusajiro Yamauchi gegründet. Er war ein Künstler und Handwerker und fertigte mit seiner Firma Hanafuda-Spielkarten (jap.: Blumenkarten). Die drei Kanji-Buchstaben, aus denen sich der Firmenname zusammensetzt, lassen sich auf verschiedene Weise ins Deutsche übertragen. Nin-ten-do ließe sich lesen als „Überlasse das Glück dem Himmel“ oder auch „In unserem tiefsten Inneren haben wir nur zu tun, was wir tun müssen“. Meistens findet man jedoch die Übersetzung „Arbeite hart, doch letztlich ist alles in der Hand des Himmels“. 1907 stellte Nintendo als erstes japanisches Unternehmen westliche Spielkarten her. Der kleine Familienbetrieb aus Kioto wuchs mit der Zeit zum größten Spielkartenhersteller Japans heran. Fusajiro Yamauchi wollte, dass Nintendo als Familienunternehmen bestehen bleibt. Er hatte jedoch keinen Sohn, also wurde eine Heirat seiner Tochter Sada mit einem geeigneten Herren namens Sekiryō Kaneda arrangiert, der den Familiennamen Yamauchi annahm. Er wurde 1929 der zweite Chef von Nintendo. Unter seiner Leitung wurde die Fließbandarbeit eingeführt, und er gründete eine Vertriebsorganisation – Nintendo wuchs weiter. Auch Sekiryō hatte „nur“ Töchter. Er übergab die Führung der Firma 1949 an seinen ältesten, 1927 geborenen Enkelsohn, Hiroshi Yamauchi. (Auch dessen Vater hatte den Nachnamen der Frau angenommen.) Der studierte Jurist modernisierte die Firma von Grund auf und entließ selbst altgediente Mitarbeiter, die seine Fähig-

keit als Leiter der Firma wegen seines jungen Alters in Frage stellen könnten. 1959 schloss Nintendo sein erstes Lizenzabkommen ab, und zwar mit Walt Disney. Für die Disney-Karten wurde in Fernsehspots geworben, und nach kurzer Zeit fuhr Nintendo Rekordumsätze ein. Doch in den folgenden Jahren ging es stetig bergab. Die billige Konkurrenz aus den USA machte Nintendo zu schaffen. Yamauchi experimentierte mit diversen Produkten – der Herstellung von Instant-Reisprodukten, der Eröffnung eines Stundenhotels, einem Taxi-Unternehmen – und kehrte dann zu Nintendos



Nintendos tragbare Minispiele mit LC-Display Marke Game & Watch waren Ende der 70er der Renner



Wurzeln zurück: der Unterhaltungsbranche. Schließlich existierte bereits ein Japan umspannendes Vertriebsnetz für Spielkarten. Als Leiter der neuen Entwicklungsabteilung namens „Spiele“ wurde ein junger Ingenieur namens Hiroshi Imanishi eingestellt, sein einziger Mitarbeiter kam 1969 frisch von der Uni: der Elektroingenieur Gunpei Yokoi, der zwei

Jahrzehnte später den Game Boy erfinden sollte. Ihm wurde die Aufgabe übertragen, „etwas Tolles“ zu entwerfen, das sich zu Weihnachten verkaufen ließe. Das Ergebnis war das erste Nintendo-Spielzeug namens Ultrahand, ein kleiner Plastikgreifarm, der sich beim Öffnen



Lichtpistolen und Miniroboter: Das NES-Zubehör erinnert an die ersten Nintendo-Spielzeugprodukte

und Schließen der Zange verlängerte und für 800 Yen zu erstehen war. 1,2 Millionen Stück wurden 1970 verkauft. Es folgten weitere „Ultra“-Produkte wie eine Ballwurfmaschine oder eine Vorrichtung mit Spiegeln zum Um-die-Ecke-schauen (Ultra-Scope).



Hiroshi Yamauchi ist der Urenkel des Firmengründers und „regiert“ das Familienunternehmen Nintendo seit nunmehr 50 Jahren

DREIGESTIRN DER VIDEOSPIELE



„Wir brauchen Ingenieure, keine Maler“, soll Hiroshi Yamauchis Reaktion auf die Bewerbung des jungen Industriedesigners Shigeru Miyamoto gewesen sein. Ein Glück, dass er es sich anders überlegte



Der Game-Boy-Erfinder Gumppei Yokoi verstarb am 4. Oktober 1997 im Alter von 56 Jahren bei einem Autounfall. Im August 1996 hatte er Nintendo verlassen und an der Entwicklung des Bandai-Handhelds Wonderswan mitgewirkt

Ein anderes Ergebnis von Yokois Bastelleidenschaft war der so genannte „Liebestester“. Umfasste ein Pärchen die Enden des Gerätes, mass dieses den Stromfluss und zeigte „wissenschaftlich korrekt“ an, wie sehr sich die beiden mochten. Diese und andere nette Spielereien lockten einen neuen, wichtigen Mitarbeiter an: den 1943 geborenen Masayuki Uemura. Eigentlich kam er nur als Vertreter für Solarzellen von Sharp bei Nintendo vorbei, doch die „erwachsenen Männer“ Nintendos, die mit Basteln und Spielen ihr Geld verdienten, begeisterten ihn. Gemeinsam mit Yokoi benutzte er die Solarzellen zur Herstellung einer Art Lightgun für „Mini-Schießbuden“ für den Heimgebrauch. Eine Million Nintendo-Strahlengewehre wurden bis Mitte der 70er verkauft. Dieselbe Technik wurde für elektronische Tontauben-Schießstände in Spielhallen verwendet (1973). 1974 erfand Nintendo *Wild Gunmen*, bei dem als Ziel für das Lichtgewehr eine Leinwand diente, auf die mit einem 16-mm-Filmprojektor reale Szenen von Gegnern geworfen wurden.

Ein Jahr später kaufte Yamauchi die Lizenz für den Vertrieb der ersten *Pong*-Konsole von Magnavox. 1977 fertigte Nintendo zusammen mit Mitsubishi die erste eigene Konsole, das Color TV Game 6, ein Gerät mit sechs *Pong*-Varianten. Den bis dato größten Erfolg brachten jedoch die von Yokoi und Uemura erdachten LCD-Spiele der Marke Game & Watch, die von unzähligen Herstellern in aller Welt schnell kopiert und nachgebaut wurden. Auch im Bereich der Spielautomaten war Nintendo schon



Die ersten Automaten Nintendos waren meist Kopien der Hits anderer Hersteller (Abbildung: Radarscope)

sehr früh aktiv. Originelle oder gute Spiele hatte die Firma aber anfangs nicht zu bieten. Ein junger Industriedesigner (Jahrgang 1953) erhielt schließlich die Aufgabe, einen erfolglosen *Galaxians*-Klon namens *Radarscope* für den US-Markt aufzupeppen. Dieser fand das Spielprinzip jedoch primitiv und banal. Er wollte echte Charaktere auf den Bildschirm bringen. Sein erster Charakter war Donkey Kong, der Nebendarsteller des Spiels ein namenloser Handwerker mit Knollennase und Latzhose, der später zum Klempner Mario wurde. Der junge Mann hieß Shigeru Miyamoto. Angeblich wurde er nur eingestellt, da sein Vater ein alter Jugendfreund von Hiroshi Yamauchi war – quasi als Gefälligkeit. „Wir brauchen Ingenieure, keine Maler“, soll Yamauchi gesagt haben.

Und gerade dieser Maler sollte zum Garanten von Nintendos Erfolgsgeschichte für die nächsten zwei Jahrzehnte werden.



Ein Reversi-Automat (März 1978) zählt zu den Frühwerken von Nintendos Arcade-Abteilung

SEGA

Die Geschichte von Segas Gründerjahren ist ebenfalls sehr ungewöhnlich, doch im Gegensatz zu Nintendo ist darüber nur wenig bekannt. Wusstet ihr, dass der Firmenname die Abkürzung von Service Games ist? Und vor allem, dass der große japanische Konsolenhersteller von einem amerikanischen Kampfpiloten gegründet wurde?



Segas Hauptquartier in Tokio



David Rosen lebt von der Öffentlichkeit zurückgezogen und gibt nur sehr selten Interviews

David Rosen stand in den Jahren 1949 bis 1952 im Dienste der U.S. Air Force und war im südostasiatischen Raum stationiert. Neben China und Korea hielt er sich zu der Zeit vorwiegend in Japan auf. Nach dem Krieg gründete er eine Firma namens Rosen Enterprises Ltd. und betätigte sich im Kunsthandel. In einem seiner seltenen Interviews berichtet er: „Zu dieser Zeit bestand auf dem japanischen Markt auch eine große Nachfrage nach Porträtfotos. Man brauchte Passbilder für Schulanmeldungen, Reisations-Marken, Bahnfahrkarten, oder um eine Anstellung zu finden.

Ich hatte die Idee, Passbildautomaten aus den USA zu importieren und nach den japanischen Vorschriften umzubauen.“ Damals erlebte Japan einen enormen wirtschaftlichen Aufschwung, wodurch sich für den findigen Rosen eine neue Marktlücke erschloss. „In vielen Firmen wurde nach dem Krieg noch bis zu sechseinhalb Tage in der Woche gearbeitet. Doch mit dem Wirtschaftsboom wuchs auch die Freizeit der Arbeiter, und die Nachfrage nach Unterhaltungsangeboten stieg rapide an. Da entschloss ich mich, in den Unterhaltungssektor zu investieren. Ich konnte mit den traditionellen Angeboten in Japan wie dem Pachinko (Anm. d. Red.: vgl. TI 6/99, S. 36 und TI 8/99, S. 18), den Cabarets oder Bars nichts anfangen. So kam ich auf die Geldspielgeräte.“



Das Master System kam in Japan zwei Jahre nach, in Europa ein Jahr vor dem NES auf den Markt

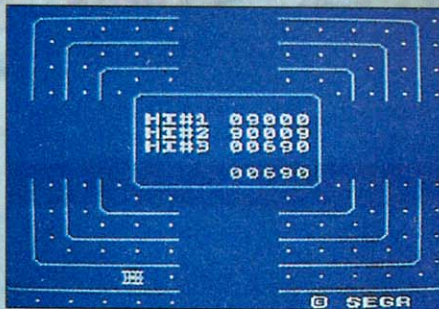
Es dauerte ein Jahr, bis Rosen vom MITI (Ministerium für Internationalen Handel und Industrie) die Lizenz erhielt, Geldspielgeräte aus den USA importieren zu dürfen. Inklusive Zöllen und Gebühren kostete ihn ein Automat im Wert von 200 Dollar das Vierfache. Doch die Geräte waren auf Anhieb sehr erfolgreich, sodass Rosen nach nur zwei Monaten in der Gewinnzone operierte. „Die Japaner hatten ein Faible für die Jagd, also entschloss ich mich, Waffen-Automaten zu importieren. Besonders die Luftgewehr-Spiele erfreuten sich lange Zeit allergrößter Beliebtheit.“ Hierbei handelte es sich natürlich nicht um Spielautomaten mit Bildschirmen im heutigen Sinne, sondern eher um Aufbauten ähnlich den „Schießbuden“ auf Jahrmärkten.



Shoichiro Irimajiri ist der amtierende Präsident von Sega Enterprises Ltd. Zuvor arbeitete er in leitender Position bei Honda Motors

Rund zwei Jahre hatte Rosen den Markt für sich allein. Dann reagierten die japanischen Unternehmen und betätigten sich im selben Geschäftsfeld. Als größte Konkurrenten bezeichnet Rosen Taito und eine Firma namens Nihon Goraku Bussan. Beide waren unter anderem groß im Geschäft mit Musikboxen vertreten. Anfang 1965 einigten sich Rosen und der Chef von Nihon Goraku Bussan auf eine Fusion der beiden Unternehmen. Als Markenname wurde der des größeren Partners gewählt. Goraku Bussan trug den englischen Titel Service Games, abgekürzt Sega. Von Rosen wurde der Zusatz Enterprises Ltd. übernommen, komplett hieß die neue Firma also Sega Enterprises Ltd.. David Rosen wurde der erste Firmenpräsident.

1966 brachte Sega das erste eigene Spiel namens *The Periscope* auf den Markt. Es ging darum, Schiffe, die auf einer Kette bewegt wurden, mit Torpedos und einer Zielvorrichtung im Stil eines U-Boot-Periskops abzuschießen. Laut Rosen stellte das Gerät einen Wendepunkt für die gesamte Automaten-Industrie dar. Es war so erfolgreich, dass es sogar nach Europa und in die USA exportiert wurde. Anfangs waren die amerikanischen Interessenten skeptisch. Der Preis war mit 1.295 Dollar fast doppelt so hoch wie der aktueller US-Geräte. Damit sei kein Geld zu verdienen, war die landläufige Meinung. Rosen behauptet, er habe vorgeschlagen, den Preis pro Spiel auf 25 Cent zu erhöhen. Der so genannte Quarter war noch bis vor wenigen Jahren der Standard für ein Credit an US-Spielautomaten.



Das Foto auf Seite 69 zeigt Mr. Rosen an einem Tischautomaten von Segas Head On (April 1979)

Der Durchbruch kam Ende der 60er Jahre mit *Jet Rocket*, einem der ersten Automaten, der mit aufwendigen Sound- und Spezialeffekten aufwarten konnte. Schon damals setzte Sega also Maßstäbe bei der Präsentation – ein Trend, der sich auch bei den Videospiel-Automaten der 80er Jahre fortsetzte. In den Bereich der elektronischen Spielgeräte stieg Sega schon früh ein. Mitte der 70er importierte man Spiele wie *Pong*, kurz darauf wurden auch eigene Nachbauten gefertigt. Schon früh erregte die Firma allerdings den Unmut der japanischen Kunden. Anfang der 80er Jahre brachte man eine modulbasierende Konsole namens MARK I auf den Markt. Im Abstand von jeweils nur etwa einem halben Jahr (!) folgten dann die Weiterentwicklungen MARK II und III sowie das Master System, der ersten auch in Europa vermarkteten Konsole aus Japan.



Am 3. Oktober 1999 verstarb der Sony-Gründer Akio Morita im Alter von 78 Jahren an einer Lungenentzündung. Der Sohn eines angesehenen Sake-Brauereis aus Nagoya galt als Visionär und verkörperte für den Westen die so

genannte Japan AG, also die Eroberung des Westens durch japanische Unternehmen in den 70er und frühen 80er Jahren.

Kurz nach dem Zweiten Weltkrieg gründete der Physiker Akio Morita zusammen mit dem Ingenieur Masaru Ibuka in der japanischen Hauptstadt eine Firma namens Tokio Tsushin Kogyo (zu Deutsch etwa: Tokioter Funkgeräte-Unternehmen). Mit 20 Angestellten und einem Startkapital von umgerechnet 500 Dollar wurden elektrische Geräte repariert und erste eigene Produkte gebastelt. 1950 wurde zum Beispiel das erste Tonbandgerät Japans hergestellt. Die Erfolgsstory begann, als man 1954 aus den USA die Lizenz erwarb, Transistoren zu fertigen. Diese wurden von Sony erstmals zum Bau von Radios eingesetzt – bis dahin gab es nur Röhren-Radios. Das erste wurde im Mai präsentiert. (Weitere Meilensteine der Sony-Geschichte werden im Kasten unten genannt.) Von Anfang an war der globale Markt für Akio Morita, der die Firma bis Ende 1994 leitete, enorm wichtig. 1958 wurde das Unternehmen in Sony umgetauft – der ‚unjapanische‘ Name sollte die Eroberung des Weltmarktes erleichtern. Für Morita war Sony immer ein

- 1960** Der erste batteriebetriebene Transistorfernseher der Welt
- 1968** Der erste Farbfernseher der Welt mit Trinitron-Bildröhre
- 1971** Die erste Farb-Videokassette
- 1975** Betamax VCR ist der erste Heim-Videorekorder der Welt
- 1979** Der Walkman
- 1981** Die erste elektronische Kamera
- 1982** Sony und Philips entwickeln gemeinsam die CD-Technologie
- 1983** Der erste Camcorder für den Heimgebrauch
- 1988** Sony kauft CBS Records
- 1989** Sony kauft das Hollywood-Studio Columbia/Tri Star Pictures
- 1990** Sony wird die Nummer 1 der deutschen Unterhaltungselektronik
- 1990** Ken Kutaragi leitet das zehnköpfige Team PlayStation R&D
- 1992** Die Minidisk
- 1993** Sony Computer Entertainment wird gegründet
- 1994** Seit dem 3. Dezember ist die PlayStation zu haben (Preis: 39.800 Yen)
- 1995** Im September kommt die PlayStation in den USA und Europa auf den Markt
- 1997** FD-Trinitron: der erste absolut ebene TV-Schirm der Welt
- 1999** Am 2. März wird in Tokio der PlayStation-Nachfolger offiziell angekündigt.
- 2000** Am 4. März soll die PlayStation 2 auf den Markt kommen (Preis: 39.800 Yen)

Markenzeichen für Innovationen. Morita soll angesichts des Game Boy seinen Technikern die Hölle heiß gemacht haben. Das Gerät hätte eine Sony-Erfindung sein müssen, soll er gesagt haben. Seit dem Walkman (Ein deutscher Erfinder versuchte jahrelang vergeblich, Sony zu verklagen. Er behauptete, das Patent als Erster angemeldet zu haben!) bleiben die großen Erfolge ohnehin aus. Durch die Rezession der frühen 90er Jahre und den

Sonys Gerät namens Hit Bit galt als qualitativ sehr hochwertig und hatte mit rund 20 % neben Matsushita den größten Marktanteil in Japan. Im Westen konnten die MSX-Computer jedoch nie Fuß fassen. Der Konzern hatte jedenfalls nach diesem Ausflug ins Computerbusiness das Interesse an dem Markt verloren. Für das Umdenken sorgte dann Nintendo.

Bereits vor der Veröffentlichung des SNES in Japan waren dort die ersten CD-ROM-Laufwerke für Konsolen erhältlich. Den Anfang machte 1988 NECs legendäre PC-Engine. Die unglaublich leistungsstarke 8-Bit-Konsole war in Europa nie offiziell erhältlich und genießt (vielleicht gerade deshalb) selbst heute noch Kultstatus. Kurz darauf brachte Sega das Mega-CD als Erweiterung für ihren 16-Bitter Mega Drive. Folglich musste auch ein CD-ROM-Laufwerk für das Super Nintendo her. Die Technologiepartner waren 1988 schnell gefunden: die CD-ROM-Erfinder Sony und Philips. Nintendo machte folgendes Zugeständnis: Sony sollte das optionale Laufwerk namens SuperDisc für Nintendo liefern und erhielt dafür das Recht, ein Kombi-Gerät (also ein vollständiges SuperNES mit eingebautem Laufwerk) in Eigenregie zu fertigen. Der Projektname dieses Gerätes: Playstation!

Doch dann passierte Folgendes: Hiroshi Yamauchi bekam kalte Füße. Er bereute es, die wertvolle Nintendo-Technik (also

das SNES) einem anderen Unternehmen (eben Sony) zur Verfügung zu stellen. Zudem hatte er Sony sämtliche Rechte an der zukünftigen CD-ROM-Software übertragen – vermutlich der unvorteilhafteste Deal, den das Nintendo-Oberhaupt jemals abgeschlossen hat. Allgemein wurde Sony als ‚Zulieferer‘ für Nintendo zu mächtig, da bereits der Soundchip des SNES aus dem Hause Sony stammt. Leider ging



WIR HABEN
WORT
NICHT ERFUNDEN.
WIR HABEN
ENTDECKT, WAS ES
BEDEUTET:
SONY PLAYSTATION.



„Wir haben das Wort Power nicht erfunden ...“
Die erste PlayStation-Werbung in Deutschland



Der relativ erfolgreiche Hit Bit war Sonys Beitrag zum MSX-Computerstandard der 80er Jahre

hohen Yen-Kurs sah man sich mit der bedrohlichsten Krise der Firmengeschichte konfrontiert. Erst die PlayStation brachte die Wende. Sony Computer Entertainment fährt dieser Tage 40 % der Gewinne des Konzerns (über 100.000 Mitarbeiter weltweit) ein. Verantwortlich für den Einstieg in den Konsolenmarkt war ironischerweise Nintendo. Sonys bis dahin einziges Engagement im Bereich der Computer-Hardware war ein MSX-Computer. (MSX ist die Abkürzung für Micro-soft Extended BASIC.) Mitte der 80er Jahre fertigten rund 20 Unternehmen weltweit diese untereinander kompatiblen 8-Bit-Geräte, darunter Canon, Casio, Hitachi, JVC, Matsushita, Mitsubishi, Philips, Pioneer, Toshiba, Yamaha und eben Sony.



Der Prototyp der geplanten Kombi-Konsole (SNES mit eingebautem CD-ROM) von Sony



Der stachelige Polygonkopf sollte ursprünglich das PSX-Maskottchen werden. Verständlicherweise hat man sich in letzter Sekunde umentschieden



Bis zum Launch der PlayStation veröffentlichte Sony Imagesoft Videospiele, unter anderem für das SNES



Akio Morita war ein Vorbild für eine ganze Generation japanischer Manager. Zeitlebens predigte er seinen Landsleuten Weltoffenheit und Mut zum Risiko. (Noch als 60-Jähriger lernte er Wasserski laufen!)



Ken Kutaragi steht seit 1986 in Diensten Sonys und gilt als „Vater der PlayStation“. Er leitete die Entwicklung der Konsole seit der Gründung von Sony Computer Entertainment und stieg nach dem Erfolg in die Chefetage des Unternehmens auf



Nobuyuki Idei (61) ist seit der Pensionierung des Firmengründers 1994 der Präsident von Sony

Yamauchi bei der Vertragsauflösung nicht gerade geschickt zu Werke. Am ersten Tag der CES-Messe 1991 in Chicago gab Sony wie geplant die Kooperation mit Nintendo bekannt. Am zweiten Tag jedoch verkündete Nintendo, gemeinsam mit Philips an einem CD-ROM-Laufwerk für das SNES zu arbeiten! (Die Philips-Cooperation wurde dann auch alsbald eingestellt, da sich das Mega-CD weltweit als gnadenloser Flop erwies. Das europäische Unternehmen erhielt als ‚Wiedergutmachung‘ das Recht, zwei *Zelda*-Spiele für ihre Multimedia-Konsole CD-i zu programmieren.) Nun ist Sony nicht zu einem der wichtigsten Unternehmen im Bereich der elektronischen Unterhaltung herangewachsen, um sich so eine Abfertigung bieten zu lassen. Ganz im Gegenteil: Man hatte Blut geleckt und begann mit der Neuentwicklung einer eigenen Konsole. Das Einzige, was von der Nintendo-Kooperation beibehalten wurde, war der Projektname PlayStation, versehen mit dem Zusatz X für „extended“ (zu Deutsch etwa: erweitert). Zur Veröffentlichung 1994 wurde das X wieder aus dem Namen gestrichen, doch das Kürzel PSX blieb bis heute erhalten.

Klaus-Dieter Hartwig

Pokémon

Schnapp' sie Dir alle!

TIPPS & TRICKS

Teil 1

Hallo Pokémon-Trainer! In diesem ersten Teil unserer Tipps&Tricks rund um die Pokémon erhaltet ihr grundsätzliche Hinweise und Antworten auf die wichtigsten Fragen. Viel Glück bei der Jagd wünscht euch

euer Holger

Aller Anfang ist schwer

Damit ihr euch in der Welt der Pokémon zu rechtfinden könnt, müsst ihr über einige Dinge Bescheid wissen. Als Erstes gibt es daher ein paar Antworten auf Fragen, die euch vielleicht in ähnlicher Form durch den Kopf schwirren.

Für welches Pokémon soll ich mich am Anfang entscheiden?

Mit Blick auf den ersten Arenaleiter Rocko, der mit zwei Gesteins-Pokémon antritt, ist es von Vorteil, wenn ihr euch beim ersten Besuch bei Professor Eich für Bisasam der Gattung Pflanze oder Schiggy der Gattung Wasser entscheidet. Nehmt ihr hingegen Glumanda der Gattung Feuer wird es zwar ein wenig schwieriger, dafür hat aber die nächste Arenaleiterin Misty aus Azuria City mit ihren Wasser-Pokémon einen schweren Stand gegen euch.

Wie muss ich mich verhalten, wenn ich ein Pokémon treffe?

Es geht nicht darum, die Pokémon, die ihr in freier Wildbahn antrefft, zu besiegen. Fügt ihnen nur so viel Schaden zu, dass ihr sie bequem einfangen könnt. Besonders wertvoll sind dabei Pokémon, die ihr Gegenüber einschläfern können. Unter anderem erhalten folgende Pokémon im Laufe des Spiels die Möglichkeit, ihre Gegner einzuschläfern: Nr. 001/Bisasam ab Level 41, Nr. 012/Smettbo ab Level 17, und Nr. 039/Pummeluff (findet ihr auf der Route zwischen Marmorita City und dem Mondberg) kann dies von Anfang an.



Welcher Ball ist denn nun der Richtige?

Zu Beginn lassen sich die Fabelwesen noch mit Pokébällen fangen. Später werden Super- und Hyperbälle jedoch unabdingbar. Safari-

Bälle werden nur in der Safari-Zone von Fuchsania City benötigt. Ihr erhaltet nach der Bezahlung von 500 Geldstücken 30 dieser Bälle und könnt dann auf die Jagd nach besonders seltenen Pokémon gehen. Den Meisterball gibt es nur ein einziges Mal pro Modul. Er fängt jedes Pokémon ein, egal, ob ihr diesem schon Energie abgezogen habt oder nicht. Ihr solltet ihn, wenn es geht, für Mewtu aufbewahren. Aber keine Sorge, Mewtu lässt sich mit einigermaßen starken Pokémon und der richtigen Taktik auch mit einem Hyperball einfangen.



Wo finde ich Pikachu?

Wer die Serie kennt, will bestimmt als Erstes den niedlichen Pikachu einfangen. Das knuffige Pokémon versteckt sich zum einen im Vertania-Wald, zum anderen auf einer Wiese im Nordwesten von Lavandia. Allerdings solltet ihr ihn nicht zu lange mit in eurer Kampfgruppe lassen, da er pro Level nur wenige Hitpoints dazubekommt und schon bald nicht mehr sehr effektiv ist.



Wer kann mir im Spiel weiterhelfen?

Sprecht mit jeder Person, die ihr trefft, denn sonst gehen euch eventuell wichtige Informationen durch die Lappen. Es lohnt sich auch, ab und zu Professor Eich per Computer zu kontaktieren oder seine Gehilfen anzusprechen!



Wie verhalte ich mich in einer Arena?

Lauft in einer Arena nicht auf dem kürzesten Weg zum Arenaleiter, sondern nehmt euch als Erstes die anderen Pokémon-Trainer vor. Dadurch erblickt ihr sehr oft neue Pokémon und erhaltet für einen Sieg Geld. Einige Arenen wollen euch durch Schalterrätsel und Teleporter vom richtigen Weg abbringen. Versucht auch dort, unbedingt zuerst alle Trainer aufzusuchen, da sie nach eurem Duell gegen den Arenaleiter nicht mehr bereit sind zu kämpfen.

So bildet ihr eine kampfstärke Truppe!

Zwar wird euch im Spiel der Ratschlag erteilt, nicht nur ein oder zwei starke Pokémon heranzuziehen, sondern die ganze Gruppe gleichmäßig zu trainieren. Diesen Tipp dürft

FIRSTIE	
Lv. 167	
HP: 229/229	
STATUS/OK	
ATTACK 155	TYPE 1/ GRASS
DEFENSE 155	TYPE 2/ POISON
SPEED 151	IDNO/ 42868
SPECIAL 188	OT/ HOLGI

ihr aber ruhigen Gewissens ignorieren. Versucht lieber, zwei bis drei aus verschiedenen Gruppen stammende Pokémon so oft wie möglich in Kämpfe zu verwickeln, um sie schnell auf eine höhere Levelstufe zu bringen. Dadurch könnt ihr den bereits sehr früh im Spiel auftauchenden starken Pokémon der Trainer Paroli bieten. Eine gute Mischung kann dabei nicht schaden. Später im Spiel gibt es nichts Wertvolleres, als einen Psycho-Pokémon in den eigenen Reihen zu haben, da diese gegenüber fast allen anderen Gattungen überlegen sind.

Orden und versteckte Maschinen

Es gibt insgesamt acht Orden, die ihr durch das Besiegen der Arenaleiter gewinnen könnt. Mit jedem Orden erhaltet ihr auch neue Fähigkeiten als Trainer hinzu. So verleiht euch der Quellorden, den ihr von Misty in Azuria City überreicht bekommt, die Macht, alle Pokémon bis Level 30 zu bändigen. Um auch stärkeren Exemplaren Befehle erteilen zu können, müsst ihr zuerst den Farborden erringen, den ihr von Erika in Prismania City bekommt. Mit dieser Auszeichnung ge-

horchen euch dann Pokémon bis einschließlich Level 50. Bei den Arenaleitern in der unten stehenden Tabelle erhaltet ihr die Fähigkeit, eine bestimmte versteckte Maschine einzusetzen.

Achtung: Durch den Erhalt der Fähigkeit, eine der versteckten Maschinen (VM) anzuwenden, habt ihr noch nichts erreicht. Ihr müsst zum einen noch die entsprechende Maschine und zum anderen ein Pokémon finden, das die jeweilige Aktion auch ausführen kann.

Arenaleiter/Stadt	VM	Fundort VM	Pokémon
 Rocko/Marmoria City	VM Blitz	Route 2	Pikachu, Piepi, Pummeluff
 Misty/Azuria City	VM Zerschneiden	M. S. Anne	Bisasam, Glumanda, Sandan
 Major Bob/Orania City	VM Flug	Route 16	Taubsi, Habitak, Porenta
 Erika/Prismania City	VM Stärke	Fuchsania City	Schiggy, Rettan, Nidoqueen
 Koga/Fuchsania City	VM Surfer	Safari Zone	Enton, Quapsel, Flegmon

Ihr wollt sie alle? Dann müsst ihr tauschen!

Um alle Fabelwesen zu besitzen müßt ihr mit einem Freund tauschen. Wenn ihr ein Pokémon einmal besessen habt, gilt es im Pokédex selbst nach einem Wegtauschen noch immer als gefangen. Daher solltet ihr auf jeden Fall die Start-Pokémon in jeder Evolutionsstufe einmal hin- und zurücktauschen, da ihr im Spiel nie mehr die Chance erhaltet, sie zu fangen. Außerdem gibt es einige Fabelwesen, die nur in einer der beiden Spielversionen vorkommen.

Achtung: An einigen Stellen im Spiel (zum Beispiel zu Beginn bei Professor Eich) habt ihr die Möglichkeit, euch zwischen zwei oder mehreren Pokémon als Belohnung zu entscheiden. Auch bei den Fossilien (die ihr später in Pokémon verwandeln lassen könnt) werdet ihr in solch eine Situation kommen. Sprecht euch dann unbedingt mit einem Freund ab, dass dieser die jeweils andere Alternative wählt und sie mit euch tauscht. Sonst werdet ihr diese Exemplare nie wieder zu Gesicht bekommen. Zum Abschluss der Pokémon-Tipps in die-

ser Ausgabe gibt es noch den ersten Teil der Pokémon-Tabelle. Sie enthält nur die Pokémon, die sich ab einem bestimmten Level durch einen Tausch oder die Anwendung eines bestimmten Steins noch weiter verwandeln.

Das war der erste Teil unserer Tipps&Tricks für die Pokémon-Jagd. In der nächsten TOTAL!-Ausgabe gehen wir dann genauer auf die einzelnen Städte und ihre Besonderheiten ein.

Ausschließlich in der blauen Fassung sind enthalten:

Nr. 023/Rettan,
Nr. 024/Arbok, Nr. 043/
Myrapla, Nr. 044/ Duflor,
Nr. 045/Giflor, Nr. 056/
Menki, Nr. 057/Rasaff,
Nr. 058/Fukano,
Nr. 059/Arkani



Ausschließlich in der roten Fassung sind enthalten:

Nr. 027/San-
dan, Nr. 028/Sandamer,
Nr. 037/Vulpix, Nr. 038/
Vulnona, Nr. 052/Mauzi,
Nr. 053/Snobilikat,
Nr. 069/Knofensa,
Nr. 070/Ultragaria, Nr. 071/Sarzenia



Die Pokémon Nr. 064/Kadabra, Nr. 067/Maschock, Nr. 075/Georok und Nr. 093/Alpollo verwandeln sich nur, wenn ihr sie zuvor getauscht habt.

Verwandlungstabelle der Pokémon – Teil 1

Nr.	Name	Level, Stein oder Tausch	in (Nr./Name)
001	Bisasam	16	002/Bisaknosp
002	Bisaknosp	32	003/Bisaflo
004	Glumanda	16	005/Glutexo
005	Glutexo	36	006/Glurak
007	Schiggy	16	008/Schillok
008	Schillok	36	009/Turtok
010	Raupy	07	011/Safcon
011	Safcon	10	012/Smettbo
013	Hornliu	07	014/Kokuna
014	Kokuna	10	015/Bibor
016	Taubsi	18	017/Tauboga
017	Tauboga	36	018/Tauboss
019	Rattfratz	20	020/Rattikarl
021	Habitak	20	022/Ibitak
023	Rettan	22	024/Arbok
025	Pikachu	Donnerstein	026/Raichu
027	Sandan	22	028/Sandamer
029	Nidoran (w)	16	030/Nidorina
030	Nidorina	Mondstein	031/Nidoqueen

TIPPS & TRICKS

MARIO GOLF

Teil 1



Hallo und herzlich willkommen zu unseren ersten *Mario Golf*-Lektionen. In dieser Ausgabe erhaltet ihr zunächst nützliche Tipps für die richtige Ausführung eines Schlags, den Umgang mit den verschiedenen Schlägern, das Spiel bei Regen und das Einlochen. Nächstes Mal nehmen wir dann die Löcher der ersten beiden Kurse genau unter die Lupe. Viel Spaß beim Putten, Chippen und Verbessern eures Handicaps wünscht euch

euer Holger.

Lektion 1 – Der perfekte Schlag



In unserer ersten Lektion gehen wir von einer optimalen Wettersituation aus. Das heißt, es scheint die Sonne und es ist windstill. Auf der Driving Range könnt ihr euch diese Bedingungen selbst einstellen. Bevor ihr abschlagt, müsst ihr trotzdem noch auf einige Dinge achten. Dazu solltet ihr euch als Erstes einen Überblick über das aktuelle Loch verschaffen. Fahrt mithilfe der C-Buttons die Kamera ein wenig höher und dann in Richtung Grün über das Fairway! Macht euch einen genauen Plan,

wie ihr die Fahne anspielen wollt, wobei ihr unbedingt die Bunker mit in eure Überlegungen einbeziehen müsst!



Da Par-3-Löcher eher selten vorkommen, landet der Abschlag meistens erst einmal auf dem Fairway. Spielt diesen ersten Ball möglichst so, dass er nicht in Gefahr gerät, in einem Sandhindernis zu landen, aber auch die ideale Position zum Weiterspielen hat! Was nützt es, wenn ihr zwar den Bunker vermeidet, dafür dann aber einen Baum vor der Nase habt?! Habt ihr die Schlagrichtung und -länge ein-



gestellt, geht es ans Ausholen und Schlagen. Das Timing dafür müsst ihr einfach so lange trainieren, bis es sitzt. Achtet vor allem auf das zweite Stoppen! Haltet ihr den Zeiger nämlich zu früh an, fabriziert ihr einen Draw, und der Ball beschreibt eine Rechtskurve. Läuft er hingegen über die Marke hinaus, schlagt ihr einen Fade, und der Ball fliegt zu weit nach links. Im ungünstigsten Fall – der tritt ein, wenn ihr den Zeiger außerhalb des durch die rote Linie markierten Bereichs anhaltet – verzieht euer Charakter den Schlag vollkommen.

Lektion 2 – Die Schlägerwahl

Das Spiel gibt zwar für jeden Versuch einen Schläger vor, dabei wird aber immer nur auf ein optimales Reichweite-Sicherheits-Verhältnis geachtet. In manchen Situationen zahlt sich jedoch ein kleines bisschen Mut aus, und in anderen ist wiederum größere Vorsicht angesagt. Hier drei Beispiele:



Bei diesem kurzen Par-5-Loch könnt ihr – mit einem Charakter, der sehr weit schlagen kann – versuchen, in nur zwei Schlägen das Grün zu erreichen. Das geht nur, da das Fairway eben ist. Wären größere Hügel vorhanden, könntet ihr mit einem Holz nicht über sie hinwegspielen und müsstet ein Eisen nehmen, mit dem ihr dann aber nicht sofort die Fahne angreifen könnt.



Da dieses Par-5-Loch relativ kurz ist, könntet ihr eigentlich auch hier mit dem zweiten Schlag das Grün erreichen. Der direkte Weg dorthin wird jedoch durch einen Hügel versperrt, über den ihr mit dem größten Holz, das ihr für diese Entfernung ja benötigt, nicht hinwegspielen könnt. Wählt in so einem Fall immer den Umweg und legt den Ball mit einem kurzen Eisen so weit vor, dass ihr mit dem dritten Versuch ohne Probleme aufs Grün gelangt! Ein Birdie ist zwar nicht so gut wie ein möglicher Eagle, doch immer noch besser, als die Gefahr einzugehen, sich aus dem tiefen Rough der Anhöhe befreien zu müssen. Selbstverständlich spielt auch das Wetter eine große Rolle. Wenn es regnet oder bei starkem Gegenwind fliegen die Bälle nicht so weit, doch dazu kommen wir in der nächsten Lektion.



Lektion 3 – Bei Wind und Wetter



Habt immer ein Auge auf den Wind, und gewöhnt euch auf der Driving Range an das Spielen im Regen! Wenn der Wind direkt von der Seite und in einer Stärke von 6 oder mehr einfällt, solltet ihr die Schlagrichtung auf jeden Fall um zwei Gitterfelder weiter in die Richtung verlegen, aus der er kommt. Eine andere Möglichkeit ist, durch Effet den Ball eine Kurve gegen den Wind beschreiben zu lassen. Habt ihr bei dem Versuch, das Grün anzuspielen, Gegenwind, müsst ihr mit dem gewählten Schläger den Ball entsprechend weiterschlagen. Bei Abschlägen oder Versuchen von Fairway zu Fairway solltet ihr genügend Spielraum zu Bunkern einplanen, die um den vorgesehenen Auftreffpunkt des Balles liegen. Eine Möglichkeit, über kurze Entfernungen den Wind nicht so stark einwirken zu lassen, ist der Topspin. Dazu müsst ihr den Treffpunkt sehr weit oben wählen. Der Ball beschreibt dann eine wesentlich flachere Kurve und treibt weniger ab. Dadurch verkürzt sich allerdings die Weite des Versuchs, was ihr aber durch bewusstes, längeres Spielen ausgleichen könnt.

Lektion 4 – Das Spiel mit Effet

Durch Drücken des Z-Buttons könnt ihr schon vor dem Ausholen den Punkt markieren, an dem ihr den Ball treffen wollt. Je tiefer ihr ihn anvisiert, desto stärker wird der Backspin. Je höher ihr ihn trifft, desto stärker wird der Topspin. Versetzt ihr den Punkt sehr weit nach links, fliegt der Ball eine starke Rechtskurve. Spielt ihr ihn hingegen sehr weit rechts an, beschreibt er eine starke Linkskurve. In folgenden Situationen bietet es sich an, den Ball mit einem Effet zu versehen:



Eine andere Möglichkeit ist das Ausprobieren der Power-Shot-Einstellung auf die beiden nächstkleineren Schläger. Sehr oft ergeben sich dadurch weitere Reichweiten.



1. Das Grün wird von vorne von einem oder mehreren Bunkern verteidigt:

Spielt den Ball absichtlich ein wenig weiter hinter die Fahne und lasst ihn durch einen starken Backspin wieder ein Stück zurückrollen!

2. Ein Baum oder ein anderes Hindernis versperrt den Weg in Richtung Fahne:

Verlegt die Schlagrichtung neben das Hindernis und verseht den Ball mit einem Seiteneffet, um ihn um das Objekt herumfliegen zu lassen. Achtet dabei auf den Wind, der euch eventuell behilflich sein könnte!

3. Es gibt keinen passenden Schläger für die angegebene Entfernung zum Loch:

Da eine Reichweitenverkürzung durch absichtliches früheres Stoppen des Kraftanzeigers meistens zu ungenau ausfällt, solltet ihr immer versuchen, einen „Nice Shot“ zu fabrizieren. Wenn sich für die zu erreichende Entfernung kein passender Schläger im Bag befindet, könnt ihr den größeren der beiden infrage kommenden auswählen und durch einen Backspin die Flugbahn verkürzen.



4. Es herrscht starker Wind:

Bei starkem Wind wird der Ball weniger abgetrieben, wenn ihr ihn mit einem Topspin spielt. Achtung: Dadurch fliegt er flacher, nicht so weit wie angegeben und rollt nach dem Aufkommen länger aus!

TIPPS & TRICKS

MARIO GOLF



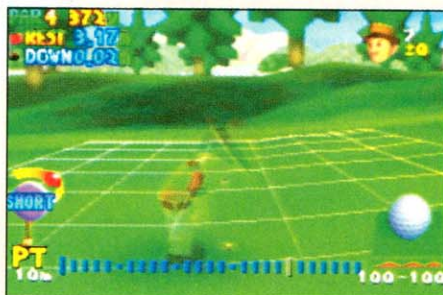
Lektion 5 – Erfolgreiches Putten

Beim Putten ist ein genaues „Lesen“ des Grüns die wichtigste Voraussetzung für ein Gelingen des Versuchs. Fahrt die Kamera in die niedrigste Position und dann in Richtung Loch! Achtet auf das Höhenraster und dessen Einfärbung! Die Teile, die rot erscheinen, geben ein Ansteigen des Untergrundes an, die blauen ein Abfallen. Folgende Beispiele sollen euch bei der Wahl der Richtung und des Tempos ein wenig helfen.



1. Das Loch liegt auf einer Schräge, die nach rechts abfällt:

Spielt den Ball so, dass er auf einer ebenen Fläche links am Loch vorbeigewälzt würde!



2. Das Loch liegt auf einer Schräge, die nach links abfällt:

Spielt den Ball so, dass er auf einer ebenen Fläche rechts am Loch vorbeigewälzt würde!



3. Das Loch liegt auf einem Hügel:

Spielt den Ball mit mehr Tempo als üblich und achtet dabei auf den Höhenunterschied!



4. Das Loch liegt in einer Senke:

Spielt den Ball mit weniger Tempo als üblich und achtet dabei auf die blaue Anzeige des Höhenunterschieds!



5. Bei Regen:

Spielt den Ball mit mehr Tempo als üblich!

Hinweis: Meistens reicht ein leichtes Verändern der Richtung. Dabei gilt: Je weiter die zurückzulegende Entfernung und je geringer die Geschwindigkeit, desto stärker nimmt der Ball die Unebenheiten des Untergrundes an.

Lektion 6 – Das Spiel aus Bunkern und dem Rough

Aus Bunkern oder tiefem Gras solltet ihr bei großer Entfernung zur Fahne immer auf Nummer sicher gehen und den Ball mit einem Schläger spielen, der das beste Verhältnis zwischen der zu erzielenden Weite und dem Spielraum für ein mißlungenes Stoppen des Zeigers aufweist. Achtet unbedingt auf die Anzeige unter dem Golf-



ball in der unteren rechten Ecke! Diese lässt euch erkennen, wie viel Prozent der Maximalreichweite der jeweilige Schläger unter den aktuellen Wetter- und Bodenbedingungen noch erreichen kann.

Das war der erste Teil der *Mario Golf 64*-Schule. Bis zur nächsten Ausgabe habt ihr jetzt erst einmal Zeit, eure Technik zu verbessern. In der nächsten TOTAL! erfahrt ihr die erfolgversprechendsten Taktiken für die Löcher der ersten beiden Kurse.



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

TIPPS & TRICKS wanted!

Passt mal auf:

Willkommen auf den Tipps&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von euch mitgestaltet – vorausgesetzt, ihr schickt uns nützliche Tipps zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die unten stehende 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 Umfang am liebsten, aber ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, dass eure Tipps 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 Tipps&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! Tipps & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
Lars Düring, Gotha
Samuel Locher, Aspach
Martin Salten, Scheden

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

TIPPS &

NINTENDO 64

NFL Quarterback Club 2000

Diverse Cheats

Die folgenden Codes werden im Cheat-Menü eingegeben. Praktischerweise sind es nahezu die Gleichen wie im Vorgänger, so dass ihr euch nicht umgewöhnen müsst.

Code	Effekt
TTHPCK	dünne Spieler
MRSHMLLW	dicke Spieler
SHRTGYS	kleine Spieler
STCKYBLL	keine Ballverluste
BCHBLL	großer Ball
HSPTL	mehr Verletzungen
DBLDWNS	acht Downs
XTRVLTG	elektrischer Ball
RGBY	Rugby-Modus
FRSTGMP	Zeitlupen-Modus
TRBMN	Turbo-Modus
SLPNSLD	rutschiges Feld
PNBLL	Spieler reagieren wie Flipperkugeln
HSNFR	brennende Pille
BLOWOUT	Spiel mit zwölf Punkten starten

Rugrats: Scavenger Hunt

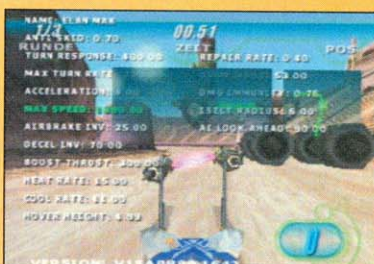
Versteckter Level

Haltet im Titelschirm Z gedrückt und betätigt R, gefolgt von A, um einen Passwort-Bildschirm aufzurufen! Dort gebt ihr nacheinander Z, A, A, B, R, L ein, um das Spiel in einem versteckten Bonuslevel zu starten.

Star Wars - Episode I: Racer

Universal-Cheat

Wählt im Turniermodus ein leeres Speicherfeld, haltet Z gedrückt und gebt



„RRTANGENT“ ein, indem ihr die Buchstaben mit der L-Taste bestätigt! Setzt den Cursor auf „Ende“ und betätigt ebenfalls L! Nun verlasst ihr das Menü mit B, geht wieder hinein und gebt auf die gleiche Weise „ABACUS“ ein. Nachdem ihr „Ende“ mit B bestätigt habt, sollte ein „OK“ zu sehen sein. Daraufhin startet ihr ein Turnier und gebt im Pausenmenü auf dem Digital-Steuerkreuz die Kombination ←, ↓, →, ↑ ein. Der Menüpunkt „Game Cheats“ erscheint, unter dem ihr zahlreiche Einstellungen wie Unverwundbarkeit und gespiegelte Kurse vornehmen könnt. Außerdem lassen sich die Eigenschaften der Fahrzeuge verändern. So lässt sich die Höchstgeschwindigkeit auf bis zu 2.000 km/h erhöhen.

Lars Düring, Gotha

SUPER NES

Super Return of the Jedi

Sieben Continues

Wartet, bis der Titelschirm erscheint, und drückt A, B, A, Y, A, X! Zur Bestätigung ertönt ein Geräusch.

99 Leben

Wartet, bis der Titelschirm erscheint, und drückt X, X, B, A, Y!

Credits ansehen

Wartet, bis der Titelschirm erscheint, und drückt A, B, A, B, A, B, A, B!

Unendlich Thermal-Detonatoren

Wartet, bis der Titelschirm erscheint, und drückt B, X, B, X, B, X, B, B, Y!



Debug-Modus

Wartet, bis der Titelschirm erscheint, und haltet auf dem zweiten Joypad L und R, während ihr auf dem ersten Controller A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y eingibt! Nun habt ihr in den Leveln, die ihr aus der Seiten-

TRICKS

Shortys

ansicht sieht, folgende Möglichkeiten: Um den jeweiligen Level zu überspringen, drückt ihr B und Start gleichzeitig. Für das Debug- und Levelwahl-Menü betätigt ihr auf dem zweiten Controller L und R.

Unverwundbarkeit

Haltet in einem Level, den ihr aus der Seitenansicht seht, A, B, X und Y, drückt Select und lasst alle Knöpfe wieder los!

Sound-Test

Haltet A, X, Y und ↓ und betätigt Start!

Titel-Logo drehen

Wartet, bis der Titelschirm erscheint, und drückt Y, Y, Y, Y! Nun könnt ihr das Logo mit L und R bewegen.

Levelcodes

Level	Easy	Brave	Jedi
2	RLGQMN	BGFSMH	RRSBTS
3	ZJLMRJ	JVPLHP	YQYHJN
4	LZLKJF	VDLBGG	ZPNKKZ
5	VTYMXZ	MKYXVN	BZGBJX
6	QZNFPF	LBRHFR	MSDZZR
7	VKCDFD	GPTDZC	XXVPBG
8	ZCTKFC	DDDQYZ	CQQBKP
9	QYXYHB	TLVHFT	XNHPSF
10	LFWLTO	NVBJJH	KQMLXP
11	QDQGHK	GRMJYX	MFWHQM
12	CPMRZV	ZKQHOD	VCYNNP
13	CDWLTY	WCBMKS	BPSDVS
14	BPFFZO	KXVZZD	DSFYGD
15	PRMVLC	BWHPHZ	NJHPLH
16	PVKFKG	MKZYDP	BZCBCB
17	VQXDQJ	KHWKCB	VJKSNJ
18	HLQMLV	WDSMNN	PPNNZY
19	VQJGWF	GWYXGN	CJQKMX
20	ZZSTXZ	BGSWLD	TXQLTM

Super Star Wars

Debug-Modus

Gebt im Bildschirm mit den Punkten „Start Game“ und „Option Menu“ die Tastenkombination A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y ein! Ein Geräusch bestätigt die korrekte Eingabe. Betätigt ihr auf dem zweiten Controller L und R, erscheint das Menü, in dem ihr unter anderem die Anzahl der Leben und die Energie einstellen könnt. Außerdem ermöglicht der Code folgende Features:

Levelskip

Drückt während des Spiels Start auf dem zweiten Joypad!

Unverwundbarkeit

Haltet A, B, X und Y auf dem zweiten Joypad gedrückt, betätigt Select und lasst alle Tasten wieder los!

Fünf Continues

Gebt im Bildschirm mit den Punkten „Start Game“ und „Option Menu“ die Tastenkombination X, B, B, A, Y ein! Dieser Cheat funktioniert nur, wenn keine anderen aktiviert sind.

Abspann ansehen

Gebt im Bildschirm mit den Punkten „Start Game“ und „Option Menu“ die Tastenkombination A, B, A, B, A, B, A, B ein!

Unbegrenztes Lichtschwert

Gebt im Bildschirm mit den Punkten „Start Game“ und „Option Menu“ die Tastenkombination Y, Y, X, X, A, B, X, A ein! Während des Spiels könnt ihr nun mit A zwischen dem Lichtschwert und dem Blaster wechseln. Dieser Cheat funktioniert nur, wenn keine anderen aktiviert sind.



Sound-Test

Haltet während des Spiels A, B, X und Y und drückt Start!

Super

The Empire Strikes Back

Alle Fähigkeiten der Macht

Gebt im Titelschirm die Tastenkombination X, B, B, Y, X, A, A, Start ein! Mit Select könnt ihr daraufhin im Spiel die speziellen Fähigkeiten aktivieren.

Warp in den letzten Level

Gebt im Titelschirm die Tastenkombination A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X ein!

99 Leben

Gebt im Game-Selection-Bildschirm die Tastenkombination X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y ein!

Sieben Continues

Gebt im Titelschirm die Tastenkombination X, Y, A, B, X, X ein!

Unendlich Thermal-Detonatoren

Gebt im Game-Selection-Bildschirm die Tastenkombination A, X, B, X, X, A, Y ein!

Debug-Modus

Wenn das Hauptmenü erscheint, gebt ihr die Tastenkombination A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, A, B, Y, X, Y, A, B, Y, X ein. Wenn ihr nun beginnt, startet ihr mit allen Fähigkeiten der Macht. Mit L + R auf dem zweiten Controller ruft ihr das Debug-Menü auf. Für Unverwundbarkeit haltet ihr auf dem zweiten Controller A, B, X, Y und Select. Um einen Level zu überspringen, genügt ein Druck auf die Starttaste.

Sound-Test

Drückt und haltet nacheinander A, B, X, Y und ↓, während ihr spielt, und betätigt Start!

Highscores ansehen

Drückt im Hauptmenü A, A, B, B!

Credits ansehen

Gebt im Game-Selection-Bildschirm die Tastenkombination A, B, A, B, A, B, A, B ein!

Levelcodes

Level	Easy	Brave	Jedi
First Cave	WDWDWB	TCCPSJ	FHPSMN
Outside Cave	CSPTNP	SSFJND	CCTLFR
Second Cave	NSRSCL	NLBJJF	MDWNDF
Probe Droid	WFBJTB	JRWNPL	THNTLR
Hoth Hangar Bay	BHRDHL	DGBDPL	LQYSCH
3D-Snowspeeder	HMGWJ	RCWJMF	GQTVDD
Side Scrolling			
Snowspeeder	LDGLTJ	JRGRTD	PNFDHJ
Inside AT-AT	LLJFBG	MDBNMR	SCWWFZ
Han in Hoth Base 1	WLJWDN	HDPPLL	LFHWWB
Han in Hoth Base 2	WBWHRW	GTLCPN	RBNHFC
Millennium Falcon	NCCGSP	WWBGHF	KCDFZK
Dagobah	GLTTDJ	PGBNBH	KCCVGJ
Habogad	GJBHNF	TNPSP	RBQRWS
Han at Bespin	MCDGRJ	DLPMMD	QBTTXX
Ugnaught Factory	PGPNMG	SHRBLW	ZGLKDV
Carbonite Chamber	NGMSJB	LNGPNN	VVDQXC
Chewbacca			
vs. Boba Fett	RLMSWJ	FSFMSR	FGTTVV
3D-Fight			
at Cloud City	MBRCGB	FCPDPC	YDHBQT
Luke			
vs. Darth Vader	SWPMSS	HPLSHJ	TNHJSK

Shortys

TIPPS & TRICKS

GAME BOY

Star Wars - Return of the Jedi

Levelcodes

Level	Code
Dance Hall	SNKMTD
Sail Barge	RWVJBC
Endor	TFGBMN
Ewok Village	HJMKPL
Power Generator	QGTHGD
Death Star	PSVZKL
Death Star Mission 1	CGGYQM
Death Star Mission 2	KFGZXQ

WWF Attitude

Levelcodes

Anmerkung: Leider liegt uns nicht die komplette Liste der Passwörter vor. Wer helfen kann, möge sich bitte bei uns melden. Wir wären sehr erfreut.

Steve Austin

2	BCDNBRKB
3	FDCMFSGF
4	DFBCDTHD
5	RQTKRBNR
6	QRSJQCPO
7	TSRHTDLT
8	STQGSFMS
9	MLPFMGSM
10	LMNDLHTL
11	PNMCPJOP
12	NPLBNKAN
13	HQKTHLDH
14	GRJSGMFG
15	KSHRKNBK

The Rock

2	KJGSDDRK
3	JKHPFRFJ
4	CBDQNGNC
5	BCFRHPHB
6	FDBSJLJF
7	DFCTMKMD
8	RQSBLLJR
9	QRTCKMKQ
10	TSQDNGNT
11	STRFPHPS
12	MLNGQDQM
13	LMPGRFRL
14	PHLJSBSP
15	NPMKTCTN
16	HQJLBSBH
17	GRKMCTCG
18	KSGNDQDK

Kane

2	JBKBGRGG
3	GDHDKSKK
4	FHDHCLCC
5	DGFGMBBB
6	CKBKFNFF
7	BJCJDPDD
8	TMSMRGRR
9	SLTLQHQQ
10	RPQPTJTT
11	QNRNSKSS
12	PRNRMBMM
13	NQPQLCLL
14	MTLTPDPP
15	LSMSNFNN
16	KMJCHQHH
17	JLKBGRGG
18	HPGFKSKK



Sable

2	OCGMAKHG
3	TDKNSGJK
4	SFJPTHKJ
5	MGCQLDBC
6	NKDTPCFD
7	HLRBGSQP
8	GMQCHTRQ
9	JPSFKRTS
10	BRLHCPML
11	FSPJDLNP
12	DTNKFMPN
13	RLHLQJGH
14	FSNNFNQP
15	DTPPDPRN
16	RLGGRGDH
17	QMHHQHFG
18	TNJJTJBK

The Undertaker

1	SGKTCRHG
2	RKGQDSJK

3	QJHRFTKJ
4	PCDNLBLC
5	NBFPHMBC
6	MFBLJNDF
7	LDCMKPFD
8	KRSJLGQR
9	JQTKMHRQ
10	HTQGNJST
11	GSRHPKTS
12	FMNDQBLM
13	DLPFRCLM
14	CPLBSDNP
15	BNMCTFPN
16	TRJSBQGH
17	SQKTCRHG
18	RTGQDSJK

Edge

2	BJQLPNHK
3	QKRMNPGJ
4	PBNSRQEC
5	NCPTQRDB
6	MDLQTSFC
7	LFMRSTDD
8	KQJDCBTR
9	JRKFBSCQ
10	HSGBFDRD
11	GTHCDFQS
12	FLDJHGPM
13	DMFKGHNL
14	CNBGKJMP
15	BPCHJKLM
16	TQSNMLKH
17	SRTPLMJG
18	RSQLPNHK

Godfather

2	MKJMKCJG
3	LJKLJBKJ
4	TCBTCKBC
5	SBCSBJCB
6	RFDRFHDF
7	QDFQDGFQ
8	FRQFRPQR
9	DQRDQNRQ
10	CTSCMTST
11	BSTBSLTS
12	KMLKMTLM
13	JLMJLSML
14	HPNHPRNP
15	GNPGNQPN
16	PRGPHFGH
17	NQHNGDHG
18	MTJMKCJG

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 unten stehende Abo-Bestellung ausfüllt!

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



Jetzt auch online!

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

TOTAL!

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

Bedingungen:

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

ABO • ABO • ABO •

• ABO • ABO • ABO

ICH ABONNIERE DIE TOTAL! FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankinzug
Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

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

Datum, zweite Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

(BITTE ANKREUZEN)

☐ LX4 TREMOR PAK 1 MB

☐ G64 CONTROLLER

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

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

Helpline

TIPPS &

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tipps & 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 Tipps zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax oder E-Mail würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis! Danke!

Willkommen, liebe Helfer und Hilfesuchende!

Auf den folgenden Seiten findet ihr Fragen und Antworten zu den verschiedensten Spielen. Wenn ihr einmal in einem Level festhängt oder nach Cheats, Codes oder ähnlichen Tipps und Tricks sucht, dann schreibt uns! Wir drucken eure Beiträge ab. Falls wir ein Problem nicht umgehend selbst lösen können, warten wir darauf, dass eine Lösung eingesandt wird. In jedem Fall ist es wichtig, dass alle notwendigen Angaben (Titel, Konsole, eure Adresse) vorhanden sind. Schreibt ihr eine Antwort, dann vergesst bitte nicht, den Spieletitel, den Namen des Hilfesuchenden und die Nummer der TOTAL!-Ausgabe, in der die Frage stand, anzugeben! Sind alle Daten vollständig, nimmt euer Beitrag automatisch an der Verlosung der halbjährigen Abos teil.

Akido (thomas@x-plain.de)

FRAGEN

Asterix (SNES)

Benni Schuldt aus Dachau läuft schon die ganze Zeit im Kreis herum, wobei er sich ständig fragt, wie er im Level 3-3 (Pyramidenlevel) eigentlich weiterkommen kann. Wer hat einen Tipp für Benni?

Body Harvest (N64)

Stefan Keil scheint Tipps und Tricks für dieses Spiel zu sammeln. Er bittet um „noch ein paar Cheats“.

TOTAL! ist zur Stelle:

Wir haben unser allwissendes Archiv befragt und bekamen einen interessanten Lochstreifen ausgeworfen, den wir für euch in einer ostsibirischen Bahnhofsmision im Kellerraum unter einer dicken Decke hinter dem Ofen übersetzen ließen. Dabei kam Folgendes heraus: Die unten aufgeführten Cheats funktionieren nur, wenn ihr am Anfang des Spiels anstelle eures Namens „ICHEAT“ eingibt.

Alle Waffen

Geht im laufenden Spiel (Nicht die Pause aktivieren!) die Tastenkombination A, →, C ↓, C →, C ↑, A, ← ein!

Stärkere Waffen

Geht im laufenden Spiel Folgendes ein: C ↓, C ↑, ↑, Z, Z, ←, C →! Wenn ihr die Wirkung des Cheats abstellen wollt, müsst ihr ihn einfach erneut eingeben.

Surreal-Modus

Geht im laufenden Spiel Folgendes ein: C ↓, ↑, →, →, C →, A, ←!

Mutant

Wenn ein Alien in der Nähe ist, könnt ihr es mit der folgenden Tastenkombination in einen Mutanten verwandeln. Geht im laufenden Spiel dazu ein: C ↓, ↑, Z, Z, C →, ←!



Dickbeinige Aliens

Geht im laufenden Spiel die Tastenkombination ←, A, →, ↓ ein!

Bomberman 64 (N64)

Fenja Engelhardt aus Leverkusen möchte gerne wissen, wie man die Bomben im dritten Level (Doom Castle) im Regenbogenpalast legen muss, um an die vier Schalter zu kommen. Am liebsten hätte Fenja eine Beschreibung in Wort und Bild. Falls ihr eine Skizze anfertigen wollt, denkt bitte daran, nicht mit Bleistift und nicht auf liniertem Papier zu zeichnen! Außerdem werden noch Cat Hood und der Hühnerkopf gesucht.

Breath of Fire II (SNES)

Christian Degen würde sich sehr freuen, wenn es einen hilfsbereiten Menschen gäbe, der eine Liste der möglichen Seelenverbindungen aller Charaktere erstellen kann und diese an die Helpline schickt.

Command & Conquer (N64)

GDI-Oberkommandeur Ingo Schrödter scheitert in der elften Mission. Nachdem er mit dem Orca auf den Hügel zum Agenten geflogen ist und alle Truppen und Gebäude der



TRICKS

Helpline

NOD-Bruderschaft vernichtet hat, will die Mission einfach nicht zu Ende gehen. Wie kann er mit dem Agenten Kontakt aufnehmen? Was ist der Schlüssel für dieses Problem?

Donkey Kong Country 3 (SNES)

Benni Schuld schafft den verflixten Endgegner in der verlorenen Welt (Krematoa) nicht. Wenn er ihn sechsmal getroffen hat, taucht am Boden plötzlich ein kleiner Blitz auf. Dieser fieser Attacke kann er aber nicht ausweichen. Wer kann Benni helfen?

Final Fantasy III (SNES)

Florian Hubrich aus Lahr schrieb per E-Mail: „Ich bin jetzt schon seit einiger Zeit mit *Final Fantasy III* beschäftigt und hab auch schon allerlei gefunden. Eigentlich hab ich's ja schon durchgespielt. Also kein Grund, traurig zu sein, wenn da nicht folgendes Problem wäre: In der Helpline stand öfter mal was von einem gewissen Doom Gaze, den ich aber nirgends ausfindig machen kann. Warum kommt er nicht, wo ist er? Bin ich zu stark oder zu schön? Hilfe!!!“

Harvest Moon (SNES)

Michael Komorowski (Das Komo) aus Oberhausen findet Regenwetter irgendwie schön. (Komm doch einfach mal nach Hamburg! Anm. d. Red.) Falls jemand einen ARP-Code kennt, der bewerkstelligt, dass es jeden Tag regnet, wäre es total erfreulich, wenn ihr diesen Code zur kommenden Ausgabe einschickt.

tene Flanke auch mit den eigenen Ballakrobatik bewerkstelligen kann. Kennt jemand die Tastenkombination, oder ist es vielleicht gar nicht möglich, derartige Tricks anzuwenden?

TOTAL! tastet sich vor:

Befindet sich der Ball in der Luft, müsst ihr den Z-Button gedrückt halten, um dann anschließend mit dem Analogstick die Flugrichtung des Balls beeinflussen zu können. Dies funktioniert unter anderem auch bei Tor-schüssen, Abstoßen und Einwürfen.

The Legend of Zelda - Link's Awakening (GB)

Tommy Michel hat das Abenteuer bislang noch nicht mit einem einzigen Leben durchgespielt und fragt sich deshalb, ob dann etwas Besonderes passiert.

Stefanie Waldvogel gelingt es leider nicht, die vierte Säule im siebten Level zum Einsturz zu bewegen. Welcher geübte Abriss-experte kann ihr helfen?

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Tommy Michel weiß nicht, wo er den Totengräber auf dem schaurigen Friedhof graben lassen soll.

TOTAL! schaurig:

Tagsüber läuft ein kleiner Junge über den Platz der Toten. Dort, wo er ab und an stehen bleibt, solltet ihr abends, wenn der Totengräber erschienen ist, nach Rubinen und Herzteilen buddeln lassen.

Lufia (SNES, PAL-Version) bzw. Lufia 2 - Rise of the Sinistrals (SNES, US)

Marijan Kuhn schrieb uns, dass er Hilfe bei *Lufia 2*, PAL-Version, benötigt. Doch die PAL-Version des Spiels heißt nicht *Lufia 2 - Rise of the Sinistrals* (denn das ist die US-Fassung), sondern lediglich *Lufia*, die jedoch dem US-Modul entspricht. Der erste Teil der Serie ist in Amiland unter dem Titel *Lufia & The Fortress of Doom* von Taito erschienen. Marijan sucht nun also nach dem Feuerrubin. Wo findet man diesen Stein?

Marcus Walkstein aus Zittau richtet sich nach eigenen Aussagen nach der Mode und schrieb deshalb folgende ausführliche Frage an die Helpline: „Mein Bruder hatte neulich mal wieder die vier Höllenfürsten besiegt. Dabei waren alle Mitstreiter zirka auf Level 50, alle

Kapselmonster waren gefunden und bis Level 4 „metamorphosiert“ beziehungsweise hochgefüttert. Da das Spiel einen hohen Motivationsfaktor besitzt, löschte er seinen Spielstand und begann von vorn. Doch es gab einen Unterschied. Auf seinem Speicherbildschirm befand sich nun ein Stern rechts oben in der Ecke. Die Bedeutung des Sterns: Wenn man einen Gegner besiegt, zum Beispiel einen Blob, bekommt man das Vierfache an Erfahrungspunkten und Goldmünzen. Das ist natürlich eine feine Sache, doch dann kam mein vierjähriger Bruder Seppi, der Spielstände-lösch-Freak, und bums, war der Spielstand samt Stern weg. Nun ist die Frage, wie man diesen Stern wieder auf den Speicherbildschirm bekommt. Weiß das jemand?

Stefan Koppenhöfer schickte einen ganzen Haufen von Fragen, aus denen wir die wichtigsten herausgefiltert haben:

1. Er findet den Antikhelm nicht, obwohl er (wie in TOTAL! 7/98 beschrieben) seit Wochen im zweiten Siegelturm herumsucht. Wie viele Antik-Gegenstände wie zum Beispiel den Antikschild gibt es eigentlich?

2. Stefan würde des weiteren gerne die folgenden Monster treffen: Golddrachen, Glanzdrachen, Hades und Orky.

3. Wo kann er die Mondfrucht finden, die an das Kapselmonster Gordo verfüttert werden muss?

4. Wer kennt ARP-Codes, die folgende Gegenstände in den Besitz des Spielers bringen: Ehering, Megaaxt, Einhornjuwel, Phoenixstab und Reflektor? Schon über

einen einzigen Code würde sich Stefan freuen! (Wie genügsam! Anm. d. Red.)

5. Gibt es einen Trick oder ARP-Codes, wie man die Iris-Items schneller bekommt?

6. Wann kommt das dritte *Lufia*-Special?

TOTAL! sammelt emsig:

Zu Frage 6: Ja, wir haben mal ein drittes Special angekündigt. Allerdings kamen nur sehr wenige Einsendungen mit Tipps. Zur Zeit gestaltet sich ein ausführliches Special etwas schwierig. Dennoch bleiben wir am Ball und sammeln fleißig alle Beiträge. Wir wollen nichts versprechen, aber das Thema ist aufgrund der häufigen Nachfragen noch nicht vom Tisch. Voraussichtlich könnt ihr Anfang kommenden Jahres (also ab TOTAL! 1/2000) mit einem Sonderbericht rechnen. Es hängt auch davon ab,



International Superstar Soccer '98 (N64)

Sebastian Kahlert (10) aus Hünstetten - Görsroth hat beim Spielen beobachtet, dass einige Computer-Spieler eine „angedrehte Flanke“ ausführen. Sebastian ist nun daran interessiert, wie man eine solche angeschnit-



TIPPS & TRICKS

Helpline

wie viel Material (Karten, Tabellen, Code-Listen, Tipps etc.) ihr an die Helpline schickt.

Patrick Gerk und einige andere Leser baten um eine Aufstellung aller Schätze in den blauen Truhen der Ahnenhöhle. Falls eine solche Liste problemlos zu erstellen ist, würden wir sie zum nächstmöglichen Zeitpunkt in die Helpline bringen. Ihr müsst uns eure Aufstellung nur noch zukommen lassen.

Quest for Camelot (GBC)

Stefanie Waldvogel wird immer noch vom „zweiten Boss“ besiegt. Gibt es vielleicht eine bestimmte Taktik?



Star Wars: Episode I - Racer (N64)

Tommy Michel liest die TOTAL! leider noch nicht lange genug, denn sonst wüsste er wahrscheinlich sofort, wie man die schicken neuen Fahrzeuge erspielt.

TOTAL! blickt zurück:

In Ausgabe 7/99 verrieten wir nämlich, wie man die versteckten Fahrer bekommt, die jeweils neue Vehikel mit in die Auswahl bringen. Zunächst müsst ihr Mars Guo freigespielt haben, indem ihr auf bestimmten Strecken als Erster durchs Ziel gerast seid. Dann könnt ihr im Turniermodus anstelle eures Namens auf einem noch ungenutzten Platz den Code „RRJNNRE“ eingeben. Dazu haltet ihr Z gedrückt und bestätigt mit L! Daraufhin setzt ihr den Cursor auf „Ende“, bestätigt mit L und gebt den Code ein. Wenn das Rennen läuft, drückt ihr Start, um die Pause zu aktivieren, und gebt auf dem Steuerkreuz folgende Kombination ein: $\leftarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein Cheat-Menü, in dem ihr zuvor eingegebene Codes an- und auch wieder abschalten könnt. Um CY Yunga zu be-

kommen, müsst ihr Bullseye Navior erspielt haben und dann wie oben beschrieben den Code „RRCYYUN“ eingeben.

Startropics (NES)

Thomas Mooz ist in Level 6 angekommen und nach einer gewissen Zeit in eine Höhle gelangt, wo sich ein merkwürdiger Felsen mit drei Löchern und einer Inschrift befindet. Dort kommt er nicht weiter und fragt deshalb Johann Kunz und alle anderen Startropicaner, ob sie ihm helfen möchten.

ANTWORTEN

Body Harvest (N64)

Andreas Spitzauer, Ausgabe 9/99:

Benjamin Becker meint zu dem Problem mit der Haubitze und dem unüberwindlichen Hügel, dass Andreas wahrscheinlich nicht getroffen hat. (Detlef Reinecke ergänzt dazu, dass ein kleiner Hügel übrig bleibt, wenn man nur ein- oder zweimal schießt.) Die Zerstörung der Wand würde nämlich eine genaue Justierung der Kanone erfordern. Hinter der Wand befindet sich eine Windmühle, deren Windrad mit dem Sonnenschild lahm gelegt werden muss, bevor es vom Müller abgeholt wird.

Detlef Reinecke, Ausgabe 9/99:

Die Fragen, ob der jeweilige Boss eines Levels freigeschaltet wird, wenn man alle drei Artefakte besitzt, und ob der letzte Boss erst dann erscheint, wenn man alle zwölf gefunden hat, konnte Detlef kürzlich selbst knacken. Nun wollt ihr sicherlich auch wissen, was Sache ist: Kein Problem – die beiden Fragen können mit Ja beantwortet werden.

Breath of Fire II (SNES)

Nadine Schulte, Ausgabe 10/99:

Mehrere richtige Beiträge betrafen die Probleme von Nadine.

1. Zunächst müsst ihr den Wal geweckt haben. Wenn dies geschehen ist, müsst ihr die Nordküste abfahren und dabei auf einen kleinen unscheinbaren Fleck in der Wüste achten. Blei ist zwar nicht anwesend, kann jedoch in der Magic School in HomeTown in die Gruppe aufgenommen werden.

2. Die Zaubersprüche „Ice Dragon“, „Fire Dragon“ und „Thunder Dragon“ bekommt ihr, wenn ihr euch mit dem Frosch Jean von einem Wasserfall heruntertreiben lasst. Dabei muss

der Held in der Wasserfall-höhle den alten Mann ansprechen. Der Sturzbach befindet sich neben dem Wild-Cat-Restaurant (nordwestlich auf der Landkarte).

3. Township könnt ihr kein drittes Mal vergrößern.

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Dennis Stammel, Ausgabe 10/99:

Per E-Mail, aber leider ohne Namensangabe erreichte uns der Game-Buster-Key-Code für Links großes Nintendo⁶⁴-Abenteuer. Er lautet: B4CB9A0AA5D075370C 80190000. Die Versionsnummer des Schummelmoduls, mit dem dieser Code funktioniert, ist 1.1.3.

Secret of Mana (SNES)

Liste der Waffen-Orbs:

Mehrere Leser wiesen zu Recht darauf hin, dass es sehr wohl möglich sei, eine Liste über alle Waffen-Orbs zu erstellen. Manche haben es sogar schon getan und das Ergebnis gleich mitgeschickt. Leider ist in dieser Ausgabe nun nicht mehr genügend Platz für die sehr umfangreichen Beschreibungen, so dass wir die Auflistung erst in der kommenden TOTAL! abdrucken können. Wir bitten um Verständnis!

Space Station:

Silicon Valley (N64)

Daniel Gloddek, Ausgabe 10/99:

Daniel hatte einige Probleme, den gesuchten Rat-o-Matic zu finden und ihn zu zerstören. Detlef Reinecke war so nett und schrieb die folgende Lösung: „Um durch die verschlossene Tür zu kommen, muss der blaue Schalter (rechts im Nebenraum) aktiviert werden. Dazu springt man als Fuchs (mittels A-Knopf) von der Rampe auf den Tisch. Im Mäusegefängnis verkleidet man sich als Maus, betätigt den Schalter und stellt dann fest, dass die Gefangenen durch ein Rohrsystem zum Fließband im Rat-o-Matic-Raum gelangen. Da dies der einzige Weg ist, wiederholt man den Vorgang – allerdings diesmal mit der eigenen Person. Man stellt sich also auf den roten Kreis in der offenen Zelle. Am Ende des Fließbandes befindet sich der Generator, der zerstört werden muss. Dafür lasst ihr die olle Ratte an bestimmten Stellen einige Minen legen. Anschließend lauft ihr auf die Wiese, wo sich die befreiten Mäuse befinden. Folgt ihnen dann durch den Schacht! Mithilfe des A-Knopfes könnt ihr nun ganz schnell vom Schalter aus über die Barriere flitzen.“

3 GRAUSIG-GRUSELIGE GÄNSEHAUT-GESCHICHTEN,
DIE EUCH DAS BLUT IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN!

BART SIMPSONS

HORROR SHOW

#3

**EINFACH
SCHAURIG
GUT!**

**SIMPSONS
COMICS
HORROR-
SONDERHEFT #3**

**AB 20.10.
ÜBERALL
IM HANDEL!**



**COMICS
BONGO
GROUP**

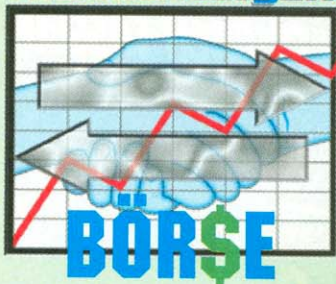
DIE SIMPSONS

Samstag und
Sonntag auf

7
ProSieben

Dino
COMICS

© 1999 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



SNES

VERKAUFE

Verkaufe SNES mit 2 Controllern, ARP 2 + 3 und 50 Spielen, Preis VB, Tel.: 03691/214486, Norman

Verkaufe SNES mit 34 Spielen, 3 Controllern, Maus (Mario Paint), 2 US-Adapter + Super Game Boy für DM 380 VHB, Tel.: 06243/905283, fragt nach Patrick

Illusion of Time DM 50, Pop'n Twinbee, SM All-Stars (je DM 35), suchen auch Mitglieder für unseren Club, schreibt an Andreas Roth-meier, Am Herrenhöhl 2, 92287 Schmidmühlen, Tel.: 09474/910014

Verkaufe SNES mit 4 Spielen und 2 Controllern für DM 120 (F-Zero, S. Tennis, StarWing, Tiny Toons), suche Castlevania 3, Mega Man 1, 3, 4 (NES), Tel.: 07071/64717, Johannes

Verkaufe folgende SNES-Spiele: S. Metroid, Chessmaster, Utopia, ISS Deluxe, Preise VB, alle mit Anl. + Verp., Tel.: 06081/962203, Alexander

Verkaufe SNES-Spiele: Pinocchio, Warios Woods, Toy Story + Game Boy pocket, rot, mit Duck Tales, Zelda, Super Mario Land, Tel.: 06623/5372, ab 13 Uhr, Jan

Verkaufe Lufia DM 40, DKC 1 DM 30, Asterix & Obelix DM 25, Mystical Ninja DM 25, Worms DM 20, MS. Pac-Man DM 15, alle orig.verp., Tel.: 02722/52644, Claudia

Secret of Mana II (DM 180), The 7th Saga (DM 120), Tecmo Secret of the Stars (DM 100), Tel.: 02161/630013, nur Mo-Fr zw. 18-20 Uhr anrufen, Robert

Final Fantasy 2 (us), kompl., Mindestgebot DM 150, Magic Sword (jp), Super Valis (jp), je DM 60, Bust A Move 2 (N64) DM 50, Kluster (GBC) DM 35, Tel.: 06446/6106, Ira

SNES mit 4 Spielen (Sim City, Super R-Type, Zool, alle mit Spieleber. und King of Dragons) für DM 180, Tel.: 040/5276807, Immanuel

Robotrek, Paladin's Quest, je DM 100, Lufia 1 (us), SoM 2, je DM 200, FF 5 (jp) + FF 6 (us), je DM 250, Secret of the Stars DM 100, Legend of Mana (PSX) DM 130, Tel.: 04165/80949, Marcel

Achtung! Systemaufgabe, SNES-Konsole, kompl. mit 25 Action/Adv.-Spielen + jede Menge Zubehör, Liste mit Freiumschlag anfordern bei J. Foelling, Tel.: 05643/1228, ab 18 Uhr

Verkaufe SNES DM 90 + Spiele (Soccer Shoot-out DM 25, Battletoads in Battlemaniacs u.v.m.), auch N64 (Zelda DM 70) + GB-Spiele (DM 5-15), Tel.: 06565/3262, Patrick

Verkaufe Plok, Cool Spot, König der Löwen, Spiderman, suche Secret of Evermore, Mega Man 7, Mystic Quest Legend, Spieleberater

für Illusion of Time, Tel.: 03586/387591, Lars
50 SNES-Spiele, z. B. DKC 3, Theme Park, Utopia, Lucky Luke, Star Trek, Lord of Darkness, Ego-Shooter, 2 Prügelspiele, Tetris 3, X-Men, Black Hawk, Warlock, DM 10-60, Tel.: 04832/555463, Keith

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. Star Wars 2 + 3, Utopia, Sim City, Theme Park, Jurassic Park 1 + 2, Blackhawk, PilotWings, Stunt Race FX, Alien 3, Street Fighter 2 Turbo, je DM 30, Tel.: 0231/8821537, Sascha

SNES-Konsole mit 3 Joypads, 4-Spieler-Adapter + 22 Spielen, wie Sim City 2000, Secret of Evermore, Breath of Fire etc., nur komplett für DM 400, Tel.: 0171/7529862, ab 18 Uhr, Florian

Verkaufe für SNES Chrono Trigger DM 120, Super Mario RPG DM 120, US-SNES DM 80, Arcana + Wing Commander, je DM 40, alles us, Tel.: 09181/44653, ab 18 Uhr, Daniel

Earthbound für SNES (us) mit Verp. + Spieleberater DM 60, Prince of Persia (jp), mit Verp. + Anl. DM 20, Tel.: 0821/528379, Andreas

Schlümpfe 1 + 2, je DM 30, ISS Deluxe DM 25, Asterix DM 40, Mr. Nutz DM 30, Mario is Missing DM 40, Castlevania IV, Kirby's Dream Course, Super Dany + Micro Machines, je DM 30, Tel.: 04480/412, Christina

Super Castlevania IV DM 30, Street Racer, Final Fight, Turtles T.E., Equinox, Mystical Ninja, je DM 25 u.v.a. + US-Spiele, Tel.: 0208/871321, Björn

SNES mit 4 Spielen für insg. DM 160, auch einzeln! Sim City, SoM, Lufia 2, Metroid, Tel.: 07674/8247, nach Jörg fragen!

SNES mit 2 Pads + 8 Spielen (Zelda, Terranigma, SoM, Sim City, SoE, Plok, Rock 'n' Roll Racing, SMW), fast alle mit Orig.Verp. + Anl., für DM 300, nur komplett, Tel.: 06206/55279, Beatrice

Verkaufe ca. 20 US-RPGs + Strategiespiele, z. B. FF2, FF3, Mario, Ultima 6, M&M3, Wizardry 6, Obitus, Sim Earth, EVO, BoF, Eye of the Beholder, Secret of the Stars, Brainlord, zw. DM 80-150, Tel.: 06202/78250, Kai

Achtung! Verkaufe Rollenspiele: Star Ocean, Mystic Ark, Farland Story 2, Monster Maker 3, Tales of Phantasia, FF6, Dragon Ball Z3, Front Mission u.v.m., Tel.: 08621/64096, ab 21 Uhr, Manfred

Verkaufe SNES-Games, z. B. Secret of Evermore, Zombies, Super Tennis, Mega Man X3, WWF Raw + Alien 3, fast alle Spiele mit Anl., ruft an! Tel.: 0421/891224, Steven

SUCHE

Suche Chrono Trigger für SNES, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 02325/466090, Anrufe ab 15 Uhr, Patrick

Suche Young Merlin, Pocky & Rocky, Breath of Fire 2, Shadowrun, Soul Blazer, Mystical Ninja, Golf, Top Gear, Test Drive, Power Drive, Puzzle Bobble + ARP 3, Tel.: 05533/5890, Lucy

Suche Harvest Moon, Treasure Hunter G, Star Ocean, verkaufe Rollenspiele auf Mega Drive (Shining Force 1, 2, Phantasy Star 3, 4 und mehr), Tel.: 09181/44635, ab 18 Uhr, Daniel

Earthbound (DM 150), Ultima-The Black Gate (DM 250), Nubonagas Ambition, Uncharted Waters, Romance II, Aerobiz Supersonic, Tel.: 0170/2441025, nur am Wochenende, Ronny

Suche Super Conflict für SNES, Tel.: 0221/2220556, ab 18 Uhr, Katzer/Theissen

Suche Demon's Quest und bezahle gut, verkaufe auch div. Spiele, bei Interesse meldet Euch bei Mike, Luxemburg, Tel.: 00352/570121

Suche Pad für SNES, gut erhalten! VB DM 30, Tel./Fax: 06109/62506, Stefano

Suche Illusion of Time für SNES, nach Möglichkeit mit Spielberater, Tel.: 03643/904035, Philipp

Billig! EWJ 2, Clayfighter 2, Jungle Strike, SF Alpha 2, Micro Machines 2 od. tausche gegen Civilization (us) od. NBA Jam TE (verkaufe auch), Tel.: 05123/4494, Christian

Dringend! Ich suche billig Breath of Fire 2 für das SNES, od. tausche es gegen Super Mario 64! Tel.: 0214/21227, Fenja

Suche Secret of Mana 2, wenn's geht, kompl. mit Anl. od. Spieleber., zahle bis zu DM 150, Tel.: 030/4761932, wenn's geht, auf AB sprechen, Marcel

Suche Mega Man X3 od. Mega Man X2, Preis nach Vereinbarung! Tel.: 04621/37102, Ole

Ich suche Breath of Fire 1/2 und/oder Final Fantasy 3 für SNES, Tel.: 0571/840080, ab 18 Uhr, Eugen

NES

VERKAUFE

NES-Konsole + Game Genie + 2 Controller + 77 Spiele für VHB DM 650, Tel.: 0441/681841, Mathias Matzke

Achtung Klassiker! Verkaufe SMB, Tetris, Nintendo World Cup, Wizards & Warriors, George Foreman's KO Boxing, für Game Boy: Tetris, Game-Boy-Lederhülle, leere CD-Hüllen, Tel.: 06078/71202, Manuel

Fürs NES: Super Mario Bros. 3, Rad Racer, je DM 10, Battle of Olympus DM 25, für N64: Mischief Makers, Wetrax, je DM 40, für SNES: SM World, SM All-Stars, Yoshi, je DM 15, Tel.: 0228/612112, Dorothee

Verkaufe das NES-Spiel Metroid an Meistbietenden, Tel.: 06081/962203, Alexander

SUCHE

Suche verzweifelt Zelda 1 + 2, zahle bis zu DM 270 pro Spiel, meldet Euch unter Tel.: 034772/27669, bitte erst ab 16 Uhr, Peggy

Wer hat für meine zwei Kinder günstige NES-Spiele? Suche auch dringend Fitnessmatte für NES mit Spielen, bitte Spiele nicht über DM 10, Tel.: 07191/68964, Sonja

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Zelda DX (mit Anl. + Verp.) für DM 44, Castlevania 2 - Belmont's Revenge, Preis auf Anfrage, GB Classic DM 19, Tel./Fax: 05191/14328, ab 18 Uhr, Johannes

Game Boy: Tiny Toons Adv., Speedy Gonzales, Megalit, Mole Mania, Gargoyle's Quest, Kirby's Dream Land, je DM 15, außerdem 17 Games auf einem Modul für DM 40, Tel.: 0228/612112, Doro

GBC: River King, Hexcite, Shanghai Pocket, je DM 45, GB: Kirby's Dream Land II DM 25, Monster Max DM 20, Brain Drain DM 15, N64: Goemon 1, Holy Magic, je DM 50, Bombberman Hero DM 40, alles plus Porto, Tel.:

030/4524768, Daniela

Achtung! Verkaufe Game Boy Classic, Kirby's Dream Land II und orig. GB-Koffer (für 4 Spiele) für nur DM 100, Tel.: 08022/26925 (15-17 Uhr), Kai Man

Verkaufe Game Boy, grün, für DM 50! Bunny Man, Ringbergweg 46, 83700 Rottach-Egern
Verkaufe Tetris, Oddworld, Motocross, Spiderman, Tiny Toons 2, Krusty, Animaniacs, The Sword of Hope, Preis nach Abmachung, Tel.: 040/7654561, ab 14 Uhr, Jan

Verkaufe folgende GBC-Spiele: Harvest Moon + Die Schlümpfe im Alptraumland, je DM 40, per Nachnahme beide DM 80, ruft an! Tel.: 06103/26051, Jens

Donkey Kong Land (1, 2, 3) zu je DM 30, für SNES Secret of Evermore DM 70, Tel.: 0471/88336, Peer + Björn

Hi Game-Boy-Fans! Verkaufe gut erhaltenen Game Boy (rot) für DM 50, inkl. Batterien, ruft an unter Tel.: 02774/4451, fragt nach Andreas

Verkaufe Protector, Kung Fu Master, Burai Fighter, Bart Simpson, Metroid 2, Turtles 2, je DM 10, Mega Man, F-1 Race, je DM 15, für N64: ISS 64 + ISS 98 DM 40, 50, Tel.: 06565/3262, Patrick

SUCHE

Suche Orig. Spieleberater FF 3 für DM 20, für Game Boy: Snoopy, FF Legend 1-3, je DM 10, Tel.: 04165/80949, Marcel

Suche GB Color! Zahle DM 70! Außerdem GBC-Spiel Harvest Moon, Super Mario Bros., Mystic Quest, Wario Land II, zahle DM 35 pro Spiel! Tel.: 02166/15908, evtl. AB, Gaby

Harvest Moon, Final Fantasy I + III (PAL), in gutem Zustand, Preis VB, verkaufe für SNES Chrono Trigger (VB), Tel.: 0172/3884281, nach 15 Uhr anrufen, Sebastian

N64

VERKAUFE

Verkaufe eine riesige Menge an N64-Spielen, Tel.: 07562/2443, Paul

Verkaufe N64-Games, z. B. WWF, Vigilante 8, F-1, mehrere Shooter zu Preisen zw. DM 50-90, jedes Game mit Verp. + Anl., very gepflegt, Tel.: 03473/808263, Christoph

Verkaufe ISS 64 + NHL Breakaway 98 für je DM 25, inkl. Verp. + Anl., Tel.: 06441/926274, Dirk

N64 + Zelda, Rumble Pack, Memory Card, Adapter, alles PAL + in gutem Zustand für DM 399, auch einzeln VB, Tel.: 06441/77347, bitte ab 13.30 Uhr!!! Dennis

Verkaufe folgende N64-Spiele: PilotWings, FIFA 98, Aero Gauge, NBA Pro 98, je DM 40, Castlevania DM 70, alles mit Anl. + Verp., Tel.: 06081/962203, Alexander

Verkaufe DKR, Kobe Bryant, ISS 64, je DM 40, ISS 98 DM 70, tausche evtl. gegen Rogue Squadron, Tel.: 08651/67511, Johnny

Verkaufe N64-Spiele zum Superpreis: Mission: Impossible für nur DM 45, mit Anl. + Verp., außerdem DKR DM 50 + ISS 64 für DM 45, Tel.: 04158/328, Hansi

Verkaufe N64-Spiele, wie z. B. WCW vs. WWO, DKR, ISS 98, Micro Machines, Mission: Imp., Forsaken, F-Zero X, MRC, Chameleon Twist 2, 1080° Snowboarding usw., Tel.: 02604/8693, Marco

N64 + 2 Pads + 9 Spiele, z. B. Turok 2, Mario 64, Zelda 64, Forsaken, ISS 64, Mission: Impossible usw., alles in allem DM 600, Tel.: 06569/684 ask for Christian

Verkaufe N64-Spiele: Harvest Moon, Buck Bumble, extreme-G, Knife Edge, NBA Pro 98 + Top Gear Rally für je DM 60, alle Spiele wie neu + kompl., beim Kauf ab 2 Spielen

N64 mit 2 Controllern, LylatWars + Rumble

N64-Konsole, 4 Joypads, Expansion Pak, Memory Cards + 10 Spiele, z. B. Zelda 64, Mario

BÖRSEN-FORMULAR

KOSTENLOS!

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

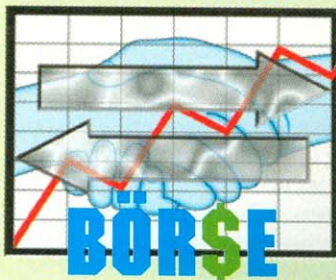
- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Nintendo⁶⁴
- ☐ Hardware & Zubehör
- ☐ Sonstiges

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **ist ab dieser Ausgabe gratis**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



Kart, Lylat Wars, für DM 500, nur komplett!
Tel.: 0171/7529862, Florian

Verkaufe Turok 2 – Seeds of Evil + Castle-
vania für je DM 60, Tel.: 04321/53106, Felix
1080° Snowboarding (us) DM 40, Zelda V (us)
DM 75, SM 64 (jp) DM 20, Tel.: 03834/811747,
Ronny

Verkaufe NHL Breakaway 98 DM 40, F-Zero
X DM 55, FIFA 99 DM 65, Premier Manager
64 mit dt. Anl. DM 85, alle Spiele mit Anl. +
Verp., Tel.: 069/729538, Steven

Verkaufe Turok 2 + Zelda für je DM 80, ISS
64, Forsaken, Banjo-Kazooie für je DM 60,
Turok, Top Gear Rally + MCR für je DM 45,
Tobias, e-Mail: tobiasnordt@01019freenet.de
N64 + 7 Spiele DM 500 VB (Zelda, Forsaken,
Mario 64, ISS 64, Banjo-Kazooie, Virtual
Chess, Diddy Kong Racing), Tel.: 040/7212625,
Nicolas



Verkaufe Yoshi's Story DM 30, Super Mario
+ Mario Kart DM 100, Gex 64 – Enter the
Gecko, Banjo-Kazooie, je DM 50, Wave Race
64 DM 40, tausche South Park gegen Rush
2, Tel.: 0271/2360333, fragt nach Nils

Wave Race + Cheats DM 20–40 od. tausche
gegen FIFA 64, FIFA 98, Mario Kart, 1080°,
Frankreich 98 od. Fighter's Destiny, Tel.:
09221/908385 od. 09221/701350, ab 14 Uhr,
Daniel

N64-Spiele: Castlevania DM 70, F-Zero X DM
50, 1080° DM 40, Command & Conquer DM
60, Tel.: 08031/599069, Nico

N64 DM 110, WCW/NWO Revenge DM 70,
Banjo-Kazooie DM 60, Turok 3 (engl.) DM 70,
WWF Warzone DM 50, Bomberman 64/Hero
DM 45, DKR DM 55, Controller (schwarz) DM
30 + 2 Controller (normal) DM 20, Tel.: 06171/
980837, Deveroe

WCW/NWO World Tour, Mischief Makers,
ISS 64, NBA Courtside, für je DM 50 und
Shadowgate 64 für DM 80 (neu), Tel.: 0177/
4079596, ab 10 Uhr, Tommy

Verkaufe WWF Warzone, Turok (dt), ISS 64,
ASB 99 + NBA Hangtime, suche First-Person-
Shooter, Tel.: 07392/17467, Tobias

WCW/NWO Revenge + Turok 2 für je DM

50 + Porto + Versandkosten, schreibt an
Christian Redenyi, Pestalozzistr. 50, 01855
Sebnitz

N64-Spiele, Turok 2 (uncut) DM 70, Castle-
vania 64 DM 70, Banjo-Kazooie DM 50, Tel.:
0261/62649, AB: immer nur Tel.Nr. hinter-
lassen, rufe direkt zurück!!! Alexander

Verkaufe ISS 98 (inkl. Anl. + Verp.) DM 59,
versch. Controller + Memory Cards auf An-
frage, Zelda DX (GBC) DM 39, Tel./Fax: 05191/
14328, Johannes

Verkaufe N64 + 13 Spiele, 2 Controller, Con-
troller Pak + Rumble Pak, alle Spiele mit Anl.
Verp., für nur DM 890 VB, Spiele auch einzeln,
Tel.: 08031/42424, Philipp

SUCHE

Suche N64 (möglichst billig) und vielleicht ein
paar Spiele, wie Mario Kart 64 usw., Tel.:
09163/1824 od. 09163/968979, Susanne

Suche folgende GBC-Spiele: Quest for
Camelot, F-1 World GP, Hexcite, Hollywood
Pinball, Legend of River King, tausche gegen
N64-Games, Tel.: 06081/962203, Alexander
Suche für N64 Vigilante 8, Micro Machines
64, Star Wars: Racer, World Driver Champ.,
Tausch mögl., versch. SNES- + Saturnspiele,
Tel.: 06081/962203, Alexander

Suche Cruis'n World mit Anleitung, zahle
bis bis DM 20, Tel.: 040/5291478, ruft ab 15
Uhr an! Lennart

N64-Konsole mit 2 Pads + Memory Card ge-
sucht, auch div. N64-Spiele, z. B. WCW vs.
NWO Revenge, FIFA 99, Zelda, Mission: Im-
possible, WWF Warzone, Tel.: 0170/9474867,
Adrian

Suche Mario Kart für N64, Tel.: 0931/56072,
Michael

Mystical Ninja 1 + 2, außerdem suche ich
Nightmare Creatures (beide sollten gut er-
halten sein!), zahle bis DM 50, Tel.: 04298/
3406, Kristof

Suche Prügelspiel (PAL) mit Anl. + Verp.,
gut erhalten, Preis nach Vereinbarung, Tel.:
040/6910077, Ilse od. Stephan

TAUSCH

Tausche Diddy Kong Racing (mit Anl. + Verp.)
od. NHL Breakaway gegen Wave Race 64 (bitte
mit Anl.) od. Star Wars: Episode I Racer, Tel.:
02163/843880, Carsten

Tausche Body Harvest, T.G. Rally (orig.verp.),
Forsaken, Iggy's gegen Rogue Squadron, ISS
98, Vigilante 8, Micro Machines (evtl. 2:1),
Tel.: 09407/3498, Moritz

Mario Land 64, Mario Kart, Snowboard Kids
+ Star Wars: S.o.t.E. gegen Zelda – Ocarina
of Time + Star Wars: Rogue Squadron, es lohnt
sich, Tel.: 03578/310853, Alex

Achtung! Verkaufe Turok 2 für nur DM 50 od.
tausche gegen Zelda, aber auch gegen Body
Harvest, Tel.: 03744/217694, Tim

Ich biete XG 2, Silicon Valley (N64), River King
(GBC) od. Terranigma (SNES) gegen Shooter-
Game, Tel.: 02325/60828, Daniel

Tausche/Verkaufe Zelda, HMC u.v.m., Preise
bis DM 80, suche Body Harvest, Zuberhör (2:1),
GBC mit Pokémon-Game (dt), Tel.: 03944/
68238, Alex

Tausche Fighter's Destiny, FIFA 98, W.G. 3D-
Hockey (verk. ich auch) gegen Mario Party
+ All-Star Tennis 99 (kaufe ich auch), Tel.:
07150/81670, Michael

PC-Games 4/99 CD-ROM + Bonus CD-ROM
(für PC) gegen Cruis'n World od. Cruis'n USA,
die Spiele sollten heil sein, Tel.: 040/5291478,
ruft ab 15 Uhr an! Lennart

Tausche neuwertiges V-Rally Edition 99 gegen
Mario Party od. Mario Golf 64, Tel.: 089/
7237280, fragt nach Jojo

Forsaken gegen Beat'em Up (N64), bitte nur
mit unbeschädigter (!) Anl. + Verp., PAL-Ver-
sion! Suche extreme-G-Soundtrack, Tel.:
05551/915792, Markus

NBA Pro 98 + F1 Pole Position 64, entwe-
der gegen Mario Kart 64, Mission: Impossi-
ble, Super Mario 64 od. gegen Banjo-Kazooie,
Tel.: 04746/7050, Kristian

Dark Rift, Body Harvest, Fighter's Destiny, F1
World Grand Prix, Turok 1 + 2, Game-Boy-Ca-
mera gegen First-Person-Shooter, Game Boy
Color od. andere, auch 2 gegen 1 mögl., Tel.:
0177/ 6277082, Domi

Tausche Cruis'n USA + Silicon Valley gegen
Command & Conquer, Cruis'n World pack' ich
auch noch drauf, also 3:1! Cool, was? Tel.:
04171/4217, ab 18 Uhr, fragt nach Jan

Tausche FIFA 98 gegen World Driver Cham-
pionship, ist dringend, ruft gleich an! Tel.:
07674/8228, Andy

Tausche Holy Magic Century gegen extreme-
G 2, dringend, ruft an! Tel.: 0421/891224,
Steven

HARDWARE

VERKAUFE

Verkaufe V3 Racing Wheel mit Rumble-Funk-
tion für N64, neu, für DM 100, Tel.: 07728/
1493, Philipp

SONSTIGES

VERKAUFE

Mega Drive, 32x, Mega CD 2 mit über 30 Spie-
len (alle mit Anl. + Verp.) für nur DM 400 zu
verkaufen, Tel.: 06081/962203, Alexander
Verkaufe für SEGA Saturn Warcraft 2 DM 30,
Robo PIT, Chaos-Control, Theme Park, Star
Fighter 3000, Thunderhawk 2, je DM 15, Tel.:
06081/962203, Andi

Verkaufe für SEGA Saturn Bomberman, Sim
City 2000, Athlete Kings, je DM 30, Panzer Dra-
gon 2 + Baku Baku, je DM 25, Tel.: 06081/
962203, Andi

Verkaufe für PC Tomb Raider 1 mit Lösung für
DM 20 + Gold Games 2 für DM 45, Biing für
DM 10, Atomic Bomberman für DM 10 + für
PSX Vandal Heart DM 45, Tel.: 04446/961293,
Michael

Verkaufe N64-Spiele Castlevania + Shadow-
gate 64 für je DM 50, für SNES Might & Magic
2 (dt) + Soul Blazer (dt) gegen Gebot, Tel.:
07643/5839, Achim

Verkaufe PSX mit 12 Spielen, 2 Joypads, für
DM 300, MD2, 1 Joypad, 1 Joystick, 3 Spiele
DM 60, Master S. 2, 1 Joypad, 4 Spiele DM
40, alles gut erhalten, ruft an unter Tel.: 030/
94633744, Steven

SNES: Utopia (us) mit dt. Anl. DM 100, Ad-
apter für Importspele DM 30, GB: Mystic Quest
+ Fortress of Fear gegen Gebot, Saturn mit Zu-
behör, z. B. Lenkrad, Virtua Stick ... DM 230,

Tel.: 04777/932097, Thomas

Sammler: TOTAL!-Ausgaben 6/93 an Meist-
bietenden, 7/93–12/96 + 4 Sonderhefte, zus.
gegen Gebot, Funvision 11/93–11/96, zus.
gegen Gebot, möglichst Abholer, Tel.: 030/
4524768, Anrufbeantw., Daniela

Für N64: Mario, Mario Kart, F-1 World GP, NFL
99, je OS 350, V-Rally, Top Gear Overdrive,
Banjo-Kazooie, F-Zero X, je OS 400, LX4, 1MB,
OS 200, auch Game Gear + Spiele, Tel.: 05441/
61132, nur Österreich, Anton

Verkaufe komplett: TOTAL!-, Video-Games-
Fun-Vision-, 64-Power- + Nintendo-Club-
Sammlungen, jede Zeitschrift nur komplett
abzugeben, Tel.: 06108/78756, Andreas

Verkaufe Star-Trek-Voyager-Videos, Folge
1.1–4.4, Neupreis DM 1200, hätte gern noch
DM 650 dafür, einzelne Videos auf Anfrage,
super Zustand! Tel.: 0177/2082490, Alexander
Telmi in blau DM 20 (Motorola), N64-Spiel
PilotWings DM 30, PC-Spiel Hugo DM 20, Tel.:
0541/63532, Dany

Verkaufe Command & Conquer 3 (engl. Ver-
sion), nur DM 25! Hab' auch andere Spiele!
Tel.: 03601/421205, Christopher

SUCHE

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder! Monatlich
erscheinendes Magazin, Umbauservice u.v.m!
Infos unter Tel.: 09231/61370, Christian Bauer
Suche gebrauchte Spiele für Virtual-Boy,
Elmar Münsch, Magnusweg 8, 87764 Legau
Suche Ghost in the Shell, Anime und Manga
Band 2 + 3, auch Dragon Ball, Tel.: 03571/
405369, Luisa

Suche TOTAL!-Ausgabe 06/93, zahle über
DM 100, ebenfalls suche ich alle Nintendo-
Magazine, dringendst suche ich für NES
Faxanadu, Tel.: 08652/1689, Kiliän

Der Computer- u. Nintendo-Club Dillingen
nimmt für seine Nachmittagstreffe wieder Mit-
glieder, die 9–14 Jahre alt sind u. die in Dil-
lingen/Donau od. Umgebung wohnen, auf.
Info: 09071/8116, Manfred

Pokémon-Fanclub sucht ab sofort Mitglieder,
keine Mitgliedsbeiträge, tolle Fanzines, Infos
per Rückporto bei Gabi Weiß, Karl-Hofbauer-
Str. 16, 92665 Altenstadt

Club Nintendo-Zeitschriften, 1–3/92, 5 + 6/92,
1–3/93, 5 + 6/94, 1–5/95 + 1 + 2/96 sowie
die Comics von Lufia + Yoshi's Story von Nin-
tendo, Tel.: 02774/4451, Andreas

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder! Monat-
liches Clubheft, Homepage u.v.m.! Tel.:
09231/61370, Christian Bauer

Wer kopiert mir das Pokémon-Special 1 und
2? Zahle DM 2!!! Tel.: 02325/60828, Daniel

Suche TOTAL! 12/95, 1/96 + 7/96, zahle DM
10 pro Heft + übernehme Porto, Tel.: 0172/
9571628, Ranko

Suche dringend die erste Ausgabe der Po-
kémon-Comics von Nintendo!!! Biete bis zu
DM 10! Tel.: 0471/88336, Peer

Wer kommt öfters auf Trödelmärkte und sucht
für mich altes elektronisches Spielzeug? Zahle
gut für jedes gefundene Spiel, bebilderte Such-
liste schicke ich vorab, Tel.: 02831/2273, Karl
Suche Game Boy Color + Spiele, Walt-Disney-
Zeichentrickfilme, Disney Lustige Taschen-
bücher, Hörspiellassetten und Spiel Zelda für
N64, Tel.: 06806/85156, T. Altmann

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-Unit
N64-Tests: Mario Kart 64
Tipps&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
Tipps&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
Tipps&Tricks: Ego-Shooter

TOTAL! 1/98

Extra: zwei Stundenpläne
Specials: Sailor-Moon-Spiele, Großer Japan-Messebericht, Rare-Reportage
N64-Tests: Kirby's Dreamland 3
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
Tipps&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
Tipps&Tricks: 1080°, Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)



TOTAL! 7/98

Specials: Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
T&T: Forsaken, Shadows of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interviews mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: ISS 98 (Import), Quest 64
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age

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°
Tipps&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
Tipps&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
Tipps&Tricks: Mission Impossible, Gex 64, WCW/NWO Revenge, Wave Race 64



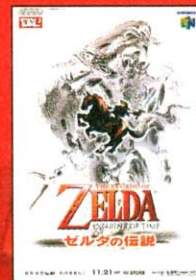
TOTAL! 1/99

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
Tipps&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
Tipps&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64, Buck Bumble, Glover, Rush 2

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



Poster TOTAL! 2/99

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
Tipps&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
Tipps&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowboard, V-Rally 99

TOTAL! 5/99

Specials: Miyamoto 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
Tipps&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
Tipps&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
Tipps&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), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klox, Silicon Valley
Tipps&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
Tipps&Tricks: Command & Conquer, Shadowgate 64 (N64, Teil 1), Shadowgate (GB, Teil 2), Star Wars: Rogue Squadron (Naboo Fighter aus Episode I fliegen)



TOTAL! 10/99



TOTAL!-Special 1/97

Das 64fan magazin bietet jede Menge Tipps, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo® und die ersten Spiele. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielbeschreibungen (unter anderem Super Mario 64, PilotWings 64, Wave Race 64) sorgen für den nötigen Überblick. Mit riesigem Turok-Poster.

TOTAL!-Special 1/97

Das 64fan magazin bietet jede Menge Tipps, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo® und die ersten Spiele. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielbeschreibungen (unter anderem Super Mario 64, PilotWings 64, Wave Race 64) sorgen für den nötigen Überblick. Mit riesigem Turok-Poster.

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	3/99 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	4/99 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	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	☐	10/99 DM 6,80
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80	☐	Sonderheft
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80
☐	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.

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislagen 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



LANGE ISTES NICHT MEHR IN

„So“, sagt Erwin, „geht's nicht weiter.
Jeden Tag derselbe Krach.
Wegen dieser Bauarbeiter
bin ich schon um sieben wach.
Dass die meinen Frieden stören,
sehe ich nicht länger ein.
Doch die kriegen was zu hören:
Ich spreng alles kurz und klein!
Aber halt, wenn ich das mache,
legen die von vorne los!
Das ist nicht der Sinn der Sache.
Was zum Geier mach ich bloß?
Ja, ich hab's! Die Bauarbeiter
müssen weg, ich fessle sie
an den großen Blitzableiter.
Augenblick, das schaff ich nie!
Die sind alle groß und böse,
ich bin klein und ziemlich schwach.
Vielleicht stoppt ja das Getöse,
wenn ich denen Freude mach!“
Mit TOTAL's aus seinen Schränken
tritt er an die Leut' heran.
„Hier, die möchte ich euch schenken.
Fangt 'ne Stunde später an!“
Und des Erwins guter Wille
wird im Handumdrehn belohnt.
Ab sofort herrscht morgens Stille,
Erwin wird vom Lärm verschont.

© Der Tobit™

Ihr seht, TOTAL! schafft immer wieder Freude und Freunde. Tut es wie der Erwin, und eure Probleme sind so gut wie gelöst! Wenn ihr auch die nächste Ausgabe nicht verpassen wollt, dann eilt am 19. November zum Zeitschriftenregal und holt euch die TOTAL! 12/99 – die letzte Nummer mit dieser Jahreszahl!



Immer diese Insektenplagen

Man wird aber auch von nichts verschont. Als wären die Käfer aus *Body Harvest* nicht genug gewesen, schickt Acclaim gleich die nächsten Ungeziefer ins N64. *Armorines* kommt und wird nächsten Monat getestet.



Armorines (N64)



Ready 2 Rumble Boxing (N64)

Weichklopfen

Was die Klitschkos können, dürft ihr demnächst vor dem Bildschirm nachmachen: Schwergewichtlern die Augenringe einfärben. *Ready 2 Rumble Boxing* gibt euch die Möglichkeit, ohne Blesuren aus dem Ring zu steigen.

Merkwürmig

Der witzigste Wurm der Videospielgeschichte kehrt zurück: *Earthworm Jim 3D* steht nach langer Entwicklungszeit in den Startlöchern und wartet sehnsüchtig darauf, getestet zu werden – wenn der Titel nicht schon wieder verschoben wird.



Earthworm Jim 3D (N64)

Ugh! Ugh! Iieek!

Donkey Kong und seine affigen Kollegen erobern das N64. Wie sie sich dabei schlagen, können wir euch vermutlich schon kommenden Monat im Test sagen.



Donkey Kong 64 (N64)

Nicht erschrecken!

Capcom lässt die Zombies auf dem Game Boy Color los. *Resident Evil*, das Horror-Adventure der Extraklasse, schafft es in die TOTAL! 12/99, wenn alles gut geht.



Resident Evil (Game Boy Color)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Mit *Dragon* konntet ihr vor fünf Jahren auf dem SNES in die Rolle von Bruce Lee schlüpfen und Ganoven verhauen. Passend dazu präsentierten wir den umfangreichen Test, neben *Sparkster*, *Samurai Shodown*, *Super Ghouls 'n Ghosts* (Classic) und vier weiteren SNES-Tests. Zudem durftet ihr Previews von *Super Return of the Jedi*, *Der König der Löwen*, *Earthworm Jim* und *Pitfall: The Majan Adventure* bestaunen, um nur einige zu nennen. Anlässlich der Indizierung von *Mortal Kombat II* gaben wir Aufschluss über die Gedankengänge der BpJs. Außerdem berichteten wir über die Herbst-ECTS und präsentierten euch den dritten Teil der *Mystic Quest*-Komplettlösung. Insgesamt sieben SNES-Previews, acht SNES-, fünf Game-Boy- und zwei NES-Tests konntet wir euch bieten.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (VfSDP)

Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi), Holger Reher (hgr)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada, Satoshi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Arne Bahruth, Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Erno Andrich,

Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell,

Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenleitung: Torsten Weber (VfSDP)

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: © Ubi Soft

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 Jahresbezugpreis (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
Ab 14.10.99

Nur solange Vorrat reicht!

GAMEBOY

- Aladdin JR 29,95
- Animaniacs JR 39,95
- Asterix & Obelix JR 39,95
- Castlevania 3 39,95
- Donkey C.L. 2 & 3 je 39,95
- Dr. Mario G 39,95
- Dschungelbuch 39,95
- Earthworm Jim JR 29,95
- Ferrari 29,95
- FIFA Soccer 97 39,95
- Godzilla 39,95
- Hercules 49,95
- Hugo 2 JR 49,95
- König der Löwen 39,95
- M. Sammer Soccer 39,95
- Maus, Die 49,95
- Molemania G 39,95
- Mystical Ninja A 29,95
- NBA All Star Chall. 24,95
- Pokemon blau rot je 59,95
- Primal Rage 29,95
- Schiffe Versenken 49,95
- Space Invaders A 24,95
- Stargate 29,95
- Super Battle Tank 29,95
- S. Mario L. 1 & 3 je 39,95
- Tamagotchi 19,95
- T 2 - Arcade Game 19,95
- Tim im Sonnenem. 39,95
- Track & Field SP 29,95
- True Lies A 19,95
- Waterworld <a> 29,95
- WWF Superstar 1 29,95

Game Boy Color

- Game Boy Color je 139,-
- AC Adapter & Batt.P. 39,95
- Nettzeil GBC & GBP 39,95
- 10 Pin Bowling 59,95
- 720° Skateboarding 59,95
- A Bug's Life JR 59,95
- Antz JR 59,95
- Arcade Hits A 59,95
- Asterix & Obelix JR 59,95
- Azure Dreams (10) 59,95
- Battleships A 54,95
- Biene Maja JR 59,95
- Blast Bass Fishing 59,95
- Bombberman Quest* 59,95
- Breakout A 49,95
- Bugs Bunny C. G. 59,95
- Caesars World of G. 59,95
- Carmageddon Dt. (9) 59,95
- Centipede SH 49,95
- Chase HQ A 59,95
- Conkers Pocket Tales 59,95
- Cool Hand G 49,95
- Crazy Bikers (09) R 59,95
- Drop Zone A 54,95
- F1 World GP SP 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 (09) G 59,95
- Lucky Luke JR 59,95
- Maus, Die 59,95
- Men in Black JR 54,95
- Montezuma's Return 49,95
- Paperboy (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 54,95
- Spy Hunter & Moon P. 59,95
- Spy Vs Spy A 59,95
- Streetfighter Alpha* 59,95
- Survival Kids (09) 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
- Warlord 2 JR 59,95
- WWF Attitude SP 59,95
- Zelda RPG 59,95

SUPER NINTENDO

PAL VERSION

- ACME Animation 39,95
- Addams Family Values 39,95
- Aero the Acrobat 2 A 29,95
- Air Cavalry A 49,95
- Arkanoid G 39,95
- Asterix JR 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>
- Dschungelbuch 59,95
- Earthworm Jim 2 39,95
- FIFA Soccer <a/OV> 19,95
- FIFA Soccer '96 SP 29,95
- FIFA Soccer 97 49,95
- Harvest Moon RPG 49,95
- Hebereke Popoon 2 29,95
- Incr. Crash Dummies 19,95
- John Connors Tennis 49,95
- John Madden 19,95
- Judge Dredd A 29,95
- Justice League B 29,95
- Kirby's Dream C. a 39,95
- Kirby's Fun Pack G 39,95
- Kirby's Ghost Trap 49,95
- König der Löwen 59,95
- Lost Vikings 2 59,95
- Lucky Luke JR 49,95
- Lufia incl. Berater 39,95
- Magical Quest 49,95
- Marvel Super Heroes 49,95
- Mickey & Minni 49,95
- Mohawk & Headph. 29,95
- Mr. Do A 29,95
- NBA Give'n Go 39,95
- NBA Hangtime SP 39,95
- NBA Live '97 SP 49,95
- NHL Hockey '96 SP 39,95
- NHL Hockey '97 SP 49,95
- N. Mansell World C. 49,95
- Pac Man 2 JR 49,95
- PGA Tour Golf '96 49,95
- Pinball Dreams G 49,95
- Pinocchio 59,95
- Prehistorik Man JR 29,95
- Primal Rage A 29,95
- Puzzle Bobble G 49,95
- Realm JR 39,95
- Revolution X A 29,95
- Schlumpfe 1 & 2 je 39,95
- Secret of Evermore incl. Spielberater 49,95
- Shaq Fu <a> A 29,95
- Sim City G 49,95
- Sonic Blastman <a> 39,95
- Spirou JR 49,95
- Star Trek DS 9 A 29,95
- Star Trek NG A 49,95
- S. Bomberman 2 59,95
- S. Drop Zone 39,95
- S. Empire Strikes Back 39,95
- S. Mario World <a> 39,95
- S. Mario World 2 59,95
- Super Metroid A 39,95
- S. Punch Out 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
- Super Tennis 29,95
- T 2 Arcade Game 39,95
- T 2 Judgment Day 39,95
- Terranigma incl. Spielberater RPG 49,95
- Tetris & Dr. Mario 59,95
- Tetris Attack G 39,95
- Tim im Sonnenem. 39,95
- Tim in Tibet JR 39,95
- Timecop A 19,95
- Timon & Pumbaas.. 59,95
- Toy Story JR 39,95
- Vortex 29,95
- Weapon Lord B 39,95
- Whizz 39,95
- Wild Guns A 49,95
- Williams Arcade Hits 29,95
- World Cup Striker 29,95
- Worldmaster Golf 49,95
- Worms G 49,95
- Zero the Kamikaze a 29,95
- Zelda <a> 49,95
- Zoop G 29,95

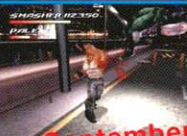
S-NES Zubehör:

- 5 Spieler Adapter 19,95
- Antennenkabel 19,95
- Antennen-Umschalter 4,95
- Joyboard Arcade 39,95
- RGB Kabel "Scart" 19,95
- S-Nes Konsole 139,95
- S. Scope & 6 Games 89,95

NINTENDO 64



- Aerofighters Assault 89,95
- All Star Baseball 2000 79,95
- All Star Tennis 99 99,95
- Asteroids Hyper (10) 84,95
- Banjo & Kazooie 79,95
- Bass Hunter (10) 99,95
- Battle Zone (10/11) 109,95
- Bio Freaks "uncut" 99,95
- California Speed (10/11) 99,95
- Carmageddon Dt. 99,95
- Castlevania 3D A 109,95
- Chameleon Twist 2 94,95
- Chopper Attack A 89,95
- Command & Conq. 104,95
- Destruction Derby* 109,95
- Donkey Kong & Exp. Pak* 99,95
- Earthworm Jim 3D* 99,95
- F1 World Grand P.2 84,95



Fighting Force 109,95

- Gauntlet: Legends (11) 99,95
- Gex Deep Cover G. 109,95
- Grand Theft Auto (11) 94,95
- Hot Wheels (10/11) R 8,95
- Hybrid Heaven 109,95
- J. McGrath Supercross(11) 99,95
- Jet Force Gemini (10) 109,95
- Knock Out Kings* 99,95
- Lego Racers (10) 104,95
- Magical Tennis 109,95
- Mario Golf SP 99,95
- Mario Party G 84,95
- Milos Astro Bowling 84,95
- Mission Impossible 89,95
- Monster Truck M. 10) 89,95
- Mystical Ninja 2 99,95
- NBA Jam 2000 (11/12) 99,95
- NBA Live 2000 (11) 99,95
- NBA Pro '99 109,95
- NHL Breakaway 99 79,95
- NHL Pro '99 109,95
- Nuclear Strike (12) 109,95
- Paperboy 3D (11/12) 99,95
- Premier Manager 99,95
- Racing Simulation 119,95
- Rainbow Six (11) 94,95
- Rat Attack (11/12) TBA
- Rayman 2 (10) 114,95
- Ready 2 Rumble (11/12) 99,95
- ReVolt R 99,95
- Road Rash (10/11) 109,95
- Ruff & Tumble (11/12) 99,95
- Rugrats Schatzsuche 104,95
- Shadowgate RPG 109,95
- Shadowman 109,95
- South Park Rally (11/12) 99,95
- Space Race (10) 109,95
- Sprocket (11/12) TBA
- Star Wars Racer R 99,95
- Star Wars Rogue S. 99,95
- Starcraft (10/11) 109,95
- Superman A/ADV 109,95
- Taz Express (11/12) TBA
- Tetrisphere G 79,95
- The New Tetris (10) 84,95
- Tonic Trouble (10) 109,95
- Twisted E. Snowboa. 79,95
- Ultimate Football 11) 99,95
- V-Rally R 79,95
- Vigilante 8 R 109,95
- Vigilante 8: 2. Offense 109,95
- World Driver Cha. 10) 109,95
- World L. Soccer (10) 109,95
- Worms Armageddon (11) 99,95
- WWF Attitude 99,95
- Zelda 64 RPG 99,95
- Zero Hour (10) A 119,95

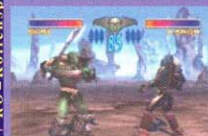
Sonderangebote:

- 1080° Snowboarding 69,95
- Aero Gauge R 44,95
- Air Boarder 64 R 49,95
- Beetle Adv. Racing 49,95
- Blast Corps 69,95
- Body Harvest A 49,95
- Bomberman 64 G 49,95
- Bomberman Hero 49,95
- Buck Bumble A 49,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95



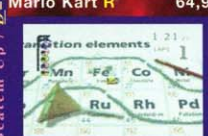
Charlie Blast Cha. 49,95

- Cyfighter 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 44,95
- Extreme G 39,95
- Extreme G 2 R 49,95
- F1 Pole Position R 39,95
- F1 World GP 59,95
- F-Zero X R 69,95
- FIFA 64 SP 39,95
- FIFA Soccer '98 SP 59,95
- Fighters Destiny B 69,95
- Flying Dragons B 49,95
- Forsaken A 44,95
- Frankreich 98 SP 69,95
- G.A.S.P. B 44,95
- Gex 2 - 3D JR 69,95
- Hexen A 44,95
- Holy Magic Century 49,95
- Iggy's Reckin Balls 59,95
- Int. Superstar Soccer 39,95
- Int. Soccer 98 49,95
- John Madden 64 39,95
- John Madden '99 49,95
- Knife Edge A 69,95
- Lamborghini 64 R 39,95
- Lylat Wars & Rumble 64,95
- Mace The Dark Age 49,95
- Mario 64 59,95
- Mario Kart R 64,95



Micro Machines T. 49,95

- Mischief Makers JR 49,95
- Multi Racing Champ. 49,95
- Mystical Ninja A 49,95
- Nagano Winter Olymp. 49,95
- Nascar Racing 99 49,95
- NBA Courtside SP 49,95
- NBA Jam '99 SP 49,95
- NBA Live '99 SP 49,95
- NBA Pro 98 SP 39,95
- NFL Quarterback 98 39,95
- NFL Quarterback 99 49,95
- NHL Breakaway SP 44,95
- NHL Breakaway 99 49,95
- NHL Hockey '99 SP 49,95

PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon oder Wreckin Crew nur 269,-

Sonderangebote:

- Off Road Challenge 59,95
- Olympic Hockey 44,95
- Pilotwings A 59,95
- Rakuga Kids B 39,95
- Robotron 64 A 49,95
- S.C.A.R.S. R 49,95
- San Francisco Rush 44,95
- San Francisco 2 59,95



Silicon Valley A. 49,95

- Snowboard Kids R 64,95



Star Shot 49,95

- Top Gear Rally 49,95
- Turok 2 A 59,95
- Virtual Chess G 39,95
- Virtual Pool G 49,95
- Waialae C. Club Golf 49,95
- Wave Race R 59,95
- W. Gretzky Hockey 39,95
- Gretzky Hockey 98 49,95
- WWV Vs Revenge 49,95
- Wetrix <a> G 44,95
- Wipeout 2097 R 49,95

N64 ZUBEHÖR:

- Nintendo 64 189,-
- Nintendo 64 & Mario 229,-
- N64 & Star Wars R. 289,-
- 4MB Ram Erweiterung 59,95
- Akku Set 39,95
- Antennenkabel 29,95
- AV Kabel Cinch 19,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Turok 19,80
- Flight Force Pro 119,95
- Joyboard 79,95



- Joypad Original je 49,95
- 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
- SV 303 Super Pad 39,95
- SV 362 Shark Pad 59,95
- Ultra Racer 49,95
- Vortex SV 382 69,95
- X-ploder 99,95

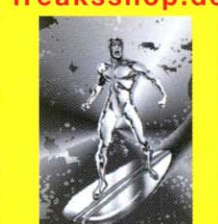
Wir führen auch: Mega Drive- und CD, PlayStation, Saturn, Spieleberater, CD Rom, Manga & Action Figuren

Dreamcast:

- Dreamcast (14.10) 489,-
- Arcade Stick (10) 89,95
- Controller (10) 49,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Trick Style 19,80
- Joypadverlängerung 19,95
- Keyboard (10) 54,95
- Race CP Lenkrad 119,95
- Scart Kabel (10) 29,95
- RGB Special (10) 39,95
- Vibration Pack (10) 44,95
- Visual Memory (10) 49,95
- Aero Wings (11) 84,95
- Blue Stinger (10) 84,95
- Buggy Heat (10) 84,95
- Dynamite Cop 2 84,95
- Expendable (10) 104,95
- House of the Dead 2 139,95
- Incl. Gun (10) 104,95
- Hydro Thunder (10) TBA
- Incoming (10) 104,95
- Pen Pen (10) TBA
- Power Stone (10) 84,95
- Racing Sim. (10) 89,95
- Ready 2 Rumble (10) TBA
- Sega Bass Fishing* 179,95
- Sega Rally 2 (10) 104,95
- Snow Surfers (10) 84,95
- Sonic Adventures* 84,95
- Speed Devils (10) 84,95
- Supercross 2000* 89,95
- Suzuki Alstare Racer* 84,95
- Tokyo Highway Chal. 84,95
- Toy Commander (10) 84,95
- Trick Style (10) TBA
- Virtual Fighter 3 (10) 84,95

Die ersten 1000 DREAMCAST-Bestellungen <je 2 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu!

http://www.freaksshop.de



"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice" Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen! Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model: 48143 Münster Windthorststr. 13 Tel.: 0251-5105789 Bielefelder Brackwede Treppenstr. 10 Geplante Ladengeschäft: in Osnabrück Händleranfragen willkommen!





Always in control!

Gerät Dein Leben mal wieder außer Kontrolle? Dann greif Dir doch einfach Dein Lieblings-Spiel für das N64™ und zeig allen, wo's lang geht! Mit dem **Controller Plus 64 von Joytech** kein Problem, z.B. dank dem **Turbo- und Zeitlupenschalter**.

Beim Spielen wirst Du auch merken, dass bei JOYTECH alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft werden. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



Kabel* / **
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio>Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel**



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH