

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ GAME BOY SUPER NINTENDO

Box Champions 2000

AllStar
Tennis (GBC)

Destruction
Derby 64

Ogre Battle 64

Total Soccer

Kid
Paddle

Xena –
Warrior
Princess

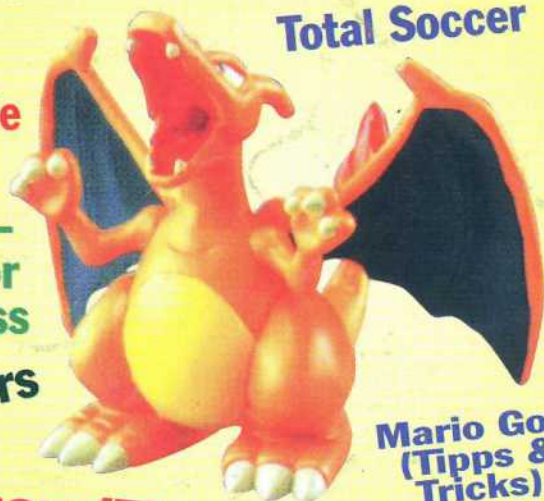
Roadsters

Pokémon (Tipps & Tricks)

Zelda:
Gaiden

Rainbow Six

Gauntlet Legends



Mario Golf
(Tipps & Tricks)



GAME BOY COLOR

**Armorines:
Project S.W.A.R.M.**
Angriff der Killerinsekten

**Rocket:
Robot on Wheels**
Das etwas andere Jump&Run

**Turok: Legenden des
verlorenen Landes**
Mehrspieler-Action nonstop

**DONKEY
KONG[®] 64**

Ein Affe
kommt selten allein!

TOTAL!



12

Tipps & Tricks & Tests & Infos

Er ist zurück und besser denn je!



RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



Hol Dir die
Rayman 2 Demo
www.rayman2.com

RAYMAN 2 IST DAS EPISCHE ABENTEUER DAS JEDEN - ABSOLUT JEDEN - IN SEINEN BANN ZIEHT!

**Spannende Action in 20 riesigen Welten.
Mehr als 40 Level geballter Spielspaß.
Ein Gameplay, das völlig neue Maßstäbe setzt.**



Der Song zu
RAYMAN 2

JOACHIM HESSE PC ACTION 11/99:

“Von Anfang an gönnt Ihnen Ubi Softs RAYMAN 2 keine Verschnaufpause.
Meine Erwartungen hat Rayman mehr als erfüllt. Vielen Dank Ubi Soft.” 86% - Award

SWEN HARDER MEGA FUN 11/99:

“Das ausgefeilte Gameplay läßt kaum Wünsche offen, ebenso die technische Komponente.
Grafisch habe ich selten ein Modul gesehen, das so knapp an der Perfektion ist.” 90% - Award



© 1999 Ubi Soft Entertainment.
The logo and character of RAYMAN are trademarks of Ubi Soft Entertainment.

Nintendo®, Nintendo 64 and  are TM of Nintendo Co., Ltd



Kooperations-
partner:



Sony Music Media

Edi gut, alles gut!

„Edi, was soll denn das sein?“, mag der eine oder andere jetzt vielleicht denken. Nun, gerne wollen wir euch diese Frage beantworten. Das Wort Edi ist die Kurzform für Editorial. Ein Editorial besteht aus den gebündelten Gedanken der gesamten Redaktion. Es kann zur Begrüßung genutzt werden, um Kritik zu üben, über Aktuelles aus dem Redaktionsalltag zu berichten oder um einfach nur auszuschweifen – feste Stilregeln gibt es nicht. Auf jeden Fall stellt es den Einstieg in jede Ausgabe dar und deshalb gilt: „Edi gut, alles gut!“ Da in der Vergangenheit immer wieder der Wunsch nach der Erklärung dieses Wortes laut wurde, haben wir dieses Edi genutzt, um sich selbst zu erläutern. Nun aber genug, was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Sämtliche Hersteller holen zur großen Weihnachtsoffensive aus. Das Resultat sind viele hochwertige Titel für Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color, die unbedingt unter den geschmückten Baum im Wohnzimmer wandern wollen. Kein Normalsterblicher hat genug Geld für alle Hits dieses Weihnachtsgeschäfts und so wird das Schreiben des Wunschzettels mal wieder zur Qual der Wahl. Wir können euch die Entscheidung,

was der Weihnachtsmann bringen soll, natürlich nicht abnehmen, doch wir wollen euch mit unseren Tests bei der Orientierung im Videospielschungel helfen.

Apropos Dschungel, Donkey Kong ist zurück. Er feiert nicht nur ein absolut beeindruckendes Comeback,

er hat sogar noch Verstärkung mitgebracht. Seine Kollegen Tiny, Chunky, Lanky und Diddy können ebenso überzeugen und bieten jeder für sich genug Stoff für ein außergewöhnliches Game. Doch zusammen auf einem Modul sorgen sie natürlich für noch mehr Vergnügen. Nintendo hatte zirka 40 Vertreter der Presse aus ganz Europa eingeladen. Zwei Tage durften wir Rares neuestes Meisterwerk begutachten und um es gleich vorweg zu nehmen: *Donkey Kong 64* ist ein echter Hit. Das Gleiche gilt für neue farbige Nintendo⁶⁴-Konsolen, die ebenfalls präsentiert wurden. Sechs neue Farben, eine cooler als die andere und das Beste daran: In unserer Weihnachtsverlosung könnt ihr eine davon gewinnen – und natürlich noch jede Menge mehr!

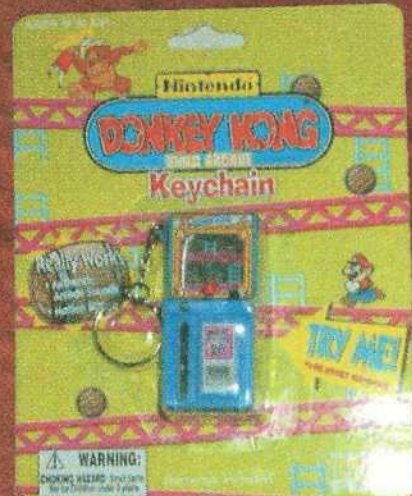
Eigentlich ist es ja eher die Zeit für eine zünftige Grippewelle, doch etwas ganz anderes breitet sich momentan wie eine Epidemie in Europa aus: die Pokémon! Nach Japan und Amerika wurden nun also auch England, Frankreich, Deutschland und viele andere Nationen infiziert. Dass die niedlichen Tierchen keine reine Modeerscheinung sind, sondern die stetig wachsende Schar der Pokémon-Trainer wirklich in Verzückung versetzt, machen die unzähligen Briefe deutlich, die ihr uns in den vergangenen Wochen zugesandt habt. Sie alle lobpreisen die Pokémon in den höchsten Tönen, und ein Ende ist nicht in Sicht ... außer für dieses Edi! Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht euch



Da möchte man am liebsten gleich das Six-Pack kaufen. Werner Rudolph (rechts) und Michael Friesl (links) von Nintendo of Europe präsentierten das N64 in sechs neuen Farben. Die so genannte Color Edition ist seit dem 15. November zum empfohlenen Verkaufspreis von 199 DM im Handel erhältlich



Funky Kong hat übrigens keine Hauptrolle in *Donkey Kong 64* abbekommen, weil er vor einigen Monaten den Fehler beging, uns in unseren TOTAL!-Dungeons zu besuchen. Seitdem lassen wir ihn nicht mehr gehen und zwingen ihn dazu, unsere Texte zu tippen, damit wir in Ruhe auf Pokémon-Jagd gehen können



Der Donkey-Kong-Wahn greift um sich. In Amerika könnt ihr eine Miniversion des Original-Automaten als Schlüsselanhänger erwerben. „Really Works“ steht auf der Packung :-). Na ja, die Titelmusik ertönt auf Knopfdruck und ein Hologram lässt den Eindruck entstehen, Mario würde springen ...

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



PS: Der Videospiele-Shop ECS ist umgezogen. Die neue Adresse lautet:

ECS
Methfesselstraße 78
20257 Hamburg
Tel.: 0 40 40 91 79

S. 20

S. 34

S. 30



S. 60

S. 64

S. 18

S. 26

Donkey Kong 64

Ein Meisterwerk der Jump&Run-Geschichte

26



Rare schuf eine bezaubernde Kulisse

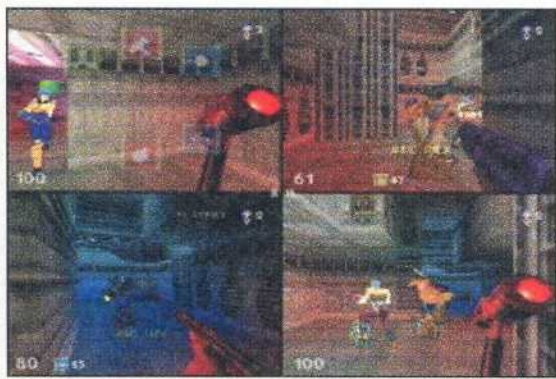


Affen gegen Krokos – das gibt Ärger!

Turok: Legenden des verlorenen Landes

Herr Fireseed liebt Multiplayer-Modi

30



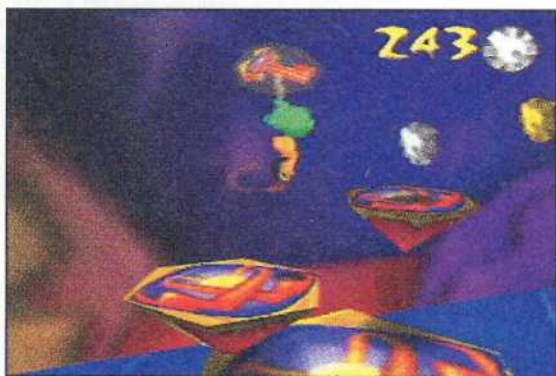
Auf dem bleihaltigen Weg zum Sieg gehen die Schwerbewaffneten kein Risiko ein



Rocket: Robot on Wheels

Der Einradfahrer unter den Jump&Run-Helden

34



Hat-den-Schlüssel-und-gibt-ihn-nicht-raus



Wir sprachen mit einem der Programmierer

WETTBEWERBE

Die große TOTAL!-Weihnachtsverlosung62

Wie in jedem Jahr haben sich auch zum Weihnachtsfest 1999 wieder zahlreiche Hersteller zusammengefunden, um mit uns und euch ausgiebig zu feiern. Dazu müsst ihr euch nicht einmal in Schale schmeißen, sondern euch nur an der Verlosung beteiligen – und schon habt ihr die besten Chancen, zu den glücklichen Gewinnern zu gehören.

NEWS

Neues aus dem Hause Nintendo – 64DD, Dolphin, Game Boy Advance . .6

NINTENDO⁶⁴

All-Star Baseball 2001	.8
Hot Wheels	.9
Mysterious Dungeon –	
Fuurai no Shiren	.10
Paperboy 3D	.8
PGA European Golf Tour	.9
Road Rash 64	.8
Spider-Man	.7
Xploder ⁶⁴ (Zubehör)	.9

GAME BOY COLOR

Mickey's Adventure Racing	.10
Mysterious Dungeon –	
Fuurai no Shiren	.10
Pokémon (Gold + Silber)	.10

GBC-Release-Liste	.11
N64-Release-Liste	.11

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Armorines: Project S.W.A.R.M.	.20
Box Champions 2000	.25
Roadsters	.24
Xena – Warrior Princess	.22
Zelda: Gaiden	.18

GAME BOY COLOR

Legend of Zelda, The: Fruit of the Mystical Tree – Tale of Power . . .19

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Destruction Derby 64	.33
Donkey Kong 64	.26
Gauntlet Legends	.40
Ogre Battle 64	.56
Rocket: Robot on Wheels	.34
RTL World League Soccer 2000	.36
Turok: Legenden des verlorenen Landes	.30
World Driver: Championship	.37

GAME BOY COLOR

AllStar Tennis '99	59
Mario Golf	58
Suzuki Alstare	61
Total Soccer	60

TIPPS & TRICKS

Helpline	82
Mario Golf (N64) – Teil 2	68
Pokémon (GBC) – Teil 2	64
Racing Simulation 2 (N64) – Alle Strecken inklusive Tuning-Tipps ..	72
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!

Börse88
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.

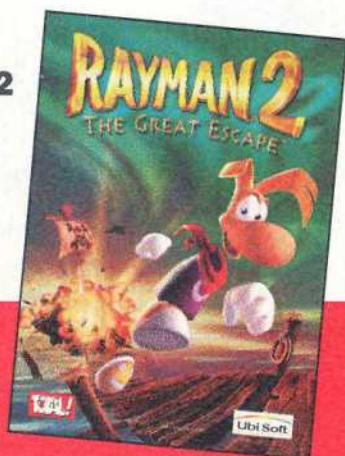
Editorial3
Heftshop85
Habt ihr eine Ausgabe verpaßt, weil ihr kein Abonnement besitzt? Seid ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tipps und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum90
Leserbriefe12
Schreibt uns, was euch auf dem Herzen liegt! Wenn ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos habt, dann nur her damit! Wir fassen die wichtigsten Themen eines Monats zusammen und antworten ausführlich.

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

TOTAL!-Intern53
Vorschau90

Poster: Rayman 2 (N64)



Gauntlet Legends

Zu viert auf Monsterjagd

40



Ein Fest für Schwertkampf-Fans

Rainbow Six

Eine gefährliche Roman-Umsetzung

54



Einsatzleiter und Scharfschütze zugleich

Total Soccer

Nicht nur im Spiel-titel steckt Gutes

60

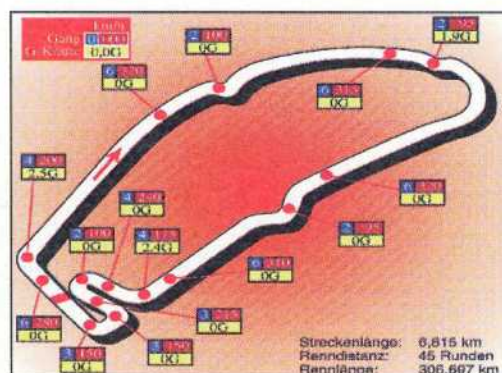


Der Ball ist rund und der Rasen grün

Racing Simulation 2

Alle Streckenkarten

72



Streckenlänge: 6,816 km
Pistenlänge: 45 Runden
Rennlänge: 306,667 km

Zelda: Gaiden

Vorschau auf Links zweites N64-Abenteuer

18



Nichts gegen eine geräumige Hütte

Destruction Derby 64

Werkstättenschreck

33



Kein Kratzer? Dann stimmt was nicht

Mario Golf

18 Löcher im Game Boy und doch heil

58



Das Loch ist schwarz, das Grün ist grün

Pokémon

Der zweite Teil der Tipps und Tricks

64



„... aber nicht für TOTAL!-Leser, oder?“

TOTAL! NEWS

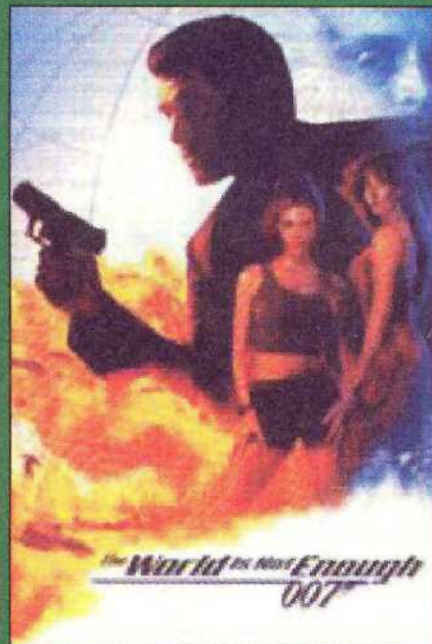
am rande

Topsecret

Der erste Schleier um die neue James-Bond-Lizenz ist gelüftet. Seit 17 Monaten sitzt der britische Entwickler Eurocom (*Duke Nukem: Zero Hour*) an der N64-Umsetzung von *The World is Not Enough*. Wie beim indizier-



ten 007-Modul aus dem Hause Rare werdet ihr den ewigen Agenten Ihrer Majestät in der First-Person-Perspektive lenken. Eurocoms nachweisliche N64-Programmierungsfähigkeiten lassen auf ein hochwertiges Spiel schließen, doch müsste man schon selbst Spion sein, um derzeit an Bilder des Topsecret-Games zu gelangen.



Wie der legendäre Phönix aus der Asche ist Japans Videospielriese aus seinem vermeintlichen Zwischentief auferstanden. Die Zeitschrift *Nihon Keizai Shim-bun* hat Nintendo zur „besten japanischen Firma“ gewählt. Im direkten Vergleich mit über 2.000 heimischen Unternehmen hat der Vorjahresvierte in der Summe der Bewertungskriterien Betriebsgröße, Gewinnaussichten, Kreditwürdigkeit und Wachstumspotenzial die Spitzenposition ein-

genommen. Neben den Ankündigungen von Game Boy Advance und Project Dolphin (Arbeitstitel) sowie dem offensichtlich nicht abreißen wol-

lenden *Pokémon*-Hype dürfte auch die mit Konami gemeinsam vollzogene Firmengründung den Ausschlag für die optimistischen Wachstumsprognosen gegeben haben. Unter dem Namen Mobile 21 werden beide Teilhaber zukünftig Software für den bisher unbenannten Kommunikations-Adapter, der den Game Boy Color mit einem Telefon und dem Dolphin verbindet, entwickeln. Das neu gegründete Unternehmen wird zudem Spiele für den Game Boy Advance programmieren, der im August 2000 in Japan auf den Markt kommt. Nintendos erhöhte

Betriebsamkeit auf dem Sektor der Vernetzung von Game Boy (über Telefon mit dem Internet) und N64 (via Modem des 64DD mit dem „Rand-net“ sowie dem Internet) erweckt den Eindruck, als wollte man sich vorab Erfahrungen auf diesem Gebiet verschaffen, bevor dann mit Project Dolphin und GBA Ernst gemacht wird.



Man soll aufhören, wenn es am schönsten ist. Nintendos Präsident Hiroshi Yamauchi wird sein Amt zum Jahr 2000 niederlegen – seinen Nachfolger hat er bislang nicht bekannt gegeben

Nintendo bleibt übrigens bei der Aussage, dass ihre neue Konsole bis zum Jahresende 2000 in Japan erscheinen wird. Für die Programmierung der

Sounds stellt Factor 5 allen Dolphin-Entwicklern die hauseigenen *MusyX*-Audio-Tools (ehemals *MoSys FX*) zur Verfügung, dank derer interaktive Soundeffekte problemlos vom Dolphin gewährleistet werden können.



Das 64DD leistet einen großen Dienst bei der Verbindung von Heim- und Wanderkonsole. Bei einem DD-Kartenspiel könnten beispielsweise vier Game Boys an das N64 angeschlossen werden, damit jeder Teilnehmer über einen Bildschirm verfügt, auf dem das eigene Blatt zu sehen ist

Bringt Japans „Beste Firma“ das vielseitig verwendbare 64DD nur als Testballon vor dem Dolphin- und Game-Boy-Advance-Launch im nächsten Jahr?



Noch gibt es seitens Nintendos keine Stellungnahme bezüglich der Beschreibbarkeit ihres Dolphin-Speichermediums. Wie bei den Disks des 64DD könnten Spielinformationen nachträglich auf den Game-DVDs aufgezeichnet werden. Die Gerüchte um eine derartige Fähigkeit haben dieser Tage aber neuen Nährboden erhalten. Der Hersteller des DVD-Laufwerks Matsushita (Panasonic) wird im Frühjahr 2000 in Amerika den ersten DVD-Rekorder der Welt auf den Markt bringen. Die technischen Möglichkeiten sind damit nicht nur gegeben, sie sind durch die erklärte Zusammenarbeit beider Konzerne sogar ideal. Dagegen spricht eigentlich nur Nintendos Bestreben, Dolphins Herstellungskosten, und damit den Launch-Preis der Konsole, so niedrig wie möglich halten zu wollen. Wie sich Big Ns kommendes Baby weltweit auf dem Markt behaupten wird, möchte Nintendos Präsident Hiroshi Yamauchi nicht mehr in dieser leitenden Funktion miterleben: Er legt das Amt zum Jahr 2001 nieder – ein Nachfolger wurde noch nicht bekannt gegeben. Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto hält den Nintendo-of-America-Präsidenten Minoru Arakawa für den Mann der Zukunft auf Big Ns Chefsessel. Denn, so Miyamoto, „Mr. Arakawa hat NoA zu dem gemacht, was es heute ist“.

Netzschwinger

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

Spider-Man

Nach dem Debakel um Titus' *Superman* (TOTAL!-Test 7/99, Note: 5) darf man skeptisch sein, ob es dem netten Superhelden von nebenan, der Spinne, besser ergeht. Erste Bilder der Skyline des

vermochten. *Spider-Man* wird aus der Third-Person-Perspektive betrachtet und gelenkt. Berufsbedingt führt euer Weg über die Dächer und Fassaden der Wolkenkratzer, wenn ihr die Schurken und ihre Schergen dingfest machen wollt. Prügelspielähnliche Einlagen, veredelt durch Peter Parkers übermenschliche Agilität, das Erklimmen von Wänden mithilfe der Spinnenkraft und der Einsatz von Netzflüssigkeit zur Fortbewegung und zum Einwickeln der Bösewichter sind die Features, mit denen Neversoft euch das

Flair der Comic-Serie näher bringen will. Natürlich dürfen Spider-Mans traditionelle Gegner wie Doc Oktopus, die Echse oder Venom nicht fehlen, und sieh an, auch dieser Aspekt wurde berücksichtigt.



Ja, so muss ein Superheld zuschlagen! Spider-Mans Grafik macht schon jetzt einen viel besseren Eindruck als die von Titus' blamablem Superman



Marvel-typischen New Yorks erwecken zumindest deutlich mehr Interesse als es Metropolis detailarme und komplett vernebelte Szenarien seinerzeit



am rande

Nachtrag

Bei dem von Angel Studios programmierten *Resident Evil 2* fürs N64 werdet ihr zwischen zwei Arten der Steuerung wählen können. Wie TOTAL! beim Probespielen feststellen konnte, lassen sich die Figuren optional wie bei *Super Mario 64* lenken. Das heißt, wenn der Charakter rechts aus dem Bild herausläuft und in der nächsten Einstellung unten erscheint, marschiert der Held nach oben (weil geradeaus), obwohl ihr weiterhin nach rechts lenkt. Lasst ihr den Analogstick los, wird die Steuerung zentriert und die Figur geht dorthin, wohin der Knüppel weist. Wer die PlayStation-Version kennt, weiß wie viele Leiden diese etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung hätte retten können.



GripisTM

Für Nintendo 64 ... you can feel it !!!

- rutschfest
- guter Spielkomfort
- langlebig



Unverb. Preisempfehlung

9,99 DM
(€ 5,11)

Erhältlich in den
Farben: schwarz, blau,
grau, rot, silber

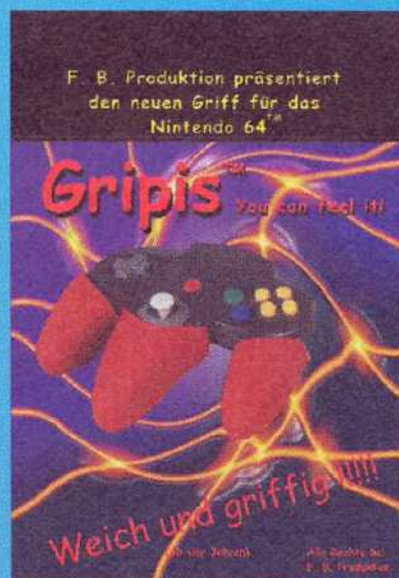
FB Produktion

Telefon-Hotline: 04185 - 792707

Mo-Fr: 10:30 - 14:30 Uhr
und 17:00 - 21:00 Uhr

Telefax-Hotline: 04185 - 792706

Händleranfragen erwünscht



Neuheit

TOTAL! NEWS

Fahrradkurier

Genre: Action
Entwickler: High-Voltage Software
Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Paperboy 3D

Der Spielhallen-Automat *Paperboy* stammt aus einer Zeit, in der die ersten Skateboards und Rollerskater die Straßen unsicher machten und das BMX-Rad so gerade eben erfunden worden war. Heutzutage beherrschen eher Mountainbi-



kes den Zweirad-Markt und Fahrradkurier findet man vorwiegend unter Erwachsenen, doch den Schüler-Job des strampelnden Zeitungsausträgers gibt es nach wie vor. Entwickler High-Voltage Software änderte daher auch nichts Grundlegendes am Spielprinzip, transportier-

te den Klassiker lediglich in eine aus Polygonen konstruierte Welt. Als Zeitungsbote schwingt ihr euch auf euren Drahtesel und versucht im Vorbeifahren, die Lektüre eurer Kundschaft mit einem beherzten Wurf auf deren Fußmatte landen zu lassen. Als wäre dies nicht schon schwierig genug, kreuzen Unmengen beweglicher Hindernisse euren Weg. Leinenlose Hunde, Rollschuhfahrer, wilde Bären,

prügelnde Skinheads, tollwütige Waschbären, Fassadenkletterer, alte Damen, rücksichtslose Autofahrer und, vielleicht das Gefährlichste überhaupt, spielende Kinder erschweren euch das Leben. Gut, dass ihr bei *Paperboy 3D* auch auf Hausdächer springen könnt, wenn in der Nachbarschaft wieder einmal die totale Anarchie ausgebrochen ist.

Keine Sorge, ihr müsst euren Zeitungsjungen nicht als bezopftes Mädchen verkleiden. Stattdessen habt ihr die Wahl, ob ihr lieber einen Paperboy oder ein Papergirl auf den Sattel setzen wollt

ACHTUNG BAUSTELLE!

Genre: Sport
Entwickler: Acclaim Studios Salt Lake City
Erhältlich: ab April 2000

All-Star Baseball 2001

Der dritte Teil der hervorragenden Baseball-Simulation befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, die Bilder zeigen deshalb auch nur die Innenansicht dreier Ballparks. Das Erstaunliche daran ist, die Ent-



wicklung dieser virtuellen Stadien ist weiter fortgeschritten als der Bau der tatsächlichen Spielstätten. Die Detroit Tigers, die Houston Astros und die San Francisco Giants werden Comerica Park, Enron Field und



PacBell Park erst in der im April 2000 beginnenden Saison betreten. Etwa zur gleichen Zeit dürfte auch Acclaims *All-Star Baseball 2001* in den Regalen stehen.



Alle drei Bilder zeigen Stadien, die noch im Bau befindlich sind. Der hier gezeigte PacBell Park von San Francisco (großes Bild) wird in der Endversion ohne Berge auskommen

Brutale Biker

Genre: Rennspiel
Entwickler: Pacific Power & Light
Erhältlich: als Import (us)

Road Rash 64



Ihr habt zwischen den Tracks stets die Wahl, ob ihr eine Rennmaschine mit starker Beschleunigung oder lieber eine Chopper mit hoher Endgeschwindigkeit fahren wollt



oder Harley-Hobel im *Easy Rider*-Look, es ist nicht allein das fahrerische Vermögen, das über Sieg und Niederlage entscheidet. Genau wie eure Kontrahenten greift ihr zu Baseballkeule, Tränengas, Billardqueue, Vorschlaghammer und Fahrradkette, um einen Vorteil im Kampf um die Spitzenposition herauszuschlagen. Während der

Fahrer bestens darauf eingestellt ist, mit einer Hand zu lenken und mit der anderen eine Waffe zu schwingen, steht ihr vor dem Problem, solche Aktionen per Controller zu koordinieren. Leider verliert *Road Rash 3D* ein wenig von seinem ursprünglichen Charakter. Es ist viel effektiver, sich bei Tempo 250 aus

Streitigkeiten herauszuhalten, statt sich unter Zeitverlust darauf zu konzentrieren, den Gegner vom Krad zu boxen. Im Mehrspieler-Modus spielt dieses witzige Element aber wieder die zentrale Rolle. Die Grafik macht einen billigen Eindruck, egal ob in High-Res mit Expansion Pak oder in Low-Res ohne RAM-Erweiterung.



Mogelpackung

Hersteller: Blaze
Xploder⁶⁴

Der Xploder⁶⁴ aus dem Haus Blaze gilt als modernste Weiterentwicklung seiner Art. Als Cheat-Modul verschafft er euch selbstverständlich Zugang zu versteckten Waffen, Bonusleveln und schwierig zu erreichenden Endgegnern. Darüber hinaus könnt ihr durch die Verbindung mit einem PC selbst neue Cheat-



Der Xploder 64 kann neben dem vorhandenen Grundstock an Codes mit weiteren nachbestückt werden. Auch Gamebuster-Codes laufen mit diesem Schummel-Modul

Codes herausfinden. Wem das zu anstrengend ist, der kann seinen Xploder⁶⁴ von dem eines Freundes updaten lassen oder sich per speziellem



Blaze-Controller-Pak die neuesten Schummel-Codes nachträglich besorgen und überspielen. Der Xploder⁶⁴ kann neben den eigenen auch die Gamebuster-Codes verwerten.

Wenn ihr alles freigespielt habt, stehen in eurem Fuhrpark insgesamt 40 Spielzeugautos der Marke Hot Wheels zur Auswahl. Wer die Modelle kennt, wird sie im Spiel wieder finden



Nach Lego Racers kommt mit Hot Wheels die zweite Rennspielumsetzung einer traditionsreichen Spielzeugserie. Acht Strecken und 20 Autos stehen euch zu Beginn zur Verfügung, weitere Fahrzeuge und Kurse lassen sich durch gute Leistungen freilegen. Um sich von anderen Genrevertretern abzuheben und gleichzeitig den übli-

chen Umgang mit den Miniaturvehikeln zu simulieren, hat der Entwickler den Schwerpunkt auf Stunts und Crashes verlegt. Bei Hot Wheels überspringt ihr nicht einfach nur eine breite Kluft, ihr führt währenddessen auch punktebringende Drehungen aus. Zu Trainingszwecken wur-



Heiße Reifen

Genre: Rennspiel
Entwickler: Stormfront
Erhältlich: als Import (us)

Hot Wheels

de eine Halfpipe implementiert, in der sich die abgefahrenen Tricks lässtig auf die Spitze treiben lassen. Für den rockigen Soundtrack konnte unter anderem die beliebte Metal-Band Metallica mit ihrem Song Fuel verpflichtet werden.

KNIEBUND STATT LATZ

Genre: Sport
Entwickler: Sheffield House/Infogrames
Erhältlich: ab Februar 2000

PGA European Golf Tour

Für alle, denen Waialae Country Club zu wenig Spiel-tiefe bietet und Mario Golf zu niedlich gestaltet ist, könnte mit Infogrames'



The K Club, wurden den Vorlagen entsprechend nachgebildet. Als Golfer stehen euch die Teilnehmer der PGA Europe zur Verfügung,

PGA European Golf Tour genau die richtige Nobelsport-Simulation ins Haus kommen. Die vier Kurse, Quinta do Lago, Druids Glen, Kungsängen und

die in verschiedenen Modi Holz oder Eisen schwingen. Von der Quickstart-Partie über Strokeplay, Matchplay und Skins bis zu einer kom-

pletten Saison wird es alles geben, was das Golferherz begehrt. Die spielbegleitenden Kommentare werden von prominenten BBC-Sprechern übernommen.



Wer keinen knubbeligen Klempner über das Fairway scheuchen will, bekommt mit European Tour die Chance, echte PGA-Stars zu spielen



game time
PC und Videospiele

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



109,90	107,90	Command & Conquer	107,90	Castlevania	109,90
114,90	109,90	Destruction Derby	109,90	Road Rash	114,90
109,90	99,90	Grand Theft Auto	99,90	Rugrats - Schatzsuche	109,90
109,90	99,90	Hot Wheels	99,90	Tonic Trouble	109,90
89,90	109,90	LEGO Racer	109,90	Turok: L. d. verl. Landes	89,90
109,90	89,90	Mario Party	89,90	Worms Armageddon	109,90
114,90	114,90	Rayman 2	114,90	Hybrid Heaven	107,90
104,90	104,90	Shadow Man	104,90	WCW / NWO Revenge	49,90
107,90	107,90	Star Wars - Racer	107,90	Zelda	99,90

127,90	Donkey Kong incl. Exp. P.	N 64 aktuell	N 64 Vorank.
89,90	Armorines		
114,90	Nuclear Strike		
99,90	Rainbow Six		
109,90	Secret		
89,90	Super Smash Br.		
109,90	Top Gear Rally 2		
109,90	Top Gear Hyperbike		
99,90	WCW Mayhem		

Versandkosten 6,90 DM
ab 180,- DM keine Versandkosten
Irrtümer + Druckfehler vorbehalten
Alle Preise in DM
GRATIS - KATALOG
anfordern !

Burgen bauen

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Chun Soft
Erhältlich: im Jahr 2000 (jp)

NINTENDO 64

GAME BOY
COLOR

Mysterious Dungeon - 64 Fuurai no Shiren

Für die Japaner ist es bereits der fünfte Ableger der *Mysterious Dungeon*-Reihe, die sich traditionell an ein junges Rollenspiel-Publikum wendet. Entwickler Chun Soft hat sich aber vorgenommen, wenigstens der N64-Version ein deutlich fortgeschritteneres Gesicht zu verleihen, als es der Vor-



gänger auf der PlayStation vorzuweisen hatte. Über den Inhalt des ursprünglich für 64DD geplanten RPGs ist bislang nur gewiss, dass ihr unter anderem eine Burg bauen müsst. Alte Bekannte wie *Final Fantasy*s Chocobo sollen ebenfalls wieder mit von der Partie sein. Beide Titel erscheinen im nächsten Jahr,

wobei die GBC-Fassung ein wenig später als die N64-Version in die Läden kommt. Über einen PAL-beziehungsweise Europa-Release ist noch nichts verlautbart worden.



Bis zum Redaktionsschluss waren leider keine Bilder aus dem Spiel zu bekommen

Zücht' sie dir alle!

Genre: Pokémon/RPG
Entwickler: Nintendo
Erhältlich: ab 21. November (jp)

GAME BOY
COLOR

Pokémon Gold + Silber

Nachdem die Beliebtheit der roten und blauen Module über Jahre ungebrochen fortbestanden hat, hätte Nintendo wohl nur ein paar neue Pokémon hinzufügen müssen, um die Nachfolger in Japan zu sicheren Verkaufsschlägern zu machen. Am Spielprinzip wurde nichts geändert, doch wurden einige neue Features hinzugefügt. Wenn ihr ein weibliches und ein männliches Pokémon der gleichen Gattung besitzt, gesellt sich nach kurzer



An der schlichten Grafik der Vorgänger wird auch bei den Gold- und Silber-Modulen festgehalten. Aber darauf kommt es ja nun wirklich nicht an

Zeit ein Ei dazu. Was aus diesen Eiern schlüpft, wollte Nintendo vor dem

Release nicht verraten. Dafür gab der Hersteller vorab bekannt, dass die neuen Pokémon in der Lage sein werden, selbstständig Items zu benutzen.



Disney Derby

Genre: Rennspiel
Entwickler: Rare
Erhältlich: ab Ende November

GAME BOY
COLOR

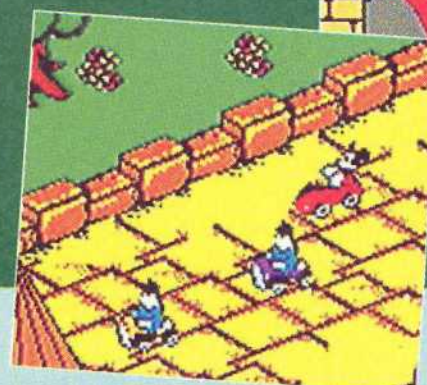
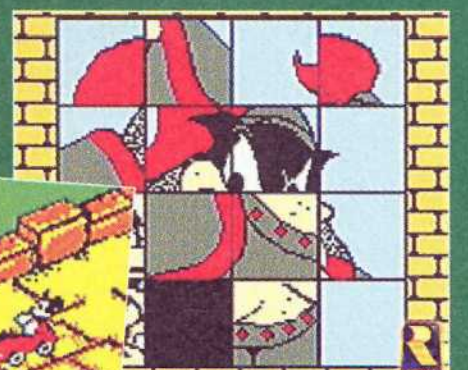
Mickey's Racing Adventure

Hinter dem Garagentor von Mickys Haus wartet das fünfte Auto, das erst im Adventure-Modus freigespielt werden muss

Dank offizieller Disney-Lizenz stehen euch bei diesem viel versprechenden Genremix Micky, Minnie, Donald, Daisy, Goofy und Pluto als Rennfahrer zur Verfügung. Rare profitierte anscheinend von Erfahrungen, die sie mit *Diddy Kong Racing* gewonnen hat und wählte deshalb einen ähnlichen Spielaufbau. Jede Welt bietet drei unterschiedliche Kurse sowie einen Endgegner, den es zu besiegen gilt. *Mickey's Racing Adventure* geht aber noch weiter als *DKR*: Vier verschiedene Autos und Boote können durch eingefahrene Preisgelder auf-



gerüstet werden, ein fünftes Auto wartet in Mickys Garage und zwischen den Rennen sorgen diverse Mini-Games für Abwechslung. Liefert Rare die gewohnte Qualität ab, dann gehört *Racing Adventure* an die Spitze eures Game-Boy-Wunschzettels.





Release-Listen

GAME BOY COLOR

DEZEMBER '99

1942
 Alice im Wunderland
 Bomberman Quest
 Ghost 'n' Goblins
 Godzilla: Die Serie
 Golf King
 Konami GB Collection Vol. 1
 Konami Rally (Arbeitstitel)
 Micky's Adventure (Arbeitstitel)
 Micky's Adventure Racing
 Mirco Machines 1 + 2 Twin Turbo
 NHL 2000
 Schöne und das Biest, Die
 Star Wars: Episode I – Racer
 Tiger Woods PGA Tour 2000
 Tonka Raceway
 WCW Mayhem
 Wicked Surfing
 WWF Wrestlemania 2000
 Yoda Stories

JANUAR 2000

Crazy Bikers
 International Track & Field
 KISS Psycho Circus
 Konami Winter Games
 NBA 2000
 Rampage 2: Universal Tour
 Ready 2 Rumble Boxing
 Tom & Jerry

FEBRUAR 2000

Azure Dreams
 Catz
 Cross Country Racing (World Rally)
 Dogz
 Looney Tunes Martian Alert
 NBA Live 2000
 TOCA Touring Car Championship

MÄRZ 2000/1. QUARTAL

Asterix 3
 Banjo-Kazooie
 Daffy Duck
 Daikatana
 F-1 World Grand Prix II
 Jet X
 Janosch
 Lufia
 Road Runner
 Speedy Gonzales
 Test Drive 4x4
 Test Drive 6
 UEFA Soccer Boy
 Wario Land III

2. QUARTAL 2000

Jay the Lion
 Wacky Races

Virgin/Capcom
 Disney Interactive
 Virgin/Hudson
 Virgin/Capcom
 Crave Entertainment
 Crave Entertainment
 Konami
 Konami
 Nintendo/Rare
 Nintendo/Rare
 THQ
 THQ
 Disney Interactive
 LucasArts
 THQ
 Take 2
 THQ
 Virgin
 THQ
 THQ

Konami
 Konami
 Take 2
 Konami
 Konami
 Midway
 Midway
 Take 2

Konami
 Mindscape/TLC
 Konami
 Mindscape/TLC
 Infogrames
 THQ
 THQ

Infogrames
 Nintendo/Rare
 Infogrames
 Kemco
 Video Systems
 Infogrames
 Infogrames
 Crave Entertainment
 Infogrames
 Infogrames
 Infogrames
 Infogrames
 Infogrames
 Nintendo

THQ
 Infogrames

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

Rennspiel
 Sport
 Action
 Sport
 Sport
 Action
 Prügelspiel
 Jump&Run

Adventure
 Künstl. Leben
 Rennspiel
 Künstl. Leben
 Action/Adv.
 Sport
 Rennspiel

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

Jump&Run
 Rennspiel



NINTENDO 64

DEZEMBER '99

Armorines: Project S.W.A.R.M.
 Cyber Tiger
 NHL 2000
 Rat Attack
 Resident Evil 2 (indiziert)
 Rocket: Robot on Wheels
 South Park: Chef's Luv Shack
 Super Smash Brothers
 Top Gear Rally 2
 Top Gear Hyper-Bike
 Toy Story II
 Turok:
 Legenden des verlorenen Landes
 Vigilante 8: 2. Herausforderung
 Wrestlemania 2000
 Xena – Warrior Princess

JANUAR 2000

A Bug's Life
 Space Invaders
 StarCraft 64
 Tony Hawk's Skateboarding

FEBRUAR 2000

Nightmare Creatures 2

MÄRZ 2000/1. QUARTAL

Castlevania 2
 Daikatana
 Duck Dodgers
 EPGA Golf
 F-1 World Grand Prix III
 Harvest Moon 64
 ISS 2000
 Mini Racers
 Ogre Battle 3
 Paperboy 3D
 Rally Masters
 Tazmanian Express
 WCW Mayhem
 Wildwaters
 X-Men

APRIL 2000

Perfect Dark
 Spider-Man
 StarCraft 64
 Thrasher: Skate and Destroy

Acclaim
 Electronic Arts
 Electronic Arts
 Mindscape/Pure
 Virgin/Capcom
 Ubi Soft
 Acclaim
 Nintendo/HAL
 Kemco
 Kemco
 Activision

Acclaim/Iguana
 Activision
 THQ
 Titus

Activision
 Activision
 Nintendo/Blizzard
 Activision

Activision

Konami
 Kemco
 Infogrames
 Infogrames
 Video Systems
 Crave Entertainment
 Konami
 Nintendo/Look. G. S.
 Nintendo
 Midway
 Infogrames
 Infogrames
 Electronic Arts
 Ubi Soft
 Activision

Nintendo/Rare
 Activision
 Nintendo/Blizzard
 Take 2

Third Person Shooter
 Sport
 Sport
 Action
 Action/Adventure
 Jump&Run
 Partyspiel
 Prügelspiel
 Rennspiel
 Rennspiel
 Jump&Run

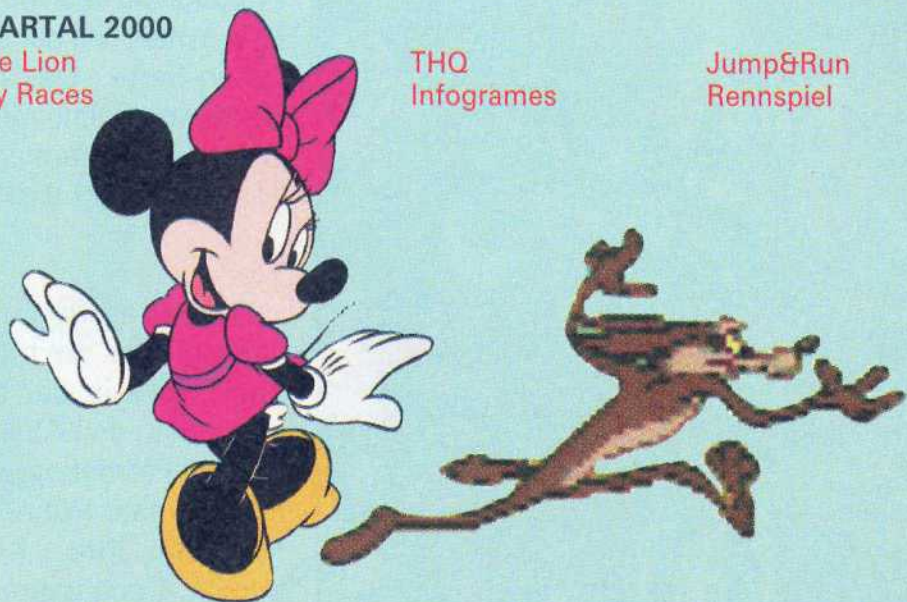
First Person Shooter
 Action
 Prügelspiel
 Prügelspiel

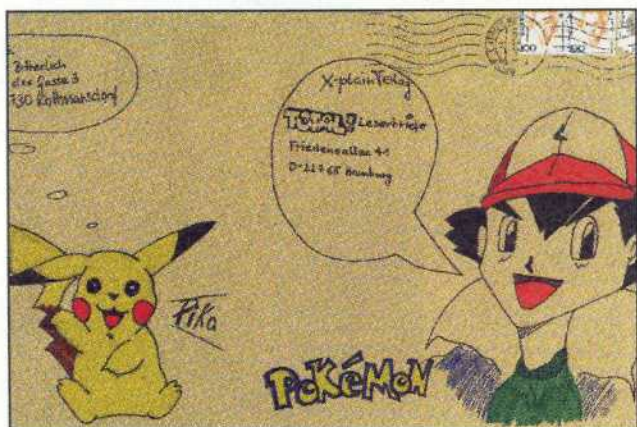
Jump&Run
 Shoot 'em Up
 Action/Strategie
 Fun-Sport

Action/Adventure

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

First Person Shooter
 Action
 Action/Strategie
 Fun-Sport





Die Pokémon sind überall, auch auf dem Briefumschlag von Kay Bitterlich aus Rottmatsdorf

Helau!

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/fb

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

Ein Hinweis für alle Spieler aus Berlin und Umgebung: Am Sonntag, den 5.12.99, findet in Berlin die sechste Game-XX-Videospielbörse statt. Das Motto lautet: Flohmarkt – Treffpunkt – Kontakte: Kauf/Tausch/Verkauf von Video- und Computerspielen aller Systeme. Veranstaltungsort: Halle im Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, Berlin-Kreuzberg (U-Bahnhof Prinzenstraße, Linie U1), Uhrzeit: 14 bis 18 Uhr, Eintritt: 3 DM.

(Das Magazin TOTAL! ist nicht Mitveranstalter.)

In the Year 2000 ...

1. Erscheint Pokémon für den GBC?
2. Wird es auch eine GB-Kamera-Color in Deutschland geben?
3. Spielt ihr eigentlich auch auf Konsolen der Konkurrenz?
4. Werdet ihr zu Weihnachten aus eurem Dungeon befreit, oder müsst ihr dort mit eurem Chef feiern?

Marlen Heislitz (14), Hofheim

TOTAL!:

1. Ja, die Gold- und Silber-Versionen sind für den Game Boy Color ausgelegt und bieten noch mehr Pokémon. Bei uns erscheinen die Spiele aber schätzungsweise erst in der zweiten Jahreshälfte 2000.
2. Es ist weiterhin keine Farbkamera offiziell angekündigt – auch wenn das kürzlich in der Leserpost eines Magazins stand. Dort war übrigens auch zu lesen, dass es nicht möglich sein wird, ein Bild von der Game Boy Camera in ein Nintendo⁶⁴-Spiel einzubauen. Dass genau dies aber bei Perfect Dark bereits demonstriert wurde, sollte den Kollegen eigentlich mittlerweile bekannt sein ...
3. Natürlich. Erstens ist dies aus beruflichen Gründen zwingend notwendig – wir machen ja auch noch andere Magazine. Und zweitens: Warum denn nicht?
4. Wenn sich herausstellt, dass wir auch in diesem Jahr wieder hübsch artig waren und der Weihnachtsmann nichts Gegenteiliges berichten kann, bekommen wir hoffentlich Freigang. Wir freuen uns schon darauf.

Schon gesehen

Wird Déjà Vu I + II auch ein derartiges Maschinen-Fehler-und-stirb-Game wie Shadowgate Classic?

Andi Lindner (15), Ortenburg

TOTAL!:

Ja. Déjà Vu I war 1985 das erste Grafik-Adventure von Icom Simulations, DV II erschien kurz nach Shadowgate. Praktisch alle Adventures funktionierten zum damaligen Zeitpunkt nach diesem Prinzip. Erst LucasArts demonstrierte mit Maniac Mansion eindrucksvoll, dass man dem Spieler auch eine Herausforderung bieten kann, ohne dass er auf



Dieses beeindruckende Bild stammt von Martina Nistler (18) aus Königsbrunn. Viele Grüße aus Hamburg, auch an deine Freundin Bianca Schneider!



Petra Rödig (19) ist eine gar fleißige Biene. Es vergeht kaum eine Woche ohne Brief und Bild von ihr!

Schritt und Tritt mit dem Bildschirmtod konfrontiert wird. Trotzdem ist Déjà Vu interessant und, da das Game-Boy-Modul zwei Spiele enthält, deutlich umfangreicher als Shadowgate Classic.

Da war doch noch ...

1. Wurde die Produktion von Rev Limit jetzt endgültig eingestellt?
2. Was ist eigentlich aus Thornado geworden?

Laurens Pestel, Wedel

TOTAL!:

1. Das hieß es bisher. Aber kürzlich wurde Setas seit über drei Jahren angekündigtes N64-Rennspiel als 64DD-Programm wieder ausgegraben.
2. Factor 5s inoffizieller Turrican-Nachfolger erscheint voraussichtlich erst für Next-Generation-Konsolen (Dolphin und/oder PlayStation2).

Mario verboten!

Habt ihr eigentlich schon gewusst, dass es Super Mario 4 (jp.) gibt?

Otto, Österreich

TOTAL!:

Ja und nein. Ja, es gibt ein Game-Boy-Programm dieses Namens. Nein, es ist kein Nintendo-Produkt und deshalb auch kein echter Teil der Super Mario-Serie. Das Ding wurde von irgendwelchen Leuten programmiert und ist darum nicht legal.

Tierquälerei

In Zelda 64 auf der Lon Lon Farm gibt es doch (tagsüber) links in der Ecke, wenn man den Abschnitt mit der Pferdekoppel betritt, ein paar Hühner, die friedlich ihre Körner picken. Doch wenn man mit Epona in den Schwarm hineingaloppiert

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

Alles für NINTENDO⁶⁴
und Game Boy Color!

Super Preise!

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

Schnelle
Lieferung

Einfach

bestellen

+

bezahlen



Hotline: 01805-33 83 83

Postfach 540321 · 22503 Hamburg

Fax: 01805-33 93 93

e-mail: Bestellung@Games-Shop.de

www.Games-Shop.de

Ein Shop der Multimedia Mail AG

Rechnung

Kreditkarte

Nachnahme

(zzgl. DM 3,-)

Vorkasse





Dekar, den selbstbewussten Leibwächter des Prinzen von Rusalka, aus dem SNES-Spiel Lufia hat Henrik Zenses (12) gut getroffen

und dabei ein bestimmtes Huhn trifft, bleibt der Bildschirm kurz stehen, und gleich darauf gehen alle Hühner wie wild auf einen los. Handelt es sich hierbei um einen Programmierfehler, oder was geht da vor sich?

Katja (14), Berlin

TOTAL!:

Da geht ein alter *Zelda*-Gag vor sich, der auch schon bei früheren *Zelda*-Spielen vorkam. Wer unnötig Hühner quält, wird von diesen angegriffen. Das passiert also nicht, wenn du ein bestimmtes Huhn triffst, sondern wenn das Maß voll ist. Denn wenn du mit Epona durch die Hühner galoppierst, wird dies vom Programm als Angriff auf das Federvieh interpretiert. Dasselbe passiert, wenn du anfängst, mit dem Schwert wild auf sie einzuhacken. Aber warum sollte jemand so etwas tun?



Wer braucht schon richtige Stifte? Karolina (13) aus Koblenz nicht! Seit ihrem Umzug vermisst sie ihre Stifte, doch die Pokémon sind ihr trotzdem gelungen

2D or not 2D ...

In den Ausgaben 6/99 und 7/99 habt ihr über Capcoms GBC-Spiele berichtet. Da stand drin, dass an *Resident Evil* die 3D-Darstellung bearbeitet wird, also wird *Resident Evil* logischerweise in 3D erscheinen. Okay, natürlich freut mich das, aber was ist mit *Street Fighter EX plus Alpha*? Ihr habt geschrieben, dass dieses Spiel in 2D ist, die PSX-Version ist aber in 3D. Warum macht sich Capcom nicht die Mühe, auch dieses Spiel in 3D darzustellen? Das wäre doch was Neues!

Anja

TOTAL!:

Wieso Mühe? Wenn es etwas gibt, für das der alte Game Boy nicht besonders geeignet ist, dann ist das die dreidimensionale Darstellung. *Resident Evil* ist ja auch nicht das 3D-Spiel schlechthin. Die Hintergründe sehen zwar so aus, aber genau genommen handelt es sich doch nur um perspektivisch gezeichnete Bilder, durch die eine Figur stapft. Und was *Street Fighter EX* betrifft: Wie schon geschrieben war das Gameplay des Originals zweidimensional, die Kämpfer konnten sich nicht frei in der Tiefe des Raumes bewegen. Die GBC-Umsetzung ist technisch schon ziemlich beeindruckend, viel mehr ist aus dem 8-Bitter beim besten Willen nicht herauszuholen.

Poké-Mania

Da ich die **TOTAL!** jetzt schon seit zirka sechs Jahren lese (seit vier Jahren habe ich sie abonniert), habe ich auch schon vor der Ankündigung „Pokémon kommt jetzt nach Deutschland“ einiges über das Phänomen der kleinen Monster gehört. Trotzdem konnte ich mir beim besten Willen nicht vorstellen, was daran so interessant sein soll, mit ein paar kleinen Geschöpfen durchs hohe Gras zu streifen, um andere Käfer, Ratten und was es sonst so gibt zu fangen. Aber dann habe ich zufällig nach der Schule mal in die Serie reingeschaut. Dann kam in der **TOTAL!** 10/99 auch noch euer genialer Test, der mich dann völlig überzeugt hat. Also habe ich mir an dem denkwürdigen Tag (dem 8.10.99) das Spiel aller Spiele geholt. Allein in den ersten fünf Tagen habe ich über 25 Stunden gespielt, über 50 Pokémon gefangen und über 100 gesehen.

PS: Habt ihr sie alle?

Max Kaufmann, Aachen

TOTAL!:

Ob wir sie (noch) alle haben? Was für eine unhöfliche Frage ... Ach, du meinst Pokémon! Na logisch haben wir alle. Wir spielen das Game ja nun doch schon etwas länger.

Zukunftsmusik

1. Befindet sich außer *Resident Evil 2* eigentlich auch *Resident Evil Zero* in der Entwicklung? Man hört nichts mehr davon, und Screenshots gibt es auch keine.
2. Nintendos Dolphin kann doch unmöglich Ende 2000 auf den Markt kommen, wenn die Konsole erst im August der Öffentlichkeit präsentiert wird, oder?
3. Wenn die PlayStation 2 schon so gute Grafiken hinbekommt, wird der Grafikunterschied zwischen PS2 und Dolphin überhaupt noch sichtbar sein? Ich meine, ob 13 Millionen oder 15 (16, 17, ...) Millionen Polygone, der Unterschied ist doch minimal.

Bernhard Wagner, Österreich

TOTAL!:

1. Was in der Entwicklung ist und was veröffentlicht wird, sind oftmals zwei verschiedene Paar Schuhe. Capcom will offenbar den möglichen Erfolg von der *Resident Evil 2*-Umsetzung abwarten, bevor weitere kostspielige Entscheidungen getroffen werden.
2. Natürlich besteht eine „Chance“, dass Dolphin nicht zum angekündigten Termin, sondern erst 2001 auf den Markt kommt. Aber



Waldtraud Riedl aus Wien staunt oft, wie gut andere Leser zeichnen können, dabei kann sie es selbst!

die Wahrscheinlichkeit kann man nicht aus dem Zeitpunkt der Präsentation ableiten. Dreamcast-Software wurde beispielsweise erst im Oktober 1998 gezeigt, und bereits im November veröffentlichte Sega die Konsole in Japan.

3. Die theoretischen Polygonmengen sind in dieser Größenordnung in der Tat nicht entscheidend. Wichtiger ist die Frage, welche Effekte (wie zum Beispiel Anti-Aliasing, Bump-Mapping) die Hardware bietet, wie viel Speicher die Grafikkarte hat, wie schnell der Speicherzugriff funktioniert usw. Wir haben es bereits in unserem Report „Die Grafik der nächsten Konsolengeneration“ (in **TOTAL!** 4/99) geschrieben: Eine „echte“ grafische Next-Generation-Konsole gibt es erst, wenn

Playcom

Software Vertriebs GmbH

Nintendo®

Versand

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

GAME BOY COLOR SOFTWARE

Antz - Color	dt	59.99
Die Maus - Color	dt	59.99
Duke Nukem - Color	dt	59.99
Fifa 2000 - Color	dt	59.99
Frogger - Color	dt	39.99
Grand Theft Auto (GTA) - Color	dt	54.99
Power Quest - Color	dt	39.99
Pumuckl - Color	dt	59.99
Resident Evil - Color	dt	54.99
Tarzan - Color	dt	59.99

GAME BOY COLOR HARDWARE

Gam. Boy Color (inkl. Batt.) - div. Farb.	dt	149.00
Energy Pack Deluxe für GBC	dt	34.00
Game Boy Shockwave für GBC	dt	29.00
Game Boy Smartcom	dt	69.99
Tasche Biene Maja für GBC	dt	19.99



Game Boy Color inkl. Batt. - div. Farben
dt DM **149.00**



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

NINTENDO 64 SOFTWARE

Air Boarder 64	dt	89.99
Carmageddon 64 - UNCUT!	uk	89.99
Donkey Kong 64 & Expansion Pak	dt	*129.99
Duke Nukem: Zero Hour	dt	109.99
Earth Worm Jim 3D	dt	84.99
Mario Golf	dt	109.99
Rainbow Six	dt	94.00
Rayman 2	dt	109.99
Revolt	dt	99.99
Shadowman	dt	99.99
Turok - Legenden d. verloren. Land.	dt	89.99

NINTENDO 64 SONDERANGEBOTE

Beetle Adventure Racing	dt	39.99
Body Harvest	dt	39.99
Int. Superstar Soccer 98	dt	39.00
Micro Machines 64 Turbo	dt	39.99

NINTENDO 64 HARDWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben	dt	199.00
Joypad N64 - div. Farben	dt	49.99
Lenkrad G 64 + Rumble Funktion	dt	99.99
M. Card Joytech 256K - div. Farben	dt	14.00
Tremor Pak P-383 Rumble Pack	dt	14.99



Nintendo 64 ohne Spiel
diverse Farben
dt DM **199.00**



Lenkrad G64
+ Rumble Funktion
dt DM **99.99**



Duke Nukem
Zero Hour
dt DM **109.99**



Rayman 2 - The Great
Escape
dt DM **109.99**



Shadow
Man 64
dt DM **99.99**



Carmageddon 64 (ähnliche Abbild.)
UNCUT!
uk DM **89.99**



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.



Im Dschungel spricht man eine deutliche Sprache, wie Benjamin Sowa (14) aus Haan zu berichten weiß

die typischen Ecken und Kanten der Polygongrafik nicht mehr sichtbar sind. Und in all diesen Punkten steckt noch reichlich Spielraum, in dem Nintendo auftrumpfen kann.

Schwarz auf weiß

Hallo, **TOTAL!**-Redaktion! Ich hoffe, es geht euch gut. Mir geht es im Prinzip auch gut, aber ich bin mächtig sauer. Ich stand gerade an der Bushaltestelle und hatte noch **TOTAL!** viel Zeit. Also ging ich in einen nahe gelegenen Supermarkt und sah mich ein wenig bei den Zeitschriften um. Plötzlich las ich im *Offiziellen PlayStation-Magazin* die Schlagzeile „Erste Bilder zur PS2“. Also schaute ich mal rein und sah etwas, das mir nicht gefiel. Ich will ja jetzt keinen neuen Konsolenkrieg anzetteln, aber dort stand zur Memory-Card der PS2, ich zitiere: „Huch, die ist aber groß. Mit 8 MB besitzt sie einen genau so großen Arbeitsspeicher wie eine Nintendo⁶⁴-Konsole samt Speichererweiterung. Kein seriöser Vergleich, aber dennoch beeindruckend. Außerdem ist das unscheinbare Teil 250-mal schneller als gewöhnliche Speicherkarten. Den Vergleich zum N64 sparen wir uns hier lieber!“ Ende des Zitats.

Ich meine, wenn Sony Lobeshymnen auf ihre, zugegeben, beeindruckende PS2 singt, dann ist das in Ordnung. Aber so, nein danke. Soll das Magazin das High-Tech-Produkt doch mal mit einer PSX vergleichen. Ich wäre froh, wenn ihr euch dazu mal äußern würdet.

Sören Müller, Madgeburg

Selten so gelacht! Also, erst einmal hast du nicht im offiziellen PSX-Mag geblättert, sondern im ehemaligen, das jetzt *PlayStation – Das Fun-Magazin* heißt. Offenbar hat der betreffende Redakteur das Motto des Magazins zu wörtlich genommen und sich ein kleines Späßchen erlaubt. Den Speicherplatz einer

BRIEFFREUNDSCHAFTEN

Phil Frank
Hagauerstraße 150a
85051 Ingolstadt
Hey ihr, wer schreibt mir (13)? Meine Hobbys sind: N64, schwimmen, Rad fahren und Musik hören. Am liebsten spiele ich Action-Adventures und Life-Simulations. Jeder Brief wird 100%ig beantwortet.

Fabio Stasi
Vaihingerstraße 77
71634 Ludwigsburg
Ich (10) suche Brieffreunde/-innen, egal wie alt. Meine Hobbys sind **TOTAL!** lesen und Computerspielen, ich bin großer *Pokémon*- und *Dragonball*-Fan. Schreibt mir!

Christian Poslon
Spechbacherstr. 11
74931 Lobbach
Ich (fast 16) suche Brieffreunde/-innen, die die gleichen Interessen haben wie ich. Meine Hobbys sind Wrestling (WWF), *Star Wars*, Briefe, zeichnen, *Simpsons* und N64, Musik und Fachmagazine für Nintendo-Konsolen lesen. Meine Lieblingsarten von Spielen sind Wrestling-Spiele, Sci-Fi-Rennspiele, Rollenspiele und Action. Ich freue mich über jeden Brief, der den Weg zu mir findet.

Timo Beez
Windberg 4
96358 Teuschnitz
Ich (28) suche Brieffreundin aus dem Raum Kronach. Meine Hobbys sind N64, Science-Fiction-Filme, Heavy-Metal-Musik, mein Freundeskreis u.v.m.

Oliver Jastrzowski
Steinstraße 18
42553 Velbert
E-Mail: Banjo_LeRoi@Yahoo.de
Ich (17) suche E-Mail-Freunde/-innen, die gerne schreiben und meine Interessen teilen. Meine Hobbys sind Chatten, Surfen, E-Mails schreiben, Nintendo spielen, Mangas und viel Feiern! Ich freue mich auf eure Mail (oder auf 'nen normalen Brief) und schreibe 100%ig zurück. C ya!

Georg Rothmeier
Unterfeldstraße 6A
85051 Ingolstadt
Hey Leute, wer hat Lust, mir (14) zu schreiben. Meine Hobbys sind Fahrrad fahren, schwimmen, N64 spielen und Musik hören. Ich mag Action- und Strategiespiele. Ich beantworte jeden ernst gemeinten Brief.

Memory-Card mit der Größe des Arbeitsspeichers einer Konsole zu vergleichen, ist nämlich nicht nur unseriös, sondern ziemlich dreist – und ungefähr so aussagekräftig wie: „Mein Rasenmäher ist genauso laut wie der Ferrari meines Nachbarn.“ Das eine hat mit dem anderen überhaupt nichts zu tun. Was der Kollege der Weltöffentlichkeit mit dem Schlusssatz mitteilen möchte, ist völlig unklar. Möchte er die internen Zugriffszeiten der N64-Konsole mit der neuen 8-MB-Speicherkarte von Sony vergleichen? Das sollte er sich wirk-

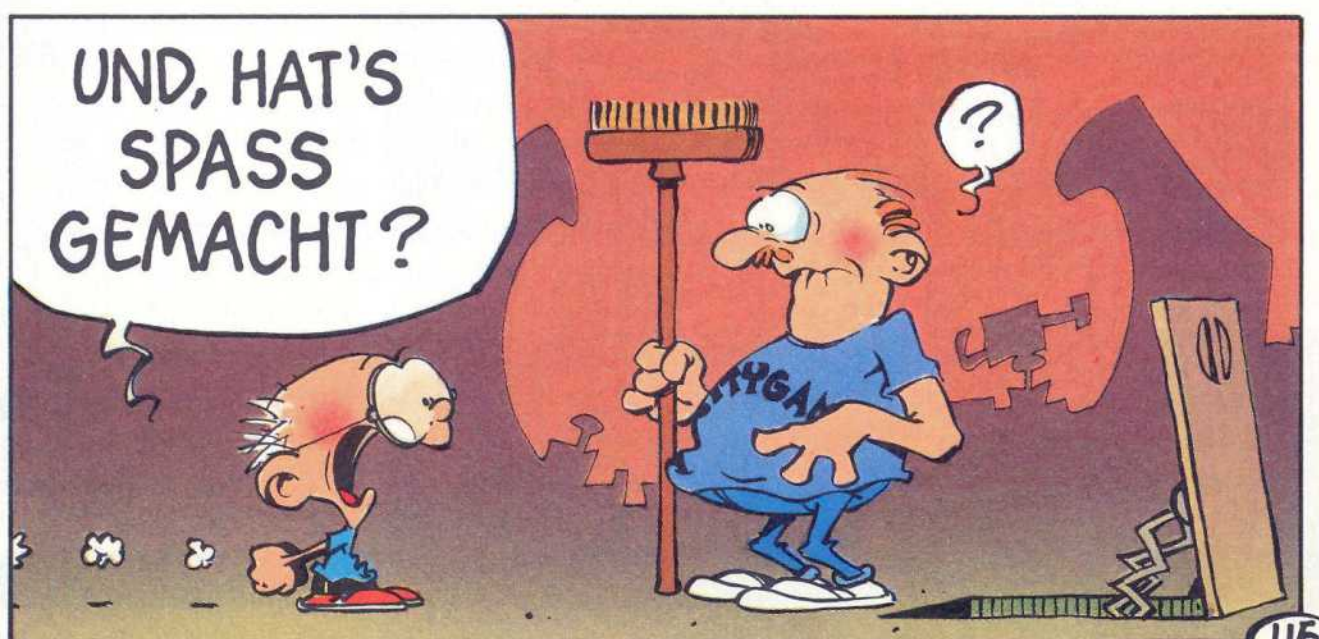
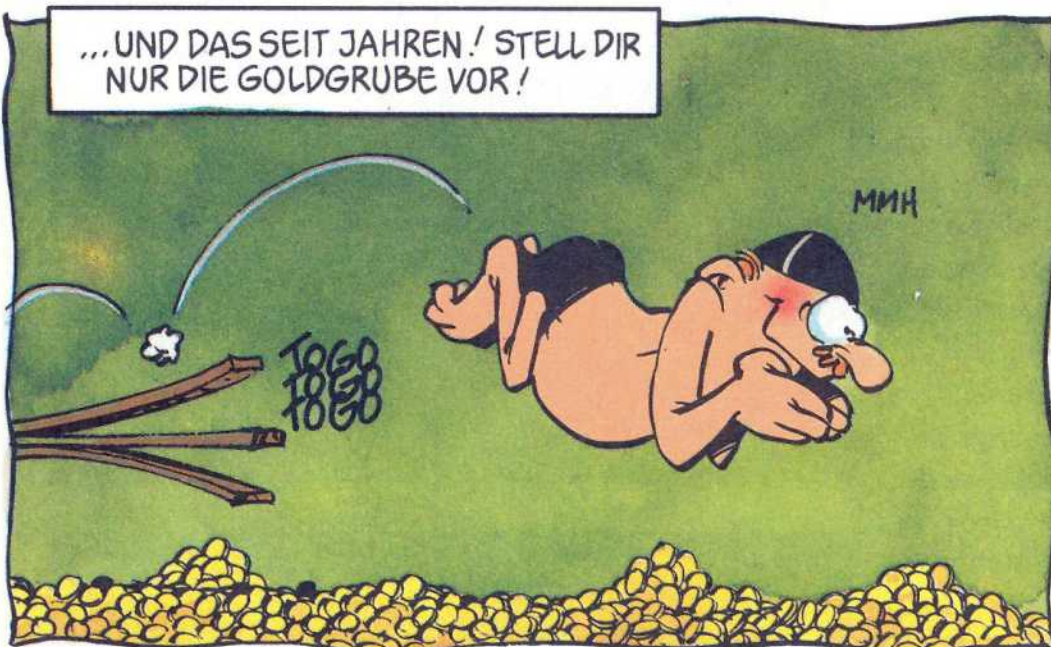
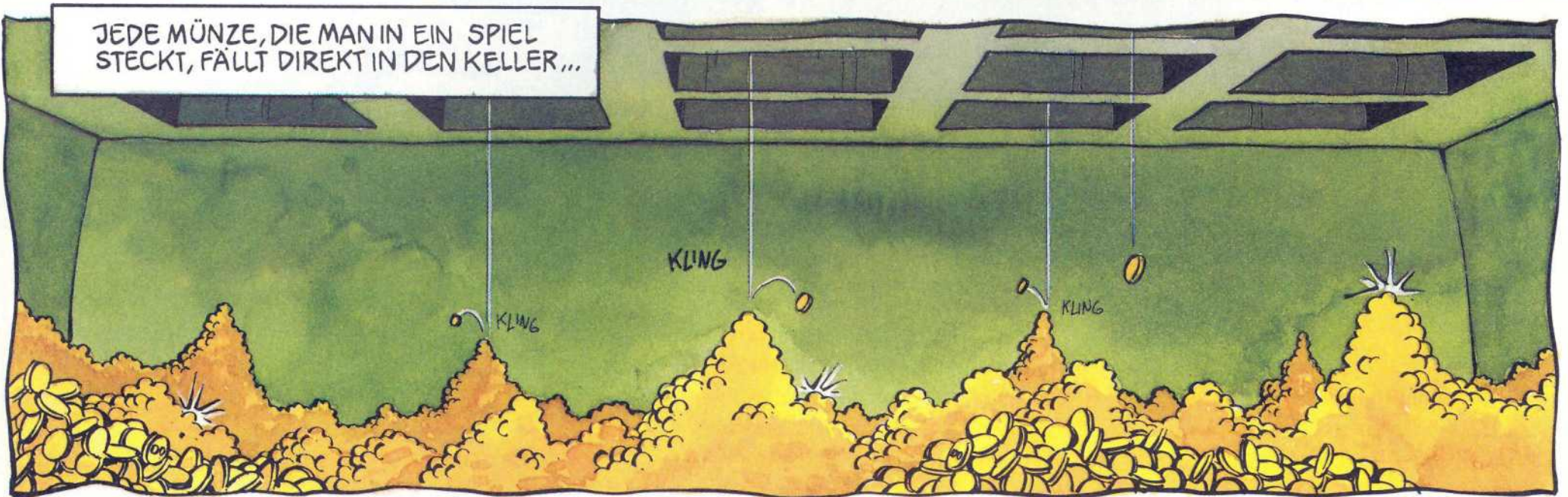
lich sparen, denn dann würde er erneut Äpfel mit Birnen vergleichen. Oder will er auf die Zugriffszeiten des N64 auf ein Controller Pak anspielen? Dann wird es richtig peinlich, denn diese sind deutlich (sehr deutlich!) schneller als die der PlayStation auf eine gewöhnliche Memory-Card – und die hat er ja schließlich verglichen!

Sony selbst hat es in der Tat nicht nötig, sich auf dieses Niveau zu begeben, bei dem man unseriöse Gegenüberstellungen bemühen muss, um die eigene Konsole zu pushen.



Gruppenbild mit Action! Adriell (♂) Kopp (12) aus Königsbach-Stein lässt die Streetfighter gemeinsam posieren

KID PADDLE



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Nintendo

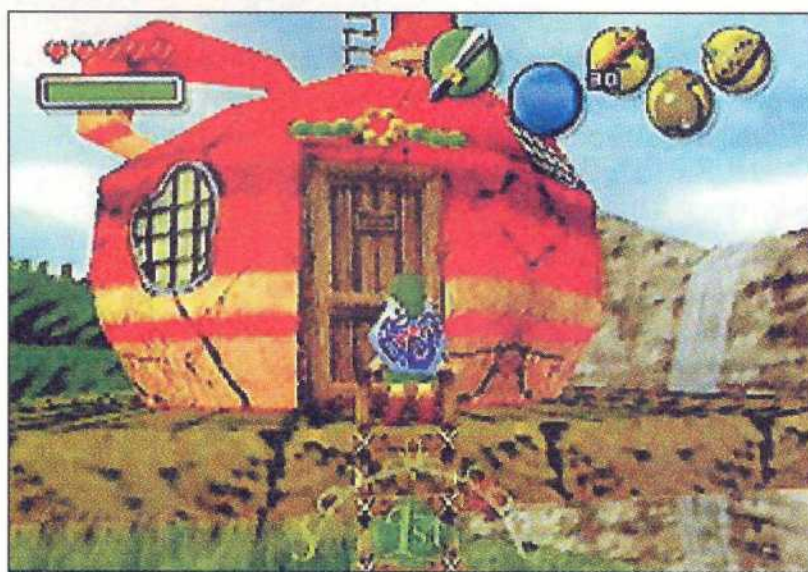
Erhältlich:
ab März 2000 (jp)

Nur noch vier Monate ist es hin, bis Links neues Abenteuer das Licht der Welt erblickt – zumindest in Japan. Bis dahin halten wir euch nach alter Tradition mit Neuigkeiten und Screenshots auf dem Laufenden. Bitte sehr:

ZELDA: GAIDEN



Auf diesem Bild seht ihr Link in Gestalt eines Zoras. Hat er diese Gestalt angenommen, ist es ihm möglich, sich eine Gitarre aus Fischgräten vor den Bauch zu binden und darauf zu spielen



So sieht es aus, wenn Link als Gorone zum Instrument greift. Wir sind gespannt, welchen Nutzen die Bongos wohl haben werden

Über die Vorgeschichte um die Parallelwelt zu Hyrule und den herabstürzenden Mond wisst ihr ja bereits Bescheid, sofern ihr die vergangenen TOTAL!-Ausgaben aufmerksam gelesen habt. Jedenfalls ähnelt in dieser Welt einiges dem echten Hyrule, und dennoch bekommt ihr komplett neue Schauplätze zu Gesicht. Ihr werdet viele Personen wie Ingo, Malon und auch Zelda wieder erkennen, allerdings nicht so, wie ihr sie in Erinnerung habt. Irrendetwas stimmt nicht mit dem Ort, an dem ihr euch befindet. Sogar eine ziemlich düstere Navi ist mit von der Partie. Und das Geheimnis dieser Welt zu lösen und sie vor dem Untergang zu bewahren, wird bald zu eurer Aufgabe. Viele Waffen und Gegenstände aus dem Vorgänger werden euch erwarten. Allerdings spielt die Okarina keine so gewichtige Rolle mehr. Stattdessen findet ihr zahlreiche Masken, die teilweise die Funktionen einiger Items übernehmen. Setzt ihr zum Beispiel die Maske eines Goronen auf, transfor-



miert sich Link in einen dieser Artgenossen und ist so in der Lage, schwere Steinblöcke aus dem Weg zu räumen. Ein Kraftarmband ist also nicht mehr nötig. In der Gestalt eines Deku-Strauches könnt ihr euch mühelos auf der Wasseroberfläche fortbewegen und Deku-Nüsse verschießen. Außerdem werdet ihr in der Lage sein, in einigen der Verwandlungsformen gewisse Instrumente zu spielen. Der Deku-Strauch bläst Horn, während ein Zora eine Gitarre aus Fischgräten hervorholt oder der Gorone auf ein paar Bongos herumtrommelt. Welchem Zweck diese Instrumente dienen sollen, wurde noch nicht bekannt gegeben.

Wenn ihr alle die Daumen drückt, dann kann es sein, dass *Zelda: Gaiden* auch hierzulande im März oder April 2000 erscheint. Schließlich hat Nintendo of Europe schon bei *Ocarina of Time* schnell gehandelt. Vorausgesetzt natürlich, das Spiel wird nicht verschoben, und garantiert wird das wohl keiner.

Tobias Partetzke

...INTERVIEW...

ZELDA FRUIT OF THE MYSTICAL TREE – TALE OF POWER



Noch nie zuvor ließ Nintendo einen Zelda-Titel außer Haus entwickeln. Nun hat Capcom die ehrenwerte Aufgabe, gleich eine Trilogie um Link und das Triforce aus dem Boden zu stampfen. In einem Interview gewährte der Producer Yoshiki Okamoto Einblick in den Entstehungsprozess der Spiele.

?: Herr Okamoto, es heißt, Sie mochten Zelda schon immer. Ist das richtig?

Y. Okamoto (Y.O.): Ja, besonders das Zelda auf dem NES-Disk-System hat mir gefallen. Aber Nintendo will es einfach nicht für den Game Boy Color umsetzen. Daher meinte ich zu Herrn Miyamoto, dass ich das Spiel produzieren würde, aber wir kamen zu keinem klaren Ergebnis. Also habe ich ihm letztendlich gedroht.

?: Wie haben Sie ihm gedroht?

Y.O.: Ich meinte, wenn es Nintendo nicht machen will, werden wir ein identisches Spiel mit anderen Charakteren auf den Markt bringen und es einfach anders nennen. Natürlich haben wir kein O. K. bekommen. Aber daraufhin wurde ich gefragt, ob wir nicht das echte Produkt entwickeln wollten. Wir haben sofort zugesagt. Zunächst dachten wir an eine Umsetzung der Disk-Version, aber das Spiel ist ein wenig zu schwierig für die heutige Generation. Deshalb haben wir hier und da etwas modifiziert, und die Veränderungen wurden immer mehr. Jetzt haben wir sogar eine andere Weltkarte!

?: Wer kam auf die Idee, drei Episoden aus dem Spiel zu machen?

Y.O.: Das war Herr Miyamoto. Er machte

den Vorschlag, dass zum Beispiel die Episode „Kraft“ viele Actionelemente und die „Intelligenz“-Episode viele Rätseleinslagen haben soll. Das fand ich äußerst interessant. Ich treffe mich oft mit Miyamoto-san, um neue Ideen auszutauschen. Die meisten kommen von ihm ...

?: Arbeiten Sie an allen drei Teilen gleichzeitig?

Y.O.: Ja. Das ist allerdings ein riesiger Aufwand. Je nachdem, mit welcher Episode man beginnt, bekommt die Storyline eine andere Bedeutung. Wir müssen also alle drei Storys parallel schreiben. Die drei Teile auf diese Weise zu verbinden, war übrigens meine Idee.

?: Werden die anderen Teile durch das Spielergebnis in der Episode „Kraft“ beeinflusst?

Y.O.: Ja, wir arbeiten daran. Es wird immer komplexer, da unser Team ständig etwas besser machen will. Wir denken darüber nach, ob man die Daten nicht über den neuen Handy-Adapter übertragen könnte ...

?: Schaffen Sie das bis Dezember?

Y.O.: Wir werden alles geben, aber wenn wir sämtliche Elemente einfügen wollen, fragen wir uns schon, ob wir das überhaupt schaffen können. Der Speicher reicht nicht mehr, die Produktionskosten steigen und dadurch auch die Entwicklungszeit.

?: Können Sie noch ein Wort an alle Zelda-Fans richten?

Y.O.: Wir wollen das Zelda entwickeln, das den Vorstellungen von Herrn Miyamoto ent-

spricht. Wir können uns keinen Fehler erlauben. Damit würden wir das Gesicht von Miyamoto-san und von Nintendo beschmutzen. Wir denken aber, dass wir diese Aufgabe meistern werden. Da unser Entwicklungsteam alles geben wird, sollten wir ein gutes Ergebnis erzielen können.

?: Vielen Dank für das Gespräch.



Ihr werdet die Möglichkeit haben, die Jahreszeiten zu verändern und so Wege zu öffnen



Auf seiner Reise trifft Link in gewohnter Manier auf die unterschiedlichsten Freunde und Feinde

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:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim Studios

Erhältlich:
ab Dezember

Die Insekten aus dem All proben den Aufstand. Einfach drauftreten und platt machen sagt ihr? Aber wie zertritt man einen zwei Meter großen Killerkakerlaken?

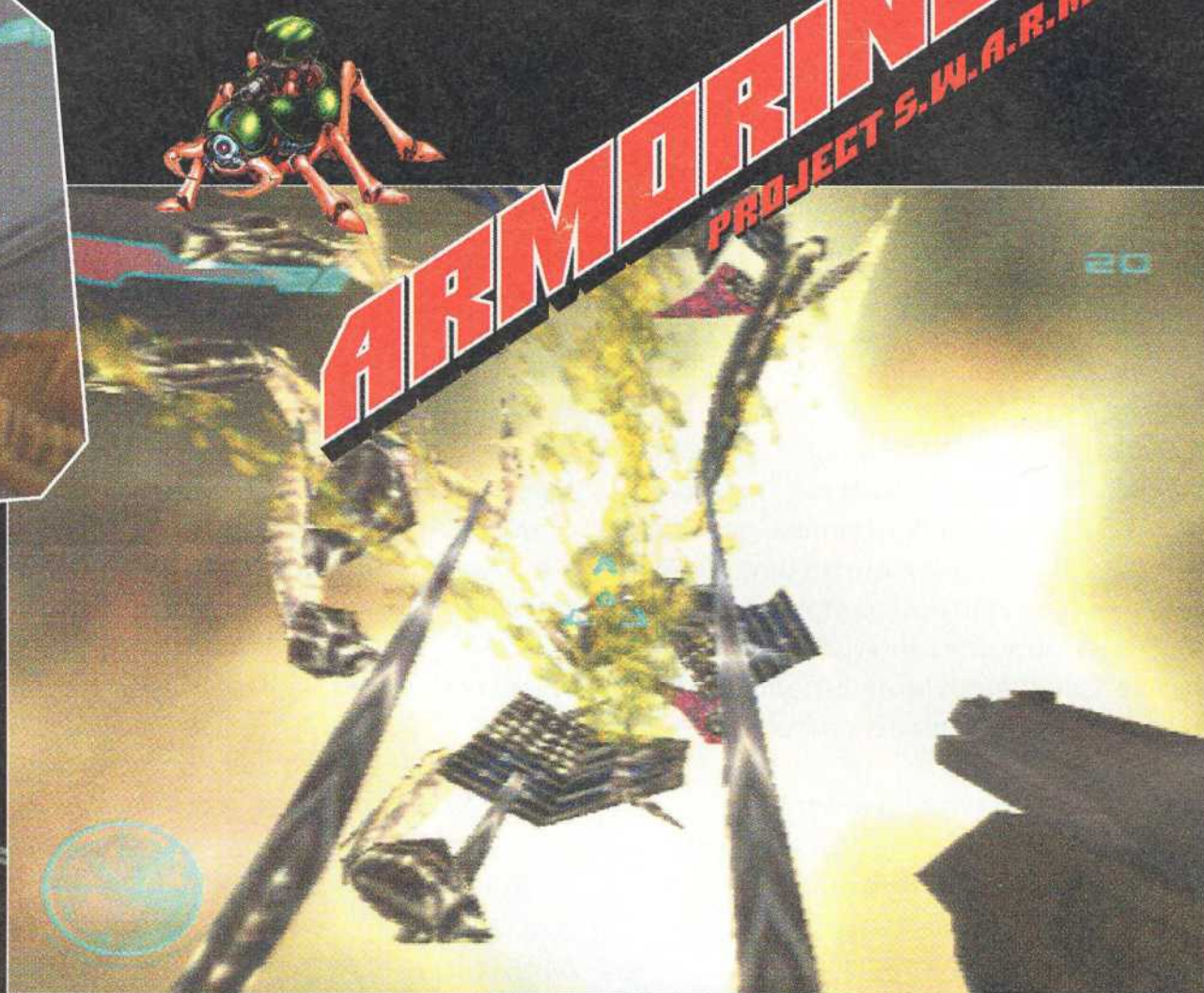


Ab Dezember werden Freunde von First Person Shootern endlich in die Fußstapfen der *Star Ship Troopers* treten können, um den Bugs zu zeigen, was passiert, wenn man sich die falsche Mahlzeit aussucht! Eine thematische Nähe zum bekannten Kinofolg lässt sich nicht leugnen. Die Erde wird in *Armoredines* von riesigen Insekten überfallen, die an strategisch wichtigen Punkten unseres Planeten auftauchen und versuchen, die Menschheit zu vernichten. Ihr seid die allerletzte Hoffnung im scheinbar aussichtslosen Kampf gegen eine Gegnerschar, die mit äußerster Gewalt ihr Ziel zu erreichen sucht. Als quasi Einmannarmee in einem waffenstrotzenden Kampfanzug versucht ihr, dem zahlenmäßig weit überlegenen Gegner Einhalt zu gebieten. Der rechte Arm eurer Rüstung dient euch dabei als Halterung für die verschiedensten ausbaufähigen Waffensysteme, mit denen ihr

den Küchenschaben in über 20 Levels den Garaus macht. Als Argumentationsverstärker im



Spielt ihr mit einem Freund im Kooperations-Modus, könnt ihr euch gegenseitig Deckung geben



Eat this! Eines der Killerinsekten wird beim Versuch, sich eine vermeintlich leichte Beute zu schnappen, in seine Einzelteile zerlegt. Enorme Feuerkraft ist bei der großen Anzahl von Gegnern auch bitter benötigt

Kampf gegen die außerirdische Brut dienen euch unter anderem Granatwerfer, Plasmagewehre, Raketenwerfer oder Elektroschocker, deren Anwendung wirklich gelungen aussieht.

Die Einsatzgebiete liegen über den ganzen Planeten verstreut. Ob in den verschneiten Weiten Sibiriens, im feuchten Dschungel oder in der ägyptischen Wüste, ihr müsst jederzeit mit einer hinterhältigen Attacke der Krabblerechnen. Die Aufgaben wurden sehr vielfältig gestaltet. Neben reinen Kampfaufträgen habt ihr zum Beispiel auch Beduinen vor den Angriffen der Insekten zu schützen. In anderen Missionen erwehrt ihr euch eurer Gegner an Bord eines Schienenfahrzeuges, indem ihr mit einem Geschütz die gierige Meute in Schach haltet, oder nehmt euren Feind mit der Bordkanone eines Hubschraubers unter Beschuss. Das Ableben der Insekten sieht sehr spektakulär aus. Je nach ausgewählter Waffe zerlegt ihr die Viecher entweder in ihre Einzelteile, lasst sie in effektvollen Explosionen verglühen oder toastet sie mit genial aussehenden Elektroschocks.

Sämtliche Schauplätze sind gut in Szene gesetzt und vermitteln eine teilweise gespenstische Atmosphäre, in der





die Luft vor Spannung zu knistern scheint. Die Viecher können sprichwörtlich überall stecken. Selbst hinter Toilettentüren in verlassenen Laborkomplexen kann sich das Grauen verbergen. Die Jagd führt euch nicht nur durch staubige Wüsten und dunkle Wälder, sondern auch durch klaustrophobisch enge Gänge und Rohrsysteme von verlassenen Raketenbasen bis hin zur Heimatwelt der Invasoren.

Die Monsterinsekten aus dem Weltraum wurden äußerst überzeugend dargestellt. Hierfür sorgen neben den besonders aufwendigen Texturen ebenfalls die realitätsnahen Bewegungen der Gegner. Sie krabbeln wie ihre um einiges kleineren Verwandten behende auf euch zu und erschweren euch so das Leben.

Zusammen mit einem Freund macht die Alienhatz im Kooperations-Modus auch doppelten Spaß. Man kann sich via Splitscreen gegenseitig im Kampf gegen die Übermacht den Rücken freihalten und sich auf das Geschehen



So nah wie hier sollte man den flinken Biestern lieber nicht kommen, da die größeren Exemplare einiges an Treffern einstecken können

direkt vor einem konzentrieren, ohne eine böse Überraschung zu erleben, die sich leise von hinten an einen heranschleicht. Auch im Zweispieler-Modus wird das Spielvergnügen nicht durch Slowdowns getrübt.

Technisch macht dieses Game bereits einen sehr ansprechenden Eindruck. Die Grafik ist flüssig und detailliert. Hier und da könnte ein leichtes Ruckeln und Nebel bemerkt werden. Dies müssen die Programmierer bis zum endgültigen Release im Dezember noch in den Griff bekommen.

Mit *Armored* wartet ein sehr viel versprechender Titel auf euch, der dank seiner spannenden Story, der tollen Atmosphäre, einem guten Multiplayer-Modus und einer extrem aufwendigen Grafik ein neues Highlight im Bereich der First Person Shooter für das N64 werden könnte.

Pit Großer

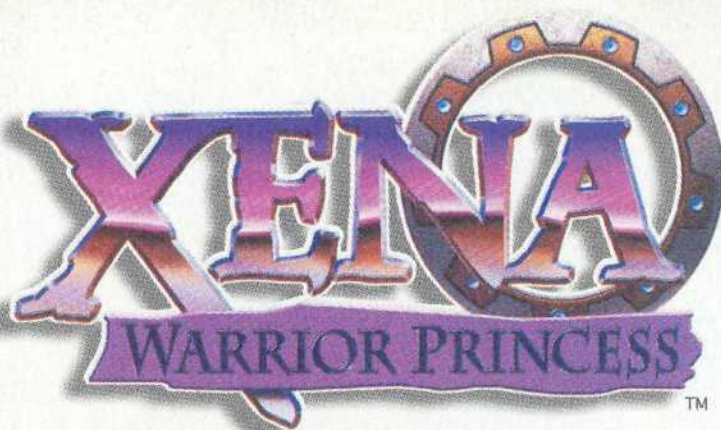


Mit Hilfe von Raketen hält man sich die Alienbrut auf Distanz. Das Ableben der Invasoren wird äußerst spektakulär dargestellt

Genre:
Prügelspiel

Entwickler:
Saffire

Erhältlich:
ab Anfang Januar



Talisman of Fate

Nach ihrer erfolgreichen Fernsehserie hat die bekannte Kriegerin nun ihr erstes Abenteuer auf dem Nintendo⁶⁴ zu bestehen.



Geschick blockt Joxer Xenas Schlag ab. Werdet ihr in die Enge getrieben, könnt ihr unter anderem auch an den Wänden emporklettern, um der drohenden Gefahr zu entgehen und eurerseits einen Angriff zu starten.

Die Story dieses Titels ist schnell erzählt. Wer den Talisman of Fate besitzt, der hält das Schicksal der Welt in seinen Händen. Der Oberbösewicht Despair versuchte, diesen Talisman als Erster in seinen Besitz zu bringen, aber Xena berührte das Artefakt im selben Moment. Nun muß ein Kampfturnier der größten Helden und Schurken darüber entscheiden, wer letztendlich die Macht des Artefakts besitzen darf. Ihr habt in diesem Prügelspiel die Auswahl zwischen elf verschiedenen Kämpfern. Viele von euch werden diese Charaktere schon aus der Fernsehreihe kennen. Außer Xena könnt ihr noch Gabrielle, Joxer Callisto, Cäsar, Ares, Valesca und diverse andere Figuren der Serie steuern.



Das Spiel ist grafisch sehr detailliert gestaltet, und alle Fighter haben einen extrem hohen Wiedererkennungswert. Etwas spärlicher hingegen ist die Hintergrundgrafik ausgefallen, doch Fans der Folgen werden einige der elf Kampfschauplätze bekannt bekommen. Alle Figuren sind gut steuerbar und flüssig animiert. Es stehen euch viele Bewegungsvarianten wie Schwertattacken, Würfe, Tritte, Ducken, Springen, Abwehren und Fernangriffe zur Verfügung. Xena benutzt beispielsweise ihren Wurfring, um ihre Gegner aus sicherer Entfernung anzugreifen. Ferner können die Kämpfer an Wänden emporklettern, von denen sie sich dann abstoßen, um mit einem gekonnten Salto aus einer brenzligen Situation zu entkommen. Mit dieser Aktion kann man blitzschnell hinter seinem Feind landen, um ihn dann hinterrücks zu attackieren. Auch auf Xenas berühmt-berüchtigten Amazonen-Kriegsschrei braucht ihr in diesem Game nicht zu verzichten. Das wilde Kampfgeschehen in den Arenen wird von der guten Kameraführung jederzeit sehr übersichtlich in Szene gesetzt. Ein bis vier Spieler können in den Arenen aufeinander losgehen oder als Team kämpfen. Ob ihr euch nun beim Spiel zwei gegen zwei das



Leben schwer macht oder lieber fieserweise den Fight drei gegen einen bevorzugt, bleibt euch überlassen. Im Vierspieler-Roster-Modus übernehmt ihr, nachdem euer Gladiator das Zeitliche gesegnet hat, sofort eine neue Spielfigur. Im Zweispieler-Quest-Mode könnt ihr euch mit einem Freund zusammenschließen, um Despair endgültig zu besiegen und der Erde Frieden zu bringen. In der Vorversion des uns zur Verfügung gestellten Spiels war der Schwierigkeitsgrad noch etwas zu niedrig angesiedelt. Der erste Eindruck von Xena - Warrior Princess: Talisman of Fate ist überwiegend positiv ausgefallen. Aufgrund des ausgefeilten Multiplayer-Modus, der technisch sauberen Umsetzung und der bekannten Seriencharaktere sollten Xena- und Prügelspiel-Fans diesen Titel auf jeden Fall im Auge behalten.

Pit Großer



Despair ist ein sehr ernst zu nehmender Gegner, der zu allerhand Tricks greift, um euch zu besiegen.

ZYCLOBIA GAME POINT

MEGASTORE

DC - N64 - PSX

HOTLINE : 06 150-59 1750

www.area64.de

MOST WANTED

N64

DONKEY KONG 64 ---- 125.-DM

JET FORCE GEMINI ---- 105.-DM

STARCRRAFT ---- 105.-DM

SHADOWMAN ---- 105.-DM

ASTEROIDS HYPER 64 ---- 85.-DM

BASS HUNTER 64 ---- 95.-DM

RAINBOW SIX ---- 95.-DM

GEX 3 --- 115.-DM

FIGHTING FORCE 64 ---- 105.-DM

RAYMAN 2 ---- 115.-DM

RACING SIM.2 ---- 115.-DM uvm.

Irrtümer - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

Lieferungen Versandkostenfrei! NN Gebühr 6.-DM

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Titus

Erhältlich:
ab Ende November

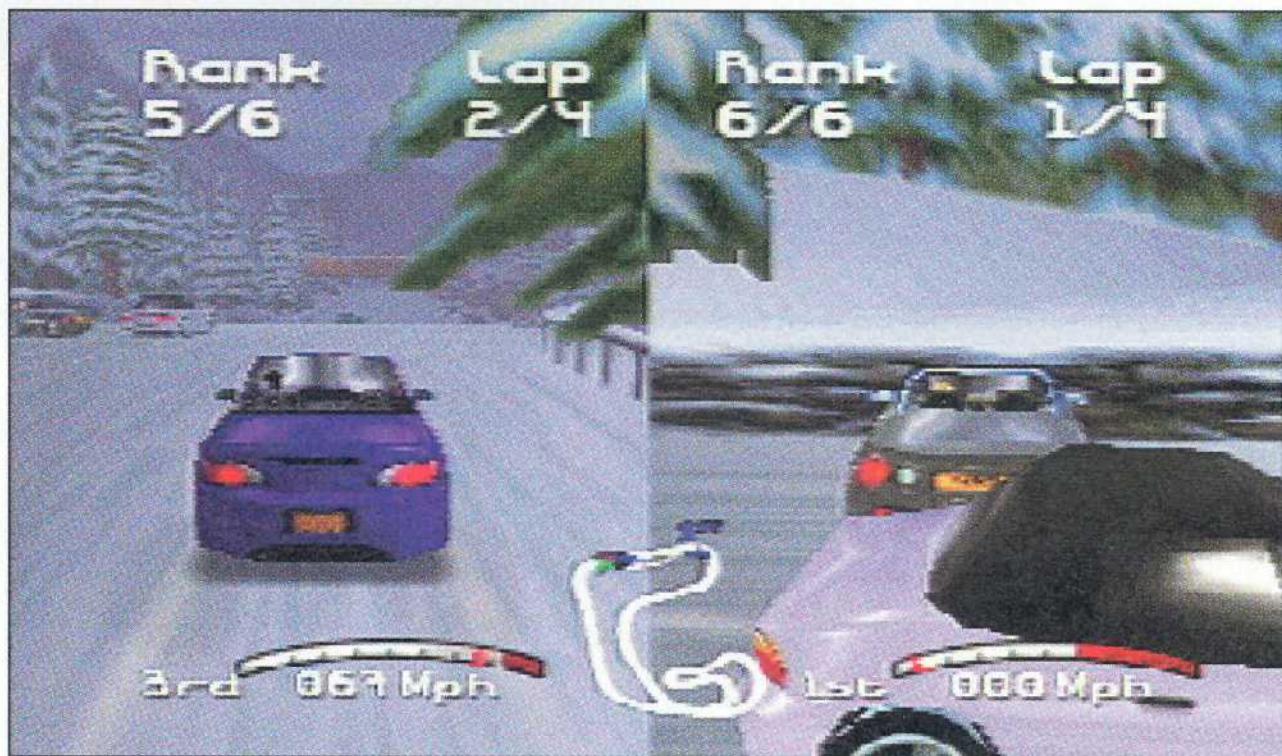
ROADSTERS

In teuren Nobelkarossen bei Wind und Wetter ohne Rücksicht auf ein Tempolimit über abwechslungsreiche Strecken heizen – Titus macht es mit Roadsters möglich!

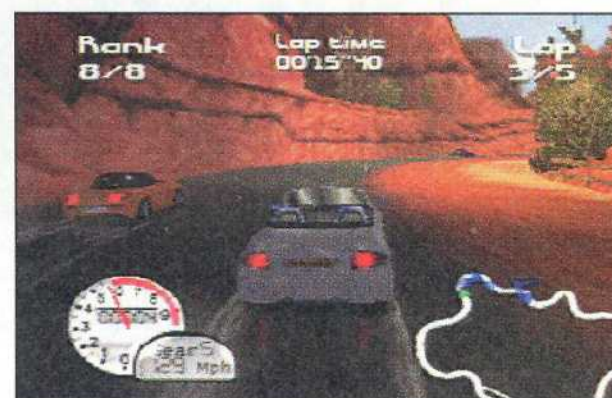
Mit *Roadsters* nähert sich dem N64 ein neues Rennspiel. Acht verschiedene Fahrer stehen euch zur Verfügung. Nach der Wahl des Drivers müsst ihr euch für eine der vielen Nobelkarossen entscheiden, vorausgesetzt, euer Geldbeutel macht mit. Im übersichtlichen Optionsmenü wählt ihr zwischen dem Time-Trial-, Quick-Race-, Multiplayer- und Roadster-Trophy-Modus. Nehmt ihr an letzterem teil, winken euch je nach Platzierung hoch dotierte Preisgelder. Mit diesem Geld habt ihr nach jedem Rennen die Möglichkeit, euren Boliden weiter aufzurüsten. In der Garage könnt ihr ihn unter anderem mit neuen Reifen, Auspuff, Federung oder Turbo-Charger für das anstehende Rennen fit machen.



Von hinten naht schon einer der Kontrahenten. Blockiert die Ideallinie und drängt ihn einfach ab



Das silberfarbene Fahrzeug ist auf der schneebedeckten Straße ins Schleudern gekommen. Da ihr im Zweispieler-Modus auch gegen computergesteuerte Konkurrenten antretet, sind spannende Rennen garantiert



Grafisch präsentiert sich das Game zeitgemäß. Die Fahrzeuge sind sehr detailliert dargestellt worden, und die Kurse wurden äußerst abwechslungsreich gestaltet. Viele Kleinigkeiten neben der eigentlichen Strecke können euch schnell einmal vom Renngeschehen ablenken. Auf euch zufliegende Vögel, Hubschrauber oder landende Flugzeuge kommen ebenso vor wie sich bewegende Ölpumpen oder riesige Steinblöcke, die über eure Autodächer hinwegrollen. Kollidiert ihr während der Fahrt einmal mit einem Kontrahenten, droht dieser hörbar mit einem „I'll get you for that!“. Verheißt ihr einen der Gegner, lässt sich euer Fahrer auch schnell mal zu einem hämischen Winken verleiten. Sollte es das Wetter erfordern, einen neuen Satz Reifen aufziehen zu müssen, so könnt ihr eine Boxengasse ansteuern, in der euer Team schon wartet.

Das Rennen verhält sich sehr Arcade-lastig, ohne reales Driftverhalten. Lediglich der Einsatz der Handbremse in den Kurven führt zu einem Driften des Boliden. Die Fahrzeuge lassen sich sehr genau lenken, bewegen sich aber meistens wie auf Schienen. Oftmals könnt ihr eine Strecke fast gänzlich mit durchgedrücktem Gaspedal fahren und braucht die Bremse nur selten zu benutzen. Pausiert ihr das Game während der Fahrt, habt ihr die Chance, euer Fahrzeug im Standbild von allen Seiten zu betrachten. Nach dem Spiel könnt ihr im Replay euer Rennen nochmals sehen. *Roadsters* kann bereits in der Vorversion durch die gute Spielbarkeit und die abwechslungsreichen, mit vielen kleinen Details versehenen Kurse überzeugen. Wir werden natürlich diesen sehr interessanten Titel für euch im Auge behalten.

Pit Großer

2000

Boxen boomt! Der Tiger Darius, die Klitschko-Brüder, Markus Bayer und Sven Ottke locken auch in Deutschland immer mehr Zuschauer vor den Fernseher. Nun könnt ihr selbst zuschlagen – auf eurem Nintendo⁶⁴.

BOX CHAMPIONS 2000

Berühmte deutsche Boxer stehen in *Box Champions 2000* zwar nicht zur Auswahl, dafür treten jedoch viele andere bekannte Größen der Vergangenheit und der Gegenwart gegeneinander an. Wem diese nicht reichen (eine Liste aller verfügbaren Kämpfer findet ihr im Extrakasten) der bastelt sich seinen eigenen Charakter. Im Create-a-Boxer-Menü könnt ihr euren Vorstellungen vom optimalen Puncher freien Lauf lassen. Vom Schuhwerk bis zu den Haarspitzen, über Größe, Gewicht, Ausdauer und Schlagkraft könnt



Immer nur Zuschlagen reicht nicht. Um zu gewinnen, müsst ihr die Angriffe eures Gegners auspendeln



ihr nahezu jedes Detail verändern. Aber egal, ob ihr eine Berühmtheit oder eine Eigenkreation in den Kampf schickt, im Ring zählt nur eure eigene Leistung. Denn obwohl sich *Box Champions 2000* (US-Titel: *Knockout Kings 2000*) actionreich präsentiert und Special-Moves bietet, ist in letzter Instanz die richtige Taktik und deren Umsetzung entscheidend.

Wie viel Dampf in euren Fäusten und wie viel Beweglichkeit in euren Beinen steckt, könnt ihr entweder im Kampf gegen einen Freund oder den Computer beweisen. Einen besonderen Reiz übt dabei der Karriere-Modus aus. In diesem startet ihr eine Profilaufbahn. Der Aufstieg zum Box-Champion ist jedoch steinig, und der Weg zum Sieg über die Konkurrenten besteht aus diszi-

pliniertem Training. Zwischen den einzelnen Kämpfen solltet ihr gezielte Übungen durchführen, die euch neue Erfahrungspunkte einbringen. Diese könnt ihr dann auf verschiedene Attribute wie Schnelligkeit und Kraft verteilen, um leistungsfähiger zu werden. *Box Champions 2000* machte bereits in der Vorversion einen ausgezeichneten Eindruck. Sämtliche Boxer sind sehr aufwendig animiert. Dank detaillierter Gesichtstexturen lassen sich die bekannten Fighter auf Anhieb erkennen. Zudem verfügt jeder prominente Boxer über die für ihn typischen Bewegungen und Schlagtechniken, wodurch eine extrem dichte Atmosphäre geschaffen wird. Wenn die Programmierer die derzeit noch etwas träge Steuerung bis zur Endversion in den Griff bekommen, steht einem echten Highlight nichts im Wege.

Frederic Berg

N64

Genre:
Prügelspiel

Hersteller
EA Sports

Erhältlich
ab November

Preview

Die Haudegen

Muhammad Ali
Roberto Duran
„Sugar“ Ray Leonard
Eric „Butterbean“ Esch
Oscar De La Hoya

Evander Holyfield
Lennox Lewis
„Marvelous“ Marvin Hagler
Aaron Pryor
Alexis Arguello

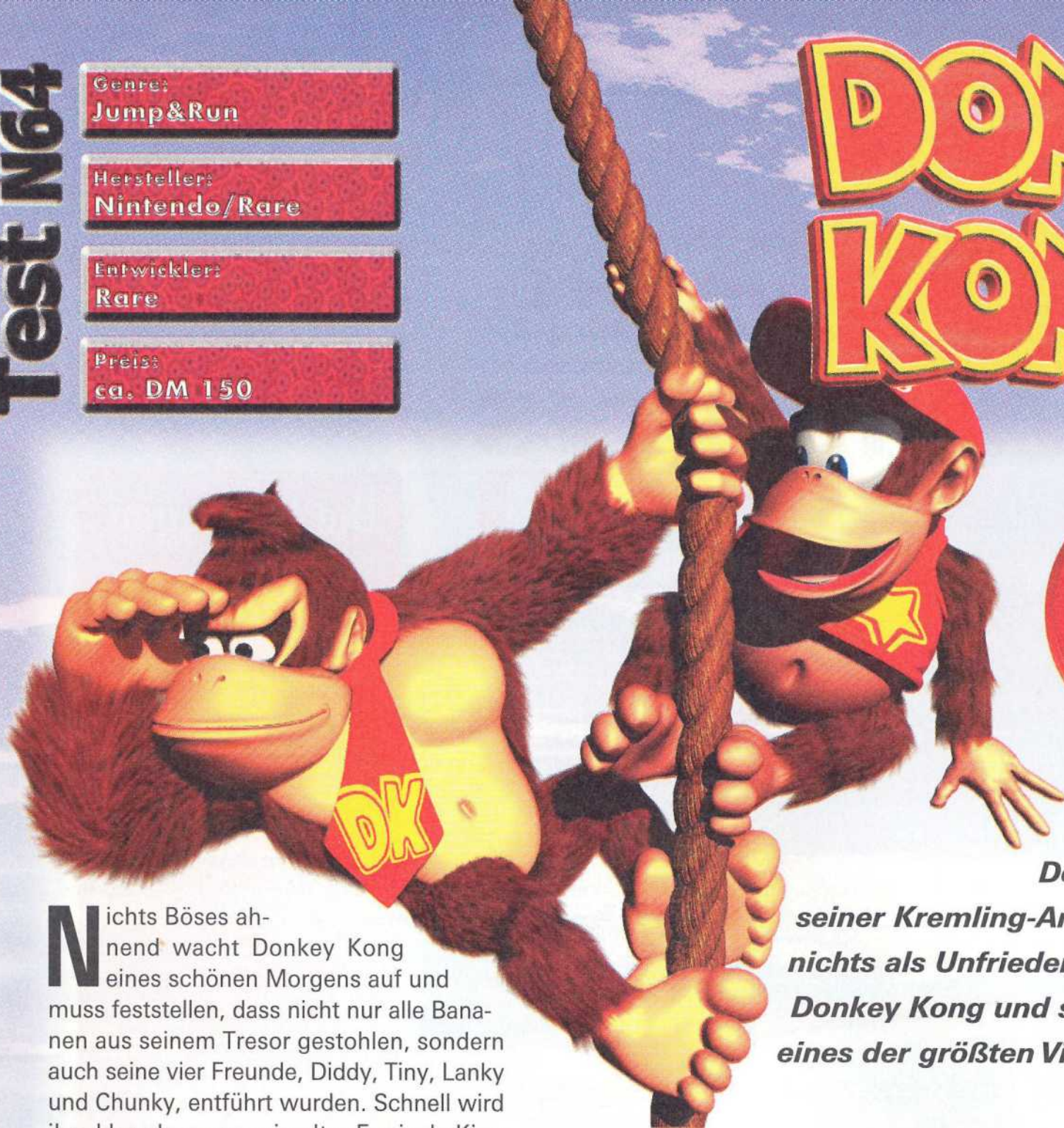
Pernell Whitaker
David Tua
Leon Spinks
Danny Romero
David Reid

Ike Quartey
Sean O'Grady
Shane Mosley
Oba Carr
Joe Frazier

Larry Holmes
Kevin Kelley
Angel Manfredy
Floyd Mayweather
Fernando Vargas

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo/Rare
Entwickler:	Rare
Preis:	ca. DM 150

DONKEY KONG 64



**Im Urwald ist die Hölle los!
Der finstere King K. Rool ist mit
seiner Kremling-Armee zurückgekehrt und stiftet
nichts als Unfrieden. Schlüpft in die Rolle von
Donkey Kong und seinen Freunden und zieht in
eines der größten Videospielabenteuer aller Zeiten!**

Nichts Böses ahnend wacht Donkey Kong eines schönen Morgens auf und muss feststellen, dass nicht nur alle Bananen aus seinem Tresor gestohlen, sondern auch seine vier Freunde, Diddy, Tiny, Lanky und Chunky, entführt wurden. Schnell wird ihm klar, dass nur sein alter Erzrivale King K. Rool dahinter stecken kann. Ohne zu zögern, zieht er los, um die anderen Affen zu befreien, sämtliche Bananen einzusammeln und dem Oberbösewicht ein für alle Mal den Gar aus zu machen.

Das Abenteuer beginnt auf einer prächtigen Dschungel-Lichtung. Ihr befindet euch mit dem Hauptdarsteller in seinem Baum- oder, besser gesagt, Palmenhaus und betrachtet als Erstes die witzige Inneneinrichtung.

Bereits dabei wird deutlich, dass *Donkey Kong 64* mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet wurde.

Wenn ihr den Unterschlupf verlasst, blickt ihr auf einen Wasserfall, der in einen mit Fischen besiedelten Teich mündet. Links und rechts von euch stehen Palmen mit saftig grünen Blättern, und sofort seid ihr in dieser traumhaften Welt gefangen. Nach einiger Zeit des Herumlaufens wird euch jedoch bewusst, dass der Affe von Haus aus zwar laufen, springen, auf Palmen klettern und von Liane zu Liane schwingen kann, zum Verlassen des ersten Abschnitts jedoch noch eine andere Fähigkeit erlernen muss. Für neue Moves ist der durchgeknallte Vater von Donkey Kong, Professor Cranky Kong, zuständig. Er war in *Donkey Kong Country 1-3* mit nützlichen Tipps der Helfer in der Not und hat sich jetzt ein Labor eingerichtet, in dem er in jedem

POSITIV
Viel Abwechslung,
gigantisch groß,
witzige Animationen,
cooler Sound



„... hüpf ohne Hast von Ast zu Ast, das ist für Sportler ein Klacks!“ Die Lianen tun's zur Not auch

Level auf euch wartet. Gegen eine bestimmte Anzahl farbiger Münzen, die ihr zunächst einmal finden müsst, braut er euch einen Trank zusammen, der dem Affen eine neue Fähigkeit verleiht. Nach dem Erlernen des Pavian-Perplexers, der Donkey Kong per Stampf-attacke Schalter drücken und Gegner vermöbeln lässt, kann der Primat den Anfangslevel verlassen.



Donkey Kong kann sich die witzigen Gegner mit seiner mächtigen Kokosnuss-Kanone vom Leib halten

Die Affen rasen durch den Wald, der eine macht den and'ren kalt ...!

Sechs verschiedene Mehrspieler-Modi, die ihr per Splitscreen in drei unterschiedlich gestalteten Arenen oder bei vollem Bildschirm auf einer Plattform austragen könnt, warten als Bonus auf euch. Neben den bekannten Modi, in denen es um die



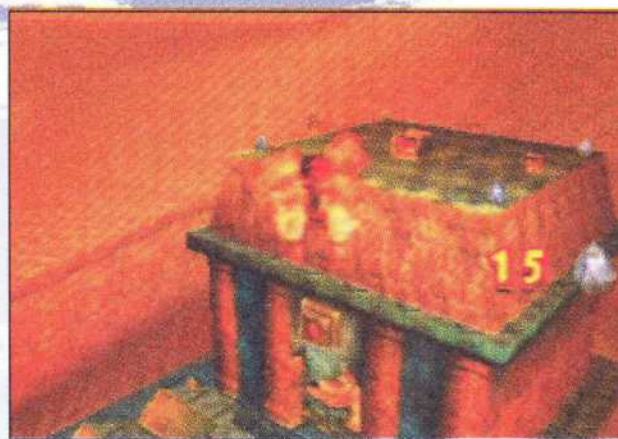
meisten Abschlüsse in einer vorgegebenen Zeit geht, oder der Spieler gewinnt, der als Letzter überlebt, gibt es auch noch den spannenden Eroberungsplatten-Modus. Dabei siegt derjenige der zwei bis

vier Spieler, der die meisten Plattformen einfärbt. Dazu muss er jedoch zunächst die einzige Münze finden, die ihm das ermöglicht, und diese vor den anderen Affen verteidigen.

Das Erste, was euch hinter dem geöffneten Tor ins Auge sticht, ist ein in der Luft schwebendes Fass, auf dem Donkeys Konterfei neben vier Fragezeichen aufgemalt ist, und fünf bunte Plattformen auf dem Boden, auf denen die Zahlen eins bis fünf verteilt sind. Mit jedem Affen, den ihr aus den Fängen der Kremling-Armee befreit, wird ein Fragezeichen auf dem Fass durch das Abbild des entsprechenden Urwaldbewohners ausgetauscht. Wenn ihr dann gegen das Fass springt, erhaltet ihr die Möglichkeit, ein anderes Mitglied der Affenbande auszuwählen und mit ihm weiterzuspielen. Diese Fässer findet ihr mehrfach in jedem Level. Jeder Charakter hat ganz spezielle Fähigkeiten, die nur ihn an bestimmte Orte gelangen lassen, oder mit denen er den anderen Freunden den Weg zu vorher für sie verschlossenen Gebieten freilegen kann. Ein häufiges Austauschen der fünf Bananenlutscher ist also unabdingbar, wenn ihr bis zu King K. Rool vordringen wollt.

Die Plattformen auf dem Boden sind Teleporter. Von jeder gibt es zwei identische in jedem Level, die euch zwischen den jeweiligen Punkten hin- und herwechseln lassen. Um diesen Luxus in Anspruch nehmen zu können, müsst ihr zunächst einmal beide Felder entdeckt haben. Durch das Teleportieren lassen sich dann gefährliche und bereits überstandene Passagen einfach überspringen, oder ein langer Weg lässt sich erheblich abkürzen.

Insgesamt warten acht riesige Level auf euch, die bis auf den ersten nur durch die Bezahl-



Mit seinem Raketengürtel kann Diddy an bestimmten Stellen für einige Zeit durch die Luft fliegen

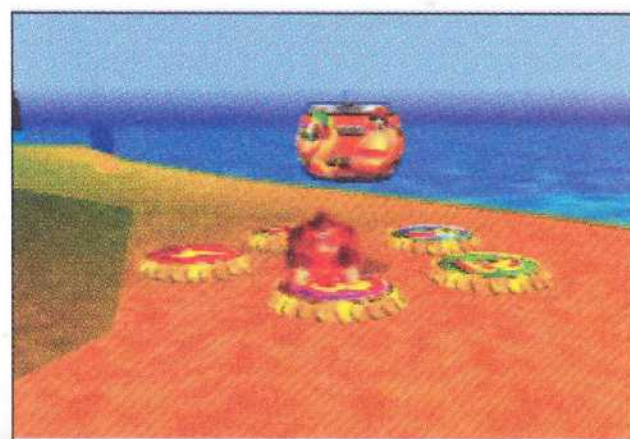
lung einer bestimmten Anzahl goldener Bananen geöffnet werden können. Jeder Affe kann fünf dieser wertvollen Bananen in einem Level einsammeln. Sie liegen jedoch nicht einfach so auf dem Weg herum, sondern müssen hart erkämpft werden. Manchmal entdeckt ihr sie hinter Gittern, die ihr durch das Beschießen eines Schalters öffnen könnt. Ein anderes Mal gilt es, eines der über 30 ins Spiel eingebauten Mini-Games zu bestehen, um an einen der Affenlollis zu gelangen.

Diese Zwischenaufgaben erinnern stark an die Geschicklichkeitstests in *Mario Party*.

Ihr müsst zum Beispiel eine vorgegebene Anzahl Fliegen mit einer Fliegenklatsche vor Ablauf eines Zeitpensums zermusen oder nach Münzen tauchen. Witzig ist auch das Spiel, in dem ihr mit einem Krokodil 15 Biber zusammentreiben und in ein Loch schmeissen müsst. Beim mysteriösen Überläufer der Kremlings, Snide, lassen sich ebenfalls goldene Bananen ergattern.

Wie der Professor hat er in jedem Level seine Hütte stehen, die ihr aber nur aufsuchen solltet, wenn ihr die von ihm verlangten Blaupausen eingesammelt habt.

Im Verlauf des Spiels besucht ihr unter anderem einen Wunderwald, in dem eine riesige magische Uhr und ein himmelhoher Pilz, in dem so manches Rätsel gelöst werden will, stehen. In der Fabrik Fatal dreht sich alles um King K. Rools Spielzeugfabrik, die nur Spielzeug herstellt, das euch angreift. Sengende Hitze und Sandstürme sind das Markenzeichen der Azteken-Arena. Hohe Pyramiden und Tempel werden dort von bissigen Krokodilen und bis an die Zähne bewaffneten For-



Die Plattformen dienen als Teleporter, während ihr euch im Fass für einen der fünf Affen entscheidet

schern bewacht.

Jeder Affe verfügt über eine eigene Lebensenergie, die durch Melonen angezeigt wird, von denen mit jedem Treffer ein Viertel verschwindet. Glücklicherweise hinterlässt fast jeder Feind nach dem Besiegen ebenfalls ein Viertel, sodass ihr nur selten in große Not geraten werdet. Lassen sich einige der Gegner noch mit einer einfachen Attacke bekämpfen, verlangen andere den vollen Einsatz des Schlagrepertoires. Bei anderen hilft sogar nur das

Spielen auf einem magischen Instrument, das ihr für Münzen bei der lieblichen Candy erhaltet. Donkey trommelt wie wild auf den Boom-Bongos, Diddy zupft die Krawall-Klumpfe und Lanky pustet in die Primaten-Posaune. Chunky mit seiner Terror-Triangel und Tiny mit dem Sabotage-Saxophon ver-



Durch ihre Fähigkeit zu schrumpfen, passt Tiny Kong selbst durch die engsten Spalten und Eingänge

NEGATIV
Wird nur im Bundle
zusammen mit
dem Expansion
Pak verkauft

DONKEY KONG 64

vollständigen das Quintett.

Wenn der Einsatz von Körperkraft oder ultralauter Musik nicht mehr hilft, dürft ihr auch auf Waffen zurückgreifen, von denen jeder Affe jeweils eine besitzt. Allerdings müsst ihr für jedes Exemplar genügend Münzen sparen und dann in Funky Kongs Waffenladen gehen. Donkey Kong hat eine Kokosnuss-Kanone, der die Gegner besser nicht zu nahe kommen sollten. Diddy holt bei Bedarf zwei Erdnuss-Pistolen heraus, und Tiny schießt mit ihrer Feder-Ambrust. Orang-Utan Lanky bevorzugt das Trauben-Blasrohr, während der mächtige Chunky standesgemäß die dickste Wumme dabei hat: Er feuert mit einem Ananas-Werfer. Die Munition für die Waffen findet ihr in Kisten, die in der gesamten Welt verteilt sind.

Was das Spielen von *Donkey Kong 64* so überaus unterhaltsam macht, ist das Teamwork, das die Affen an den Tag legen müssen. So kann jeder Primat nur Münzen, Bananen und Blaupausen seiner Farbe sammeln. Wenn ihr mit einem der Freunde unterwegs seid, entdeckt ihr jede Menge Objekte, die der gewählte Charakter gar nicht aufnehmen kann. Erst durch das Abgrasen der Level mit allen fünf Affen lassen sich alle Gegenstände einsammeln. Auch die unterschiedlichen Fähigkeiten helfen euch im Spiel weiter. Diddy Kong kann an einigen Stellen mit einem Rocket-Belt in ungeahnte Höhen aufsteigen oder einen Supersprung ausführen. Lanky Kong

Die Affenbande

Donkey Kong

Donkey Kong ist der Hauptdarsteller des Spiels und cool genug, um eine Krawatte zu tragen. Seine Waffe ist die Kokosnuss-Kanone, und er spielt die Boom-Bongos in Vollendung. Mit seinem Pavian-Perplexer kann er nicht nur Gegner in den Boden stampfen, sondern auch diverse Schalter betätigen.

Diddy Kong

Nachdem er mit *Diddy Kong Racing* sein eigenes Spiel auf dem N64 hatte, ist sein Selbstbewusstsein enorm gestiegen. Er ballert mit den Erdnuss-Pistolen herum und haut auf seiner Krawall-Klumpfe ordentlich in die Seiten. Mit seinem Primaten-sprung kann er besonders hoch gelegene Plattformen erreichen und mit dem Raketengürtel für einige Zeit in die Luft gehen.

Tiny Kong

Tiny ist klein, zierlich und das einzige Mädchen in der Affenbande. Sie gibt den Gegnern mit der Feder-Flitze Saures und bläst inbrünstig das Saxofon. Durch die Fähigkeit, sich kleiner machen zu können, kann sie an Orte gelangen, die den anderen verwehrt bleiben, und ihr Zopf-Propeller lässt sie ein kurzes Stück schweben.

Lanky Kong

Mit Lanky Kong ist der erste Orang-Utan in die Donkey-Kong-Crew aufgenommen worden. Er beschießt die Feinde per Blasrohr mit Trauben und nutzt sein unglaubliches Lungenvolumen zum Posaune spielen. Wenn er auf den Händen läuft, kann er Steigungen überwinden, bei denen die anderen längst abgerutscht wären. Außerdem ist er an manchen Stellen dazu in der Lage, die Hundert Meter in weniger als neun Sekunden zurückzulegen.

Chunky Kong

Chunky ist der kräftigste Affe unter den fünf Freunden. Vor seinem Ananas-Werfer haben alle Gegner einen riesigen Respekt, und auch die Art, wie er seine Terror-Triangel spielt, kann überzeugen. Als ob er nicht schon groß genug wäre, kann er sich zusätzlich noch in den riesigen Giga Chunky verwandeln und mit dem Primaten Punch selbst die massivsten Türen einschlagen.



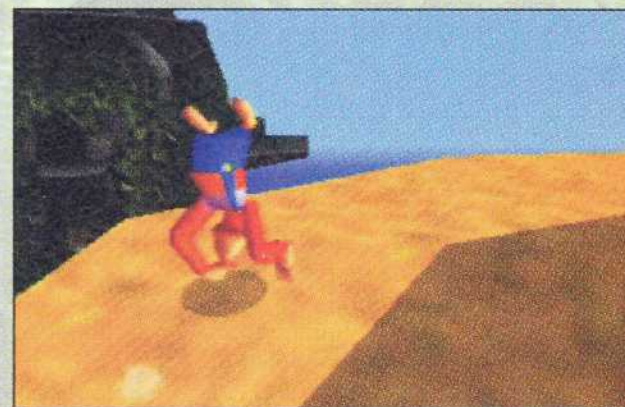
bläst seine Backen auf, um ebenfalls ein wenig, aber bei weitem nicht so lange wie Diddy, an Höhe zu gewinnen. Er ist es auch, der an vorgegebenen Punkten für einige Zeit mit einem höllischen Tempo durch die Gegend pesen kann. Die ohnehin schon zierliche Tiny kann unglaublich schrumpfen und

somit durch Eingänge schlüpfen, die für die anderen Primaten zu klein sind. Das war nur eine kleine Auswahl aller Moves, die ihr im Spiel nach und nach erhaltet und einsetzen könnt. Zusammen mit den normalen Aktionen wie Springen und Laufen und den überwitzigen Pausenanimationen, wie zum Bei-

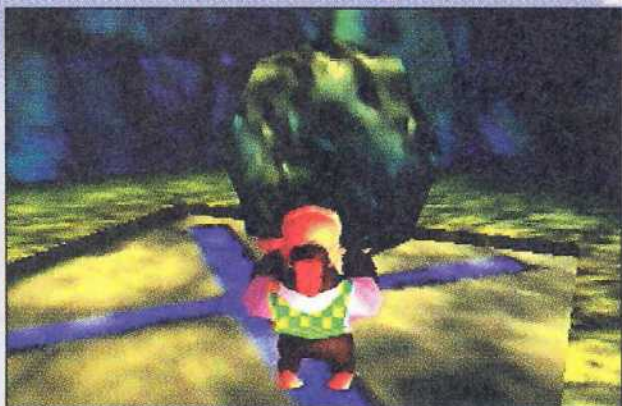
Zurück zu den Anfängen

In der Spielzeugfabrik entdeckt ihr doch tatsächlich einen Original-*Donkey-Kong*-Automaten, und das Beste ist, ihr dürft ihn sogar spielen. Wenn ihr es mit nur einem Leben schafft, acht Level durchzuhalten, bekommt ihr als Belohnung eine Nintendo-Münze. Fortan

könnt ihr den Automaten auch direkt im Hauptmenü anwählen und zocken. Neben ihm ist ein weiterer Automat im Spiel versteckt, von dem wir an dieser Stelle nicht mehr verraten wollen. Ihr werdet aber bestimmt euren Spaß mit ihm haben!



Beim militanten Funky Kong dürft ihr euch gegen Bezahlung von Münzen mit einer Waffe ausrüsten



Der kräftige Chunky Kong ist der einzige der fünf Affen, der riesige Felsbrocken beiseite räumen kann

spiel Diddys genialer Orangen-Jongliernummer, kommen die Affen zusammen auf über 100 Bewegungsabläufe.

Grafisch wird ein wahres Feuerwerk abgebrannt. Die Animationen der fünf Helden sind das Lustigste, was ihr jemals auf dem N64 zu Gesicht bekommen habt. Wenn der langarmige Lanky sein Blasrohr herausholt und sich mit nur einer Hand abstützend durch den Dschungel rennt, oder die kleine Tiny ihre beiden Zöpfe als Propeller einsetzt, um weit entfernte Plattformen zu erreichen, bleibt kein Auge trocken. Dadurch ergibt es sich, dass die Affen niemals einfach nur so herumlaufen. Immer wieder drückt man eine andere Tastenkombination und lässt die Primaten auf den Händen laufend, mit Flickflacks oder Purzelbäumen durch den Urwald streifen. Die Schauplätze sind von derselben Qualität und entzücken das Auge des Betrachters durch jede Menge Abwechslung. Steht auf Donkey-Kong-Island noch die Natur mit zauberhaften Landschaften im Vordergrund, wartet in der Spielzeugfabrik eine kühle und von Maschinen bestimmte Atmosphäre auf euch. Im Kamikaze-Kastell wird euch hingegen ein



Auch im Wasser machen die Affen eine gute Figur. Müssen sie auch, denn einer der insgesamt acht Level spielt sich überwiegend in dem kühlen Nass ab

Endgegner einmal anders



Statt nur am Ende eines Levels könnt ihr die acht Endgegner bei *DK 64* aufsuchen, wann ihr wollt. Einzige Voraussetzung ist, dass ihr die vorgeschriebene Anzahl an kleinen Bananen zahlen könnt. Dabei können alle Affen zusammenschmeißen, jedoch darf nur einer durch das Tor in die Arena gehen. Unter anderem warten Kämpfe gegen ein gepanzertes Gürteltier, eine Feuer speiende Fliege und einen gefährlichen Springteufel auf euch.

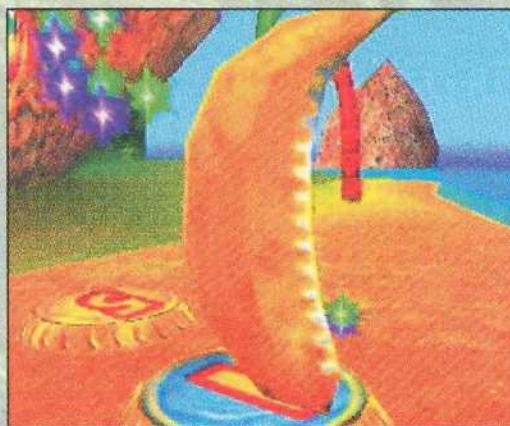


Schauer über den Rücken laufen, wenn ihr einen unheimlichen Ballsaal, eine beängstigende Gruft und ein verrücktes Museum besucht. Der Sound steht dem in nichts nach. Coole Raps der Affenbande, abgedrehte Effekte und stimmungsvolle Musik verwöhnen das Ohr. Dabei wird euch feinstes Dolby Surround geboten.

Donkey Kong 64 ist das umfangreichste Jump&Run, das es je für eine Konsole gab. Der Platz reicht einfach nicht aus, um euch alle Besonderheiten und Gags des Spiels zu nennen. Mit jedem neu erlernten Move und jedem geretteten Mitglied der Affen-Crew erschließen sich euch weitere Bereiche der riesigen *Donkey Kong 64*-Welt. Viele Mini-Games lockern den Spielablauf zusätzlich auf, und die lustigen Soundeffekte und Animationen aller Charaktere sorgen fast pausenlos für ein Schmunzeln. Um bis zu King K. Rool vorzustoßen, könnt ihr an die 40 Stunden einplanen, um alles zu entdecken, müsst ihr noch einmal 20 bis

30 Stunden dazurechnen. Selbst wenn ihr *Donkey Kong 64* dann wirklich einmal durchgezockt habt, bieten die Mehrspieler-Modi, die einzeln anwählbaren Mini-Games und die beiden Arcade-Spiele noch jede Menge Vergnügen. Die sehr präzise Steuerung sorgt zudem dafür, dass eigentlich keine Situationen vorkommen, in denen ihr an einem Sprung oder einer anderen Aktion verzweifelt, da ihr sie einfach nicht hinbekommt. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es aber dennoch. Das Spiel wird nämlich nur zusammen mit dem Expansion Pak ausgeliefert, da es so aufwendig programmiert wurde, dass es ohne gar nicht laufen würde. Wenn ihr dieses Zubehörteil schon besitzt, seid ihr also genötigt, euch ein zweites zu kaufen. Spätestens beim obercoolen Endkampf, der einfach die Krönung ist, werdet ihr diesen finanziellen Mehraufwand jedoch vergessen haben. Wir wollen an dieser Stelle nicht zuviel verraten, aber macht euch für den größten Fight eures Lebens bereit!

Holger Reher



Gameplay

1

Das abwechslungsreiche Spielen mit den fünf Affen ist einfach genial und macht enormen Spaß.

Dauerspaß

1

DK 64 ist gigantisch groß, und durch die vielen Mini-Games bleibt es für lange Zeit spannend.

Grafik

1-

Eine traumhaft gestaltete Welt wartet auf euch. Nur ganz selten ruckelt es ein wenig.

Sound

1

Überwältigende Soundeffekte und der Original-*Donkey Kong*-Soundtrack sorgen für Stimmung.

Modulspeicher: drei Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 8
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab 10. Dezember

FAZIT
1

Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Acclaim Studios Austin

Preis:
ca. DM 100

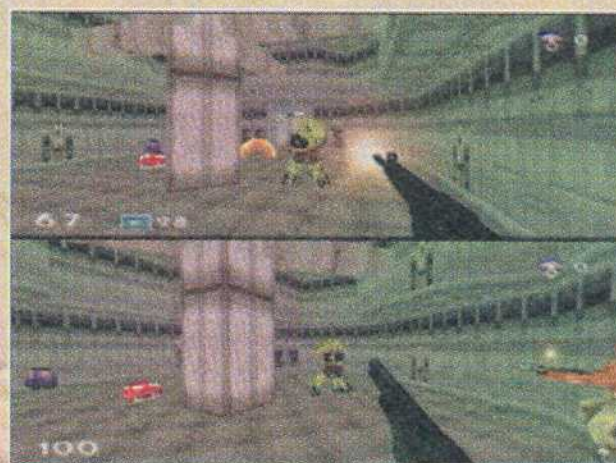


LEGENDEN DES
VERLORENEN LANDES

Macht euch gefasst auf grausame Kämpfe in dunklen Dungeons und Verliesen! Nehmt all euren Mut zusammen und rettet das verlorene Land vor den finsternen Eindringlingen, die Angst und Schrecken verbreiten!



Mächtige Gegner stellen sich euch in den Weg, wenn ihr versucht, das verlorene Land von seinen Invasoren zu befreien. Doch in *Turok: Legendes des verlorenen Landes* müsst ihr nicht wie in den beiden Vorgängern durch endlos große Welten streifen, sondern bestreitet dutzende von Kämpfen an verschiedenen abgegrenzten Schauplätzen. Dabei ist jede Auseinandersetzung wie eine Mehrspielerschlacht aufgebaut. Im Trial-Modus müsst ihr allein oder zusammen mit einem Freund nacheinander diverse Aufgabenstellungen erfüllen. Zu Beginn einer jeden Stage bekommt ihr das Areal in einer langen Kamerafahrt vorgestellt, und euer Ziel wird euch durch eine Texteinblendung vermittelt. Mit einer bestimmten Anzahl an Leben gilt es, entweder eine angegebene Menge an Gegnern zu vernichten, eine im Gebiet positionierte Flagge so oft wie möglich zu einem Zielpunkt zu befördern oder einen Ort, so lange es geht, zu verteidigen. Spielt ihr einen Trial-Modus durch, erhaltet ihr als Belohnung einen der wichtigen Talismane, mit dessen Hilfe ihr das Land retten könnt, und einen zusätzlichen Charakter zur Auswahl. Insgesamt sind auf





Am meisten Spaß bringen die Multiplayer-Schlachten gegen menschliche Kontrahenten. Entweder schließt ihr euch in Zweiergruppen zusammen, oder jeder kämpft gegen jeden an den über 30 Schauplätzen



dem Modul 17 verschiedene Figuren vertreten, mit denen ihr in den unterschiedlichen Modi antreten dürft.

Sitzt ihr mit zwei oder drei Freunden vor dem Bildschirm, bietet sich das Multiplayer-Spiel an. Dieses könnt ihr in vier Varianten bestreiten. Entweder kämpft ihr jeder gegen jeden im Bloodlust-Modus, macht euch im

POSITIV

Viele Mehrspieler-
Modi und Level,
nebelfreie Optik,
coole Waffen



selben Modus in Zweierteams das virtuelle Leben schwer oder entscheidet euch für den Capture-the-Flag- oder den Frag-Tag-Modus. In Capture-the-Flag müsst ihr eine aufgenommene Flagge so lange wie möglich vor euren schießwütigen Freunden beschützen. Im Frag-Tag-Spiel wird einer von euch in ein kleines, wehrloses Äffchen verwandelt. Gelingt es diesem Spieler unter dem Beschuss der anderen die Verwandlungsstation zu er-



Die beiden Spieler auf der oberen Hälfte des Bildschirms haben gerade jeweils ein Leben und somit auch fast alle Waffen verloren. Bis sie neue entdecken, müssen sie sich mit dem Kampfhammer durchschlagen

reichen, wechseln die Rollen, und ein anderer ist an der Reihe zu fliehen. Wer es schafft, den Primaten abzuschießen, hat gute Karten, denn am Ende siegt derjenige, dem dies am häufigsten gelang.

Neben den typischen *Turok*-Waffen wie dem Bumerang, der Shotgun, der Scorpion oder dem Plasma-Rifle kommen ein paar neue Kampfsysteme zum Einsatz. Minigeschütze, die ihr irgendwo in den Gängen platzieren könnt und die dann automatisch auf jeden Feind schießen, der sich ihnen nähert, und ein Gewehr, mit dem sich die Gegner auf-

pusten lassen, bis sie platzen, sind nur zwei davon. Neu eingeführt wurde auch die zweite Funktion einer jeden der insgesamt 16 Wummen. Auf Knopfdruck aktiviert ihr bei der Pistole einen Laserpointer, der das Zielen erleichtert, füllt die Schrotflinte mit vier Patronen auf einmal oder wählt beim Granatwerfer zwischen Geschossen, die beim Aufschlag detonieren oder mit einem Zeitzünder versehen sind. Man merkt dem Spiel deutlich an, dass sich sehr viel Mühe mit der Gestaltung des Arsenal gemacht wurde. Daraus ergeben sich enorm viele Möglichkeiten, sich



Durch die sehr kompakt gestalteten Arenen müsst ihr nie lange auf einen Gegner warten. Daher werdet ihr für jede Verschnaufpause, in der ihr euch in Ruhe für eine Waffe entscheiden könnt, äußerst dankbar sein



seiner Kontrahenten zu entledigen. Ihr könnt sie in eine von euch errichtete Flakstellung locken, aus einer tiefer gelegenen Ebene mit Granaten bombardieren, oder euch an ein ahnungsloses Opfer heranschleichen, es mit dem Laserpointer anvisieren und dann in die ewigen Jagdgründe schicken.

Optisch gestaltet sich das Ganze durch die 36 unterschiedlich designten Multiplayer-Schauplätze sehr abwechslungsreich. Mal spielt sich ein Gefecht in den sehr technisch designten und in Schwarz und Neonblau gehaltenen Räumlichkeiten eines Raumschiffs ab, ein anderes Mal hetzt

ihr einander durch die unterirdischen Katakomben einer Pyramide. Ob allein oder zu viert per Splitscreen, die Grafik gerät nie ins Ruckeln und Slowdowns treten kaum auf. Die Charaktere hätten allerdings über ein paar Polygone mehr verfügen können, wirken sie an manchen Stellen doch ein wenig zu kantig. Ebenfalls nicht optimal gelungen ist die Kennzeichnung der einzelnen Kämpfer, wenn meh-

rere Spieler denselben Charakter gewählt haben. Kein Pfeil oder irgendeine andere Kennzeichnung gibt euch zu erkennen, auf welchen Gegner ihr gerade schießt. An den Sound-Effekten gibtes nichts auszusetzen. Krachende Explosionen, kreischende Raptoren und knatternde Minigun-Salven unterstützen die actiongeladene Stimmung.

NEGATIV

Für Solospieler zu eintönig, unintelligentes Verhalten der CPU-Gegner

Wenn das alles bisher auch sehr positiv klingen mag, hat es doch einen Haken. So viel Spaß *Turok: Legends des verlorenen Landes* im Mehrspieler-Modus mit Freunden bringt, so eintönig und wenig unterhaltsam ist das Solospiel. Das Freispielen neuer Charaktere bietet zwar für einige Zeit einen Anreiz, bereitet aber zu zweit wesentlich mehr Vergnügen. Auch die aktivierbaren computer-gesteuerten Bots können menschliche Gegner nicht ersetzen. Zum einen fehlt es ihnen an der nötigen Intelligenz – so schlagen sie zum Beispiel fünf Meter vor euch stehend wie bekloppt mit dem Kampfhammer auf euch ein, ohne auch nur einmal zu treffen –, zum anderen fehlt der Gehässigkeitsfaktor. Die CPU-Feinde kann man durch schallendes Gelächter nach einer Vernichtung eben nicht



Ich wollt, ich

In manchen Leveln des Trial-Modus müsst ihr in einem irren Hühnerwettstreit antreten. Einer der Kämpfer wird dabei in ein Huhn verwandelt und muss versuchen, unbeschadet eine Verwandlungsstation zu erreichen, ohne von den anderen zu Chicken McNuggets verarbeitet zu werden.



noch mehr frustrieren, wie es mit menschlichen Gegnern ja so wunderschön geht. So richtet sich *Turok: Legends des verlorenen Landes* in erster Linie an alle, die des Öfteren mit Freunden spielen. Solisten unter den First-Person-Shooter-Fans sollten lieber zu Acclains *Armorines: Project S.W.A.R.M.* greifen, das demnächst erscheint, oder auf den offiziellen dritten Teil von *Turok* warten.

Holger Reher

Gameplay

2

Alleine ist *Turok: LdV* ein wenig zu eintönig. Zusammen mit Freunden macht es richtig Spaß.

Dauerspaß

2+

Durch die vielen Modi und Schauplätze wird das Spiel nicht so schnell langweilig.

Grafik

2+

Sauber programmiert und ohne Nebel. Ab und zu kommt es jedoch zu Slowdowns.

Sound

2

Die Sound-Effekte sind super, aber es gibt nur wenige Musikstücke. Die sind allerdings klasse.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 7 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 36 Schauplätze
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich ab Dezember

FAZIT
2

Test N64

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
THQ/Psychosis

Entwickler:
Looking Glass Studios

Preis:
ca. DM 130



Looking Glass Studios arbeitet parallel an zwei weiteren Rennspielen. *Mini Racers* und das Fun-Sport-Spiel *Wild Waters* stehen euch demnächst ins Haus. Das jüngste Highlight der Programmierer ist *Command & Conquer*, das wir in Ausgabe 7/99 mit einer 2+ für auszeichnungswürdig befanden.

PlayStation. Es hat also eine ganze Weile gedauert, bis das N64 mit einer Umsetzung beglückt wurde. Neben den acht interessanten Straßenkursen stehen euch auch vier so genannte Bowls zur Ver-

POSITIV

**Interessante
Mehrspieler-Modi,
viele Wagen
erspielbar**

kord im Time-Attack-Modus herausfahren. Spannender geht es aber zu, wenn ihr zu zweit, zu dritt oder zu viert bei einem Gläschen Motoröl einen der Mehrspieler-Modi nutzt. Dann werdet ihr euch zum Beispiel im Deathmatch gegenseitig die Karosserien verbeulen, bei „Capture the Flag“ rücksichtslos um Flaggen kämpfen oder eine tickende Bombe durch Rammen weiterreichen. Die Ideen im Spiel versprechen eine Menge Spaß, der allerdings durch die mäßige grafische Leistung und die etwas zähflüssige Steuerung getrübt wird. Mit der

NEGATIV

Merkliches Ruckeln, unsensible Steuerung, allein etwas zu trist

deutlich Arcade-lastigen Fahrzeugphysik und der entsprechenden Lenkung ist das Spiel nichts für Freunde realistischer Rennspiele, allen Fun-Racer-Fans könnte *Destruction Derby 64* jedoch durchaus zusagen.

Die Mehrspieler-Modi und das Freischalten neuer Wagen und Pisten schrauben den Dauerspaß nach oben. Im Vergleich zu *San Francisco Rush* und anderen Fun-Rennspielen kann *DD64* zwar kaum Vorteile verbuchen – ein Probespielchen sei aber jedem empfohlen, der auf actionreiche Kollisionen steht und den bleiernen Fuß einfach nicht vom Gaspedal herunterkriegt.

Thomas Hellwig

Gameplay

3+

Es fehlt an Fahrspaß, nicht an Action. Zu viert macht **DD64** noch am meisten Freude.

Dauerspaß

3+

Die Flagge zu holen ist recht unterhaltsam, das Freispielen motiviert aber nur mittelfristig.

Grafik

3-

Trotz hochauflösender Grafik und interessanter Strecken bleibt ein fader Nachgeschmack.

Sound

2.

Sattere Motorengeräusche wären wünschenswert, die Musik ist jedoch sehr stimmungsvoll.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 4 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 8 + 4 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität .. 128 MBit
Erhältlich .. ab Ende November

FAZIT
3+

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

ROCKET: ROBOT ON WHEELS



Es ist nicht einfach, kreativ zu sein. Entwickler Sucker Punch sieht dies als Herausforderung und präsentiert ein erfrischend originelles 3D-Jump&Run, das problemlos eine Spitzenposition im qualitativ verwöhnten Genre einnimmt.

Rocket: Robot on Wheels ist mehr als nur ein weiteres Jump&Run, es bietet viele Rätsel und knifflige Aufgaben, die gelöst werden müssen. Dabei ist Kombinationsgabe ebenso gefragt wie Geschick im Umgang mit dem Joypad. Was dieses Spiel zu etwas ganz Besonderem macht, sind die authentischen physikalischen Gesetze, denen jedes Objekt genauestens gehorcht. Kisten poltern und rutschen über den Boden, nachdem sie geworfen wurden, bewegliche Plattformen neigen sich stärker, wenn ihr etwas bei euch trägt und dadurch schwerer seid. Erfreulicherweise sind die Entwickler beim Design konsequent und fair geblieben. Es gibt nur relativ wenige Gegner, sodass ihr euch in den meisten Fällen auf das Lösen der Probleme konzentrieren könnt. Habt ihr die Situation erkannt, müsst ihr meistens eine oder mehrere der speziellen Fähig-



keiten von Rocket einsetzen. Doch wie es im Leben so ist, es stehen nicht alle Möglichkeiten von Anfang an zur Verfügung. Der fleißige Arbeitsroboter Tinker ist jedoch ständig

darum bemüht, die Kabelleitungen des Freizeitparks zu reparieren und Rocket neue Moves einzubauen. Dafür benötigt er Münzen und Tickets, die ihr einsammeln und ihm aushändigen müsst. So werdet ihr nach und nach dazu befähigt, einen Doppelsprung auszuführen oder die Wirkung eures wichtigsten Hilfsmittels, den Traktorstrahl, zu verbessern. Mit diesem Strahl seid ihr in der Lage, Objekte zu greifen, Schalter zu

bedienen oder wie an einer Liane zu hangeln. Ein gutes Beispiel für den Einfallsreichtum der Programmierer ist folgende Situation: Ihr befindet euch an einem Fluss, den ihr aus eigener Kraft nicht überqueren könnt. Auf jeder Uferseite steht

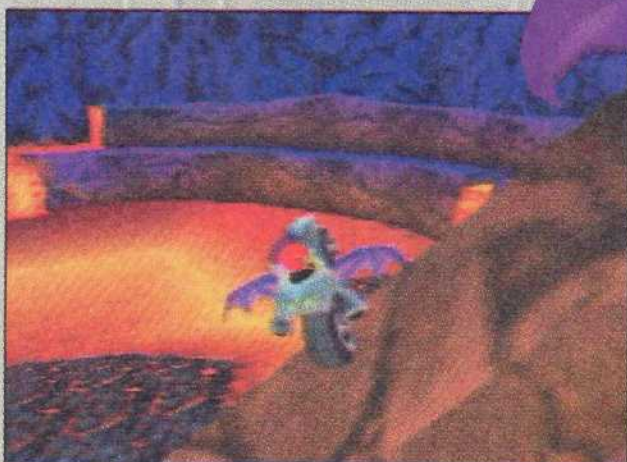


Das ist ja wie bei uns in der Redaktion. Wir sitzen auch den ganzen Tag einfach so da und werden von einrädigen Robotern mit Süßigkeiten gefüttert

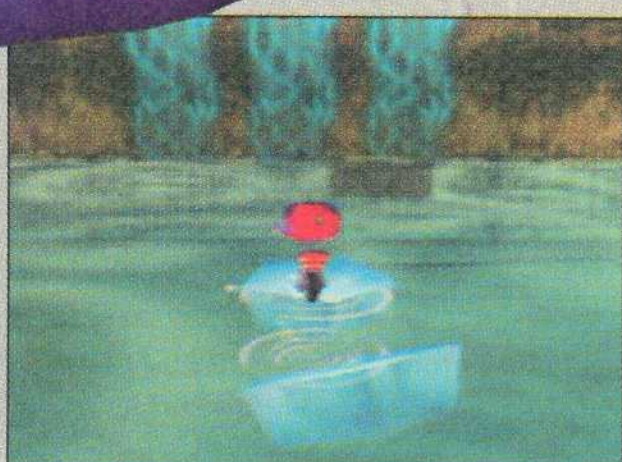


eine lebendig gewordene Statue. Die beiden spielen sich gegenseitig einen Ball zu. Greift mit eurem Traktorstrahl diesen Ball, und ihr werdet beim nächsten Wurf mit über den Fluß befördert. Mitunter seid ihr auch auf die Zuhilfenahme eines Gefährten angewiesen. Mit einem Delfin-Roboter könnt ihr tauchen und schwimmen, mit der Farbkanone müssen Objekte eingefärbt

werden. Der Dünen-Buggy lädt zu großen Sprüngen und Wettrennen ein, und mit einem speziellen Motorrad könnt ihr im Segelflug durch die Lüfte gleiten. Während einer Achterbahnfahrt sammelt ihr Münzen ein, vorausgesetzt ihr habt den selbst gebauten Streckenverlauf richtig angelegt. Jede Welt bietet ihre Über-



Mit diesem spacigen Motorrad könnt ihr bei Bedarf in die Luft gehen, da es auf Wunsch Flügel verleiht



Mit dem Eisstrahl könnt ihr Eisschollen auf dem Wasser fabrizieren, um zu der Insel zu gelangen



Bomben sprengen Wände, doch sie explodieren auch bei jeder anderen Berührung mit einem Objekt

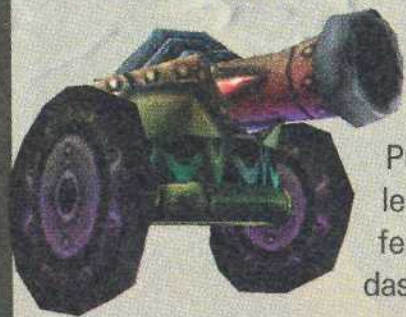


Packt euch den Käfig und stellt ihn mit einer Ecke auf eine Kiste. Danach steigt aus und holt das Ticket aus dem Käfig

raschungen, im Pyramiden-Level könnt ihr zum Beispiel per Schalter zwischen einer gesunden, bewachsenen Umgebung und einer düsteren, mit Lava durchfluteten umschalten. Dadurch ergeben sich dann ganz neue Möglichkeiten. In jedem Abschnitt gilt es übrigens, sieben Teile einer zerstörten Maschine zu finden und zusammenzusetzen, um besondere Aktionen zu aktivieren

– lasst euch überraschen!

Mit *Rocket: Robot on Wheels* landet Sucker Punch einen echten Knaller. Die Steuerung ist sehr feinfühlig und genau, so dass ihr den kleinen Helden



NEGATIV
Manchmal hinkt die Kamera hinterher

millimetergenau lenken könnt. Nur die Kamera hat manchmal Probleme zu folgen und den günstigsten Blickwinkel zu treffen, doch sie kann ganz einfach mit den C-Buttons nachjustiert werden. Die Grafik ist abwechslungsreich und im Comic-Stil gezeichnet. Wer jedoch eine Abneigung gegen quietschbunte Level hat, sei gewarnt, *Rocket* ist in intensiven Farben gehalten. Die Musik klingt leicht

synthetisch und bietet zu wenig Abwechslung, dafür können die Soundeffekte voll und ganz überzeugen. Neben *Donkey Kong 64* und *Rayman 2 – The Great Escape* ist *Rocket: Robot on Wheels* bereits das dritte Jump&Run-Highlight zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft und durch sein originelles Leveldesign ein echter Geheimtip.

Frederic Berg

Gameplay

1-

Rocket steckt voller frischer Ideen, die intelligent in die Handlung eingeflochten wurden.

Dauerspaß

1-

Bis alle Rätsel gelöst und sämtliche Feinheiten entdeckt sind, lässt euch das Spiel nicht los.

Grafik

2

Optisch abwechslungsreich und technisch sauber, doch bunt bis an die Schmerzgrenze.

Sound

2+

Die Effekte sind ein Gedicht und passen zum Geschehen. Die Musik ist jedoch zu eintönig.

Modulspeicher: drei Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 7
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich ab Ende November

FAZIT
1-

BITTE SPRECHEN SIE JETZT!

Bruce Oberg, Programmierer und Mitbegründer des Entwicklers Sucker Punch, besuchte die TOTAL!-Redaktion für einen Tag. Hört, was er in unserem Blitz-Interview zu sagen hatte:

TOTAL! (T!): *Rocket* ist technisch beeindruckend, besonders die aufwendigen und sehr realistischen physikalischen Berechnungen. Daher stellt sich zwangsläufig die Frage, warum das Spiel nicht das Expansion Pak unterstützt, um noch mehr aus dem N64 herauszuholen.

Bruce Oberg (B.O.): Wir haben uns bewusst gegen die Speichererweiterung entschieden. Wir wollten, dass *Rocket* für jedermann in gleicher Qualität spielbar ist, egal ob er ein Expansion Pak besitzt oder nicht. Außerdem sind die von uns entworfenen Welten sehr groß. Selbst mit zusätzlichen 4 MB hätten wir bei hochauflösenden Texturen Probleme mit der Framerate bekommen, weil schließlich auch die restlichen, nicht sichtbaren Abschnitte einer Welt ständig im Speicher verwaltet werden müssen.



Bruce Oberg ist eine echte Frohnatur

B.O.: Die wurde bereits geboren, als es Sucker Punch noch nicht gab. Bevor drei meiner Kollegen und ich diese junge Software-Firma gründeten, arbeiteten wir gemeinsam als Programmierer bei Microsoft, unter anderem an der Word-Version für Macintosh. Auf Dauer war uns diese Materie zu trocken. Wir wollten etwas Lebendiges machen und experimentierten mit der Physik. Auch der Wunsch nach der Entwicklung von Spielen wurde immer größer. Eines Tages zogen wir die Konsequenz und gründeten Sucker Punch. Wir stellten Nintendo unsere Engine vor und stießen auf Begeisterung. Also entwickelten wir eine Version für das N64 und entschieden uns für ein außergewöhnliches Jump&Run, weil die Fähigkeiten unserer Engine in diesem Genre auf vielfältige Weise zum Tragen kommen konnten.

T!: Wie sehen eure nächsten Projekte aus? Vertraut ihr weiter auf eure Engine, oder setzt ihr bei eurem nächsten Titel ganz neu an?

B.O.: Es ist noch nicht entschieden, ob wir zunächst ein weiteres Nintendo-Spiel in Angriff nehmen oder



Insgesamt haben 18 Leute an *Rocket* mitgearbeitet

uns bereits jetzt mit der Entwicklung von Dolphin- oder PlayStation-2-Spielen auseinander setzen. Wir werden unsere Engine aber auf jeden Fall weiterentwickeln und in späteren Spielen verwenden. Sie ist unglaublich flexibel und kann in nahezu jedem Genre nach minimalen Modifizierungen effektiv eingesetzt werden. Nehmen wir mal das Beispiel Rennspiel. Achtet doch nur einmal auf die Figur *Rocket*, wenn sie im Dünen-Buggy durch die Gegend braust! Sobald der Wagen beschleunigt, abbremst oder eine Kurve fährt, bewegen sich der Kopf und die Karosserie mit. Das hat uns selbst überrascht! Wir hatten dies nicht geplant und als grafisches Detail mit eingebaut, es geschieht ganz von allein, weil unsere Engine alle Geschehnisse in der Umgebung physikalisch korrekt berechnet.

T!: Vielen Dank für dieses Interview und alles Gute für die Zukunft!

T!: Wie ist die Idee entstanden, den physikalischen Gesetzen eine tragende Rolle zukommen zu lassen?

Genre:
SportHersteller:
THQEntwickler:
Silicon Dreams/TEAMTWOPreis:
ca. DM 120

RTL WORLD LEAGUE SOCCER 2000

Endlich schickt sich nach längerer Wartezeit ein neuer Kandidat an, die Tabellenspitze der Fußballspiele für das Nintendo⁶⁴ zu erobern!

RTL World League Soccer 2000 hat außer dem Namen des bekannten Fernsehsenders auch 194 verschiedene internationale Teams und Nationalmannschaften zu bieten. Neben den üblichen Optionen wie beispielsweise taktische Aufstellung, Training oder Wetterbedingungen könnt ihr zwischen zehn unterschiedlichen Stadien wählen. Ihr habt desweiteren die Möglichkeit, Freundschaftsspiele zu absolvieren, eine eigene Liga oder Wettbewerbe zu kreieren oder an einer Pokalrunde teilzunehmen. Das

Menü ist übersichtlich gestaltet und unkompliziert aufgebaut. Grafisch gesehen macht RTL World League Soccer 2000 einen sehr positiven Eindruck. Leider hält dies nicht lange vor, da es um die Spielbarkeit dieses Titels nicht so gut bestellt ist. Vor dem Anpfiff könnt ihr die Mannschaften dabei betrachten, wie sie auf den Platz schleichen. Die Ausführung von Abstoßen und Torwartabschlägen dauert ebenfalls enorm lange. Eure Spieler lassen sich nur ungenau steuern und legen sich bei ihren Aktionen gerne der Länge nach auf den Rasen, was äußerst un-



Spektakuläre Treffer wie dieser Seitfallzieher werden euch häufig nur nach Eckbällen gelingen. Genaue Flanken aus dem Spielverlauf heraus sind sehr schwierig

POSITIV

Gute und flüssig dargestellte High-Res-Grafik, sehr viele Teams



Dieser Schuss hat zu viel Effet bekommen und verfehlt nur knapp sein Ziel



NEGATIV

Ungenau
Steuerung, Slow-downs bei
Abstoßen



beholfen aussieht. Die Torhüter beherrschen ihren Strafraum mangelhaft und kommen erst sehr spät aus dem Kasten, um den Winkel zu verkürzen oder den Ball aufzunehmen. Aber nicht nur die Keeper haben Probleme. Eure Mitspieler laufen sich nicht richtig frei. Daraus resultiert, dass man durch Fehlpässe verlorene Bälle nur mit einer knochenbrecherischen Grätsche zurück gewinnen kann, die häufig genug vom Schiedsrichter nicht geahndet wird. Schießt ihr ein Tor, dann könnt ihr euch den Treffer aus jeder möglichen Perspektive erneut ansehen. Für unfreiwillige Komik sorgt der Kommentator, der euch mit abgehackten Äußerungen wie „Das ist ein akkurater Pass“ und „Kompetent gehalten!“ bei Laune hält, die er im Verlauf des Spiels unzählige Male wiederholt. Auf Originaltrikots der deutschen Mann-

schaften und Originalnamen der Bundesligaspieler müsst ihr in diesem Game verzichten.

RTL World League Soccer 2000 ist trotz der prima Grafik ein eher unterdurchschnittlich gut spielbares Game, das im Vergleich zur bekannt starken Konkurrenz von FIFA oder ISS noch sehr unausgereift wirkt.

Pit Großer

Gameplay

3-

Durch die etwas ungenaue Steuerung ist ein gutes Kombinationsspiel kaum möglich.

Dauerspaß

3-

Deutlich getrübt wird der Dauerspaß durch die nicht optimale Spielbarkeit dieses Games.

Grafik

2

Technisch gesehen ist an der Grafik von RTL World League Soccer nichts auszusetzen.

Sound

4+

Der Kommentator macht keinen sehr kompetenten Eindruck und sollte mal TM3 schauen.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja, 3 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 194 Teams
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich ab Dezember

FAZIT
3-

WORLD DRIVER: CHAMPIONSHIP



Endlich ist es so weit! Mit zwei Monaten Verspätung erscheint das Rennspiel-Highlight World Driver: Championship auch in Europa – das Warten hat sich gelohnt!

Bereits in Ausgabe 9/99 hatten wir die US-Version dieses Toptitels gründlich unter die Lupe genommen, da der Release der identischen Europa-Fassung vor der Tür stand. Doch Dinge ändern sich manchmal über Nacht. Das Spiel wurde plötzlich für den hiesigen Markt einem weiteren Feinschliff unterzogen und die Veröffentlichung um gute acht Wochen verschoben. Nun ist es so weit, und wir haben das überar-



beitete Produkt noch einmal untersucht. In erster Linie wurde der für Anfänger abschreckende, hohe Schwierigkeitsgrad gedrosselt.

Die Computer-Gegner fahren nicht mehr ganz so aggressiv, und die eigenen Fahrzeuge gehorchen wesentlich besser. Dies gilt besonders für die ersten Wagen, damit ihr ein Gefühl für die richtige Fahrtechnik bekommt. Gnadenloses Ausbrechen des Hecks ist eigentlich nur noch mit den leistungstärkeren Autos möglich, die erst freigespielt werden müssen. Auch die Engine wurde optimiert. Während in der US-



Hervorragend in jeder Hinsicht: World Driver: Championship ist ein Renner

amerikanischen Version an bestimmten Stellen immer wieder kleine Ruckler beobachtet werden konnten, müsstet ihr diese nun

schon durch extreme Turns provozieren. Im normalen Spielverlauf werdet ihr hingegen stets einen stabilen Bildaufbau geboten bekommen. Die angesprochenen Verbesserungen im Detail machen *World Driver: Championship* also noch empfehlenswerter. Wer Rennspiele mag, sollte diesen Titel ganz oben auf seinen Weihnachtswunschzettel schreiben!

Frederic Berg

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Boss Game Studios

Preis:
ca. DM 120

Test N64

Gameplay 1-

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

Dauerspaß 1-

Der Karriere-Modus fesselt für Wochen. Dann geht ihr auf Rekordjagd oder spielt zu zweit.

Grafik 1-

Bis auf einige ploppende Polygone macht die aufwendige Optik eine sehr gute Figur.

Sound 2-

Was die Effekte betrifft, gibt sich *WDC* tadellos. Die Musik mangelt es an Abwechslung.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 11 bis 123 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 10 x 3 Strecken
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich ab Ende November

FAZIT
1-

Verlosung

Leg das Joypad aus der Hand...



...und hau in meine Tasten!

Musik machen und kreativ sein, ohne musikalisches Vorwissen mitzubringen – das FunTastic Keyboard CTK-620L von Casio macht's möglich! Selbst blutige Anfänger können in kürzester Zeit Songs spielen, dank des durchdachten Lernprogramms. In drei Lernschritten zeigen die leuchtenden Tasten, wie die Melodie der 100 Übungsstücke gespielt wird – einfacher geht's nicht! Fortgeschrittene finden mit 16 Midi-Kanälen, 100 Rhythmen und 128 Klängen und Special-Effects genügend Spielraum zum Experimentieren. Außerdem lässt sich das Gerät über seine MIDI-Buchse ganz einfach mit einem PC verknüpfen und in Verbindung mit entsprechenden Soundprogrammen (z. B. Cubase VST) professionell nutzen.

Casio verlost in Zusammenarbeit mit TOTAL! zwei FunTastic Keyboards CTK-620L. Um an der Verlosung teilzunehmen, braucht ihr lediglich folgende Frage richtig zu beantworten:

Wie viele Übungsstücke bietet das CTK-620L von Casio?

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt diese an:

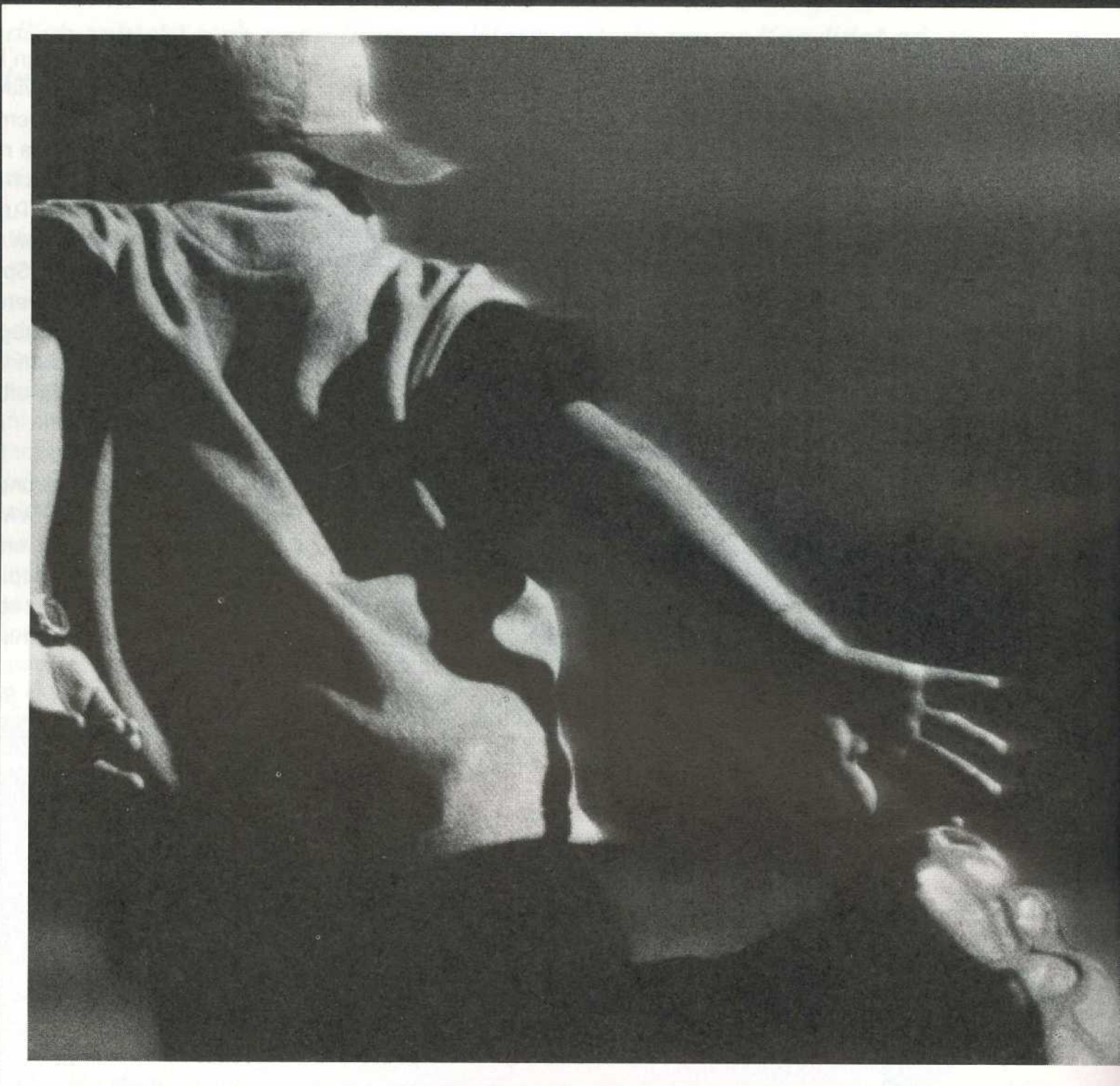
TOTAL!
Stichwort: „CASIO-Keyboard“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 20.12.1999 (Poststempel).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Casio sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

CASIO®

TOTAL!



THQ Games für Game Boy Color - Fun und Farbe für alle, die mehr wollen. Überall. Jederzeit. Mehr Spaß. Mehr Features.

Keine Langeweile: **Fifa 2000** - grenzenlose Fußball-Action: 5 Spielmodi, Original Teams. **NHL 2000** – offensive Eishockey-Power: Einzelmatch bis Play-offs, alle NHL-Stars. **Madden NFL 2000** – Football at its best: von Football-Legende John Madden, Original-Teams und Modi.

Tiger Woods PGA Tour 2000 – Golf ohne Handicap: 6 Golf Pros inkl. Tiger Woods, 18-Loch-Kurse, 5 Schläger. **Micro Machines 1 & 2**

Twin Turbo – ein Muß: 2 in 1-Action, 64 Rennstrecken, hohe Gegnerintelligenz. **Rugrats - Der Film** – Jump'n Run-Action: neue Freunde, neue Abenteuer. **Logical** – Das Logical-Prinzip: wer's knackt, gewinnt!

THQ. GameBoy's friend.

Game Boys.



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und BIENENGRÄBER Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34

NHL Legals: NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially Licensed Product of the NHLPA. FIFA Legals: Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS and the EA SPORTS Logo and "If it's in the game, It's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. Dolby and the Double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Madden Legals: Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League Players. © 1999 PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL Players. Distributed by THQ INC. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Nintendo®, Game Boy™ and Game Boy Color and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.



WWW.THQ.DE

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Atari Games
Preis:	ca. DM 120

GAUNTLET LEGENDS

Ataris ursprüngliche Version von Gauntlet liegt mittlerweile volle 14 Jahre zurück. Nach dieser langen Zeit wird der Klassiker von Atari wieder aufgeweckt und lässt die Herzen der Nostalgie-Fans höher schlagen.

Gauntlet Legends erschien zum ersten Mal im vergangenen Jahr in den Spielhallen. Es bestach einerseits durch seine glänzende Optik, zum Zweiten durch das nahezu unveränderte Gameplay gegenüber dem Original-Gauntlet. Mittlerweile hat Midway die Konvertierung des Automaten für das Nintendo⁶⁴ zu Ende gebracht und präsentiert euch eine grafisch zwar etwas schwächere, aber spielerisch originalgetreue Umsetzung des Mehrspieler-Vergnügens.

Schon im Jahre 1985 sorgte die simple und dennoch unterhaltsame Spielidee vor allem mit menschlichen Kumpanen für helle Freude. Damals wie heute besteht der Inhalt darin, eine Anzahl von labyrinthartigen Dungeons zu durchstreifen und sich Scharen von Monstern zu erwehren. Warum? Weil ein böser Dämon von einem übermütigen Magier freigelassen wurde und vier Welten in seine Gewalt gebracht hat. Und irgendwer muss ihn ja aufhalten. Also stürzt ihr

euch entweder mit einem Krieger, einem Magier, einem

Bogenschützen oder einer Walküre ins Abenteuer. Jede dieser vier Klassen hat seine eigenen Vor- und Nachteile. Mit einem Krieger solltet ihr euch zum Beispiel nur in den Nah-

kampf wagen, wohingegen sich der Magier die Feinde wunderbar mit Fernangriffen vom Leib halten kann. Die Walküre ist besonders widerstandsfähig, und der Bogenschütze ist unvergleichlich schnell unterwegs. Von jeder Klasse existieren vier verschiedene Charaktere, damit im Mehrspieler-Modus keiner den Kürzeren ziehen muss.



Factor 5 stellte ihre Sound-Tools zur Verfügung. Das Ergebnis kann sich hören lassen: So klare Sprach-Samples und Effekte gibt es nur sehr selten

Die Steuerung gestaltet sich sehr unkompliziert. Mit der A-Taste greift ihr an, B ist zum Benutzen von heilenden Tränken, und mit Z rennt ihr schneller. Zwei Arten von Standardattacken stehen euch zur Verfügung. Seid ihr von den Gegnern entfernt, löst A einen Schuss aus. Im Nahkampf schlagt ihr mit eurer Waffe zu. Praktischerweise braucht ihr dafür nur den Analogstick in die Richtung der Ungetüme zu lenken, schon haut der Held automatisch drauf. Kombiniert ihr Z mit A, führt ihr eine



mächtige Spezialattacke aus, die eine ganze Reihe von Gegnern auf einmal vom Bildschirm fegen kann. Vor allem in späteren Levels solltet ihr oft von diesen Attacken Gebrauch machen, denn Feinde gibt es im Überfluss. Jede Stage enthält zahlreiche Generatoren, aus

POSITIV
Mehrspieler-Spaß
mit Nostalgie-
Touch und vielen
Extras



Mit vereinten Kräften gegen die Monsterhorden anzutreten, ist der Schlüssel zum Erfolg. Krieger und Walküren sollten vorangehen, während der Magier und Bogenschütze herannahende Feinde von weitem erledigen



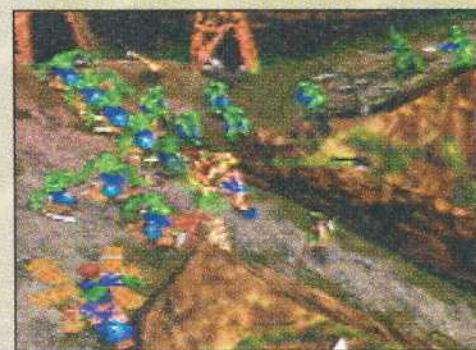
Die weiße Gestalt in der Mitte des Bildes stellt unsere Heldin, eine Walküre dar. Sie ist gerade unverwundbar

denen pausenlos Monster heranstürmen. Solange diese Generatoren nicht zerstört sind, werdet ihr also keine Ruhe haben. Neben den gigantischen Monsterhorden lauern noch allerlei andere Gefahren auf euch.

Vielerorts versperren euch Gatter oder Türen den Weg. Entweder werden sie durch Schlüssel geöffnet, die ihr zuvor finden müsst, oder durch Schalter. Letztere können allerdings auch Fallen auslösen, ebenso wie ein falscher Schritt, sodass ihr nicht blindlings umherstürmen solltet. Doch in den Labyrinthen wartet nicht nur Unheil auf euch. Extras sind sogar en masse verstreut und meist in Truhen zu finden. Viele von ihnen geben euch für begrenzte Zeit besondere Fähigkeiten wie Unverwundbarkeit oder Supergeschwindigkeit, andere rüsten eure Waffen temporär auf. Sammelt ihr Tränke ein, dürft ihr auf

Angriffs- oder Heilmagien zurückgreifen. Doch Vorsicht: Aus einigen der Truhen entschlüpft Gevatter Tod, der euch so lange im Nacken sitzt und

euch Energie abzieht, bis ihr entweder das Zeitliche segnet oder einen alles vernichtenden Trank einsetzt. Für eure Mühen sollt ihr belohnt werden, deshalb wird nach jedem Level abgerechnet, wie viele Monster ihr besiegt und wie viel Gold ihr eingesammelt habt. Dafür bekommt ihr Erfahrungspunkte, die eure Fähigkeiten steigern. Für das Gold könnt ihr euch im Shop mit Tränken und Extras eindecken. Allerdings benötigt ihr viel Geduld, um erfolgreich durchs Spiel zu finden. Oftmals werdet ihr von den Massen an Gegnern eingekesselt und habt wenige Chancen, unbeschadet aus den Gefechten herauszukommen. Am schwierigsten gestalten sich die Endbosse, die nur mit einer Menge Lebensenergie und Stahlnerven besiegt wer-



Viele verschiedene Monstersorten machen euch das Leben schwer. Besonders gemein sind zum Beispiel Skorpione, die ihr nicht mit Waffenhieben treffen könnt

den können. Spielt ihr allein, werdet ihr nicht lange am Ball bleiben, denn *Gauntlet Legends* lebt vom Mehrspieler-Modus. Erstens sind euch zu viert weitaus höhere Chancen vergönnt, die Schlachten zu überleben, und zweitens habt ihr endlich wieder ein Spiel vor euch, bei dem ihr zusammenarbeiten müsst, anstatt euch gegenseitig zu verprügeln. Wer das Original mochte, kommt ohnehin nicht um diesen Titel herum. Alle anderen sollten Probe spielen und sich überlegen, ob sie das Gemetzel auf Dauer begeistern kann, denn viel mehr als im ersten Level habt ihr auch später nicht zu tun.

Tobias Partetzke



Skonne broke free of his bonds escaped, sealing Sumner's fate behind him.

NEGATIV
Wenig Abwechslung, übermäßig schwierige Stellen



Hier seht ihr eine der Bonusrunden, die ihr über versteckte Ausgänge in einigen Levels erreicht



Gameplay 2-

Zu viert weiß *Gauntlet Legends* zu begeistern, allein wirkt es eher frustrierend und eintönig.

Dauerspaß 2-

Ihr braucht eine Weile, um alle Level zu sehen, doch so lange wird der Spaß nicht anhalten.

Grafik 2+

GL bietet unverwischene Grafik, flüssige Animationen und stimmungsvolle Kulissen.

Sound 1-

Für die Soundeffekte sollte GL eine Auszeichnung bekommen. Auch die Musiken gefallen.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 4 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 20
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MB
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

CHARTS

Leser- von euch, für euch

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

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

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 ●		Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 5,5	VORMONAT ▲	13
2	MARIO PARTY	VORMONAT ▲		Jump&Run Note 1 • Test 7/98 Index: 5,5	VORMONAT ▼	3
3	INDIZIERT	VORMONAT ▼		Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 4,3	VORMONAT ▲	10
4	TUROC 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT ●		Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 4,1	VORMONAT ▼	8
5	MARIO KART 64	VORMONAT ▲		Prügelspiel Note 1- • Test 10/99 Index: 4,0	NEU! NEU!	
6	F-ZERO X			Action/Adventure Note 1- • Test 11/98 Index: 2,9		
7	BANJO-KAZOOIE			Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 2,6	VORMONAT ▼	5
8	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98			Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 2,3	VORMONAT ▲	15
9	STAR WARS: ROGUE SQUADRON			Prügelspiel Note 2+ • Test 11/98 Index: 2,3	VORMONAT ▼	12
10	WWF ATTITUDE			Rennspiel Note 1- • Test 12/97 Index: 1,8	re-entry	
11	SPACE STATION: SILICON VALLEY					
12	SUPER MARIO 64					
13	WAVE RACE 64					
14	WCW/NWO REVENGE					
15	DIDDY KONG RACING					

SNES

Geringfügige Änderungen bestimmen das Antlitz eurer SNES-Charts. Die beliebtesten Klassiker stehen längst fest, und doch, es gibt mehr als zehn Software-Perlen, die auf euer Geheiß immer wieder um die begehrte Aufnahme in den illustren Kreis dieser Top Ten buhlen.

1	SUPER MARIO KART	VORMONAT ▲		Rennspiel Note 1 • Test 10/93 Index: 6,3	VORMONAT ▲	9
2	SECRET OF MANA	VORMONAT ●		Jump&Run Note 1+ • Test 10/95 Index: 2,7	VORMONAT ●	
3	LUFIA	VORMONAT ▲		Rennspiel Note 2+ • Test 10/94 Index: 2,3	VORMONAT ▲	10
4	SECRET OF EVERMORE	VORMONAT ▲		Jump&Run Note 1- • Test 1/96 Index: 2,2	re-entry	
5	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2			Action/Adventure Note 1 • Test 8/94 Index: 2,2	VORMONAT ▼	1
6	F-ZERO			Jump&Run Note 1- • Test 1/95 Index: 1,4	re-entry	
7	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE			Strategie Note 2+ • Test 11/97 Index: 1,2	VORMONAT ▼	7
8	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST					
9	DONKEY KONG COUNTRY					
10	HARVEST MOON					

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! 2/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Entwickler sind euch die liebsten? Wer macht die besten Spiele? Welchem Team vertraut ihr blind?** Schreibt uns bitte eure Top Ten der Top-Programmierer (Es reicht eine Auflistung von zehn Entwicklern, da die insgesamt drei Fragen wie eine einzige gemeint sind).

TOTAL! Anderes

Wie ihr vielleicht bemerkt habt, ist das Titellied zu *Dungeon Keeper II* (PC), *Hinter diesen Mauern*, von Lotte Ohm und Sven Franzisko vertont worden. Dem schrecklichen Sven, der Fischmob den Rücken gekehrt hat, ist damit trotz bereits zweier veröffentlichter Soloalben der erste Sprung in die Charts gelungen. Es sei ihm gegönnt!



Special: Unterm Tannenbaum '99

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

1 DONKEY KONG 64

Jump&Run • Rare • Test 12/99

Index: 7,1



2 PERFECT DARK

F. P. Shooter • Rare • Special 7/99

Index: 7,0



3 JET FORCE GEMINI

T. P. Shooter • Rare • Test 11/99

Index: 4,5



4 OGRE BATTLE 3

Strategie/RPG • Quest • Test 12/99

Index: 1,5



5 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG • Nintendo • Test 10/99

Index: 1,3



6 RESIDENT EVIL 2

Action/Adventure
Capcom • Preview 7/99
Index: 1,3

7 LEGEND OF ZELDA: GAIDEN

Action/Adventure
Nintendo • Preview 12/99
Index: 0,9

8 MARIO PARTY 2

Spielesammlung
Nintendo • News 10/99
Index: 0,6

9 GAME BOY CAMERA

Zubehör
Nintendo • News 7/98
Index: 0,6

10 MOTHER 3 (EARTHBOUND 64)

Rollenspiel
Nintendo • Special 2/99
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: 7,1

VORMONAT



2 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98

Index: 6,3

VORMONAT



3 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run • Note 1- • Test 6/99

Index: 5,9

VORMONAT

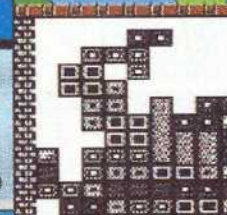


4 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

Index: 3,9

VORMONAT



5 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99

Index: 3,6

VORMONAT



6 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG
Note 1 • Test 10/99
Index: 3,5



7 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94
Index: 3,4

VORMONAT

8 MYSTIC QUEST

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

VORMONAT

9 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

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

VORMONAT

10 CONKER'S POCKET TALES

Action/Adventure
Note 2- • Test 7/99
Index: 1,6



GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Spiel *Beetle Adventure Racing*!

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! 2/2000 ist der 20.12.99 (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

DIE GEWINNERIN AUS TOTAL! 10/99:

Hallo, Valentina Haak aus Velbert! Du bist die glückliche Gewinnerin des Monats. Dein *Holy Magic Century*-Modul mit Autogrammen von uns allen ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

CHARTS

von euch (und uns),
für euch

01
00
10
11
01
10
11
01
01



Spieletipp von Otto Mangold aus Berlin

Shadow Man (N64)

Eine ausgefallene Story, ein kruder Handlungsablauf und erstklassige Spielbarkeit machen dieses Game zu einem unbedingten Muss in jeder Sammlung. Die düstere Grafik sowie der stimmige Sound erzeugen eine gruselige Atmosphäre, und der Handlungsstrang lässt auch bei mehrmaligem Spielen keine Längeweile aufkommen. Nur die Jüngsten unter uns und Leute mit schwachen Nerven sollten die Hände vom Pad lassen. Ansonsten gilt: Tauche ab mit Mike LeRoi in die Schattenwelt und sei der Schattenmann! Greift zu, denn euch wird ein Augenschmaus und eine vortreffliche Synchronisation geboten. Euer Otto

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	RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE	Jump&Run • Ubi Soft • Test 11/99	VORMONAT ▲ 4 Index: 1,7	
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Test 12/99	NEU! Index: 1,5	
3	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Test 11/99	NEU! Index: 1,4	
4	ISS 2000	Sport Konami • Preview 10/99	VORMONAT ▼ 1 Index: 1,3	
5	MARIO GOLF	Sport Nintendo • Test 9/99	NEU! Index: 1,3	

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

NES

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

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

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 ● Index: 3,1	
2	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Activision • News 9/99	VORMONAT ▲ 3 Index: 1,6	
3	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99	VORMONAT ▼ 2 Index: 1,5	
4	THE WORLD IS NOT ENOUGH	F. P. Shooter Eurocom • News 12/99	NEU! Index: 1,0	
5	DRAGON SWORD	Action/Adventure Interactive • Preview 11/99	NEU! Index: 0,8	

MOST WANTED

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

1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	VORMONAT ▲ 2 Index: 7,2	
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Test 12/99	VORMONAT ▼ 1 Index: 7,1	
3	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99	NEU! Index: 6,9	
4	POKÉMON STADIUM	Pokémon/RPG Nintendo • News 7/99	NEU! Index: 5,4	
5	RESIDENT EVIL 2	Action/Adventure Capcom • Preview 7/99	VORMONAT ▼ 4 Index: 2,3	

3	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	VORMONAT ▼ 1 Index: 3,5	
4	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	VORMONAT ▼ 2 Index: 1,2	
5	PIRATES!	Strategie Note 2+ • Test 6/93	re-entry Index: 1,1	

TOTAL! klasse!

Nintendo lud die Fachpresse wieder einmal in den Dschungel. Diesmal stand die Präsentation des aufwendigsten Affentheaters aller Zeiten auf dem Plan. *Donkey Kong 64* befindet sich in den Most-Wanted-Charts nicht erst seit vorigem Monat ganz oben. Rares heiß ersehnter Jump&Run-Knüller gehört eindeutig zu den potenziellen Überfliegern des Weihnachtsgeschäfts 1999. Die unvergesslichen Donkey-Kong-Abenteuer auf dem SNES schraubten die Erwartungen an den N64-Titel natürlich recht hoch. Ob die Affenbande den Sprung in die dritte Dimension gemeistert hat, steht in unserem Test, und wie wir das Spiel persönlich einschätzen, könnt ihr hier lesen!

Donkey Kong 64
→ N64
→ Seite 26

Turok – L. d. v. L.
→ N64
→ Seite 30

Gauntlet Legends
→ N64
→ Seite 40

Mario Golf
→ GBC
→ Seite 58

Total Soccer 2000
→ GBC
→ Seite 60



Bevorzugte Genres:
Action-Adventures und RPGs
Derzeitiges Lieblingsspiel:
WinBack (N64)

Yo, die affigen Rapper der DK64-Crew sind mir gleich ans Herz gewachsen. Andere Musikfamilien wie Bee Gees, Jackson Five oder die Kellys können einpacken. Ach ja, das Spiel ist fett!

Okay, okay, ich bin kein Freund der First Person Shooter, trotzdem finde ich es klasse, wenn die Entwickler hin und wieder den Schwerpunkt ihrer Spiele auf Mehrspieler-tauglichkeit verlegen!

Zeitreise gefällig? Wer das Original kennt, wird wie ich in vielen Aspekten an die gute alte Zeit erinnert. Die muntere Multiplayer-Metzelei macht mir höllisch Spaß, nur allein ertrage ich es nicht.

Mobile Golfsportanlagen sind ganz nach meinem Geschmack. Die müssen nicht bewässert werden und sind auch nicht so elitär. Aber warum dürfen Mario und Luigi nicht in den Karriere-Modus?

Haben die den Spieletitel eigentlich vorher rechtlich absichern lassen? Glücklicherweise schmückte man keinen Flop mit unserem schönen Magazin-Titel, sondern ein passables „Tragefußball“.



Bevorzugte Genres:
Bügel- und Prallerspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Crazy Bikers (GBC)

Was hat ein Affe mit Bananen gemeinsam? 'nen krummen Rücken ... deshalb passt beides so gut in *Donkey Kong 64*: So lange, wie man dieses Spiel zockt, kann man nämlich nicht gerade sitzen.

Hach, noch ein *Turok*, bei dem was nicht stimmt: Beim ersten zu viel Gehölfe, beim zweiten zu lahm. Umhergerenne, und nun zu unfähige Computer-Gegner. Vielleicht klappt's nächstes Mal ...

Eigentlich müsste ich *Gauntlet* mögen – einfach den Joystick bewegen, und schon werden alle zu Brei geschlagen. Aber man braucht für die Spezial-Attacken die rechte Hand – viel zu unkomfortabel.

Pöck, wech fliegt der Ball ... Seltsam, der landet ja genau so im Wasser wie auf dem N64! Also, für Game-Boy-Verhältnisse ist *Mario Golf* echt schnuckelig, aber ich bin verwöhnt von der 64er-Version.

„Fußballistunserlebendenn-königfußballregiertdie-welt!“ Wenn ich solche dahingegröhlten Parolen höre, verliere ich jegliches Interesse an dieser Sportart. Mit *TS 2000* kann ich absolut nix anfangen.



Bevorzugte Genres:
Affenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Donkey Kong 64 (N64)

Das Spiel ist die Krönung! Wenn ich das Pad in der Hand halte, kann ich die Urwaldtrommeln nicht mehr von meiner Herzfrequenz unterscheiden. Und die Intro gehört zum Präsidenten gewählt!

Och, ganz okay. Am interessantesten ist natürlich der Vierspieler-Modus. Doof ist nur, dass ich nach einer Weile keine Gegner mehr habe und meine Mitspieler einfach aufstehen und nach Hause gehen.

Auch *Gauntlet* gefällt mir eher, wenn ich es mit Freunden spiele. Der Partyspaß verblasst aber etwas, wenn wieder alle gegangen sind und ich alleine mit den Monsterhorden aufräumen muss.

Das Spiel zieht mir die Schuhe aus, das weht mir die Mütze vom Kopf, da krieg ich feuchte Hände, die Knie wackeln, der Boden bebt, Flugzeuge im Bauch, Schmetterlinge auch – suuuupa!

Fußball auf dem kleinen Unterhaltungs-Boy ist noch nie so richtig gut gewesen. Auch *TS 2000* hat so seine Schwierigkeiten, kann aber doch deutlich mehr überzeugen als die Konkurrenz.



Bevorzugte Genres:
Sport, First Person Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Perfect Striker 2 (N64)

Dieses Game ist einfach genial. Es steckt voller witziger Ideen und motiviert mich immer wieder von neuem. Die Affen haben es auch ohne Bananen erneut geschafft, mich vor den Bildschirm zu locken.

Schnappt euch eure Freunde und zeigt ihnen, wo der Hammer hängt! Der gut gemachte Multiplayer-Modus tröstet etwas über den fehlenden Tiefgang hinweg. Spielt ihr alleine, fehlt es an Spannung!

Kisten öffnen, Monster meucheln und Hebel umlegen, während Heerscharen von Gegnern um einen herumwuseln – so sieht der normale Alltag eines Helden aus. Ich gebe es ja zu, es macht Spaß!

Das Spiel für alle Mario-Fans! Ein kleiner Ball muss durch Prügel mit einem Schläger dazu überredet werden, sich in ein ebenfalls kleines Loch im Boden zu begeben. Klingt brutal, die Welt ist ungerecht!

Da unsere Nationalelf mit ihrem blinden Gekicke keinen Fußball-Fan mehr vor den Fernsehschirm locken kann, gibt es jetzt zumindest die Möglichkeit, sogar unterwegs ansehnlichen Fußball zu erleben.



Bevorzugte Genres:
Sport (aber nur Schach)
Derzeitiges Lieblingsspiel:
ChessMaster (GBC)

Das Aller tollste ist natürlich die knallfrische Superidee, den alten Automaten (*Donkey Kong*) mit ins Spiel zu packen. Nein, nicht wirklich, aber es ist einfach überspitzen-super-granaten-megabombastisch cool!

Turok könntet ihr mir schenken. Nicht, dass mir die technische Seite missfällt, aber First Person Shooter reizen mich nun mal nicht, nur insofern, als mir von den vielen Kamera-schwenks schlecht wird.

Auch wenn der Wieder-spielwert dieses Moduls auffallend niedrig angesetzt ist, bleibt unterm Strich noch immer eine feine Schlachtenszenarie mit Wiesen, Blumen, Geschenken, Sonne ...

Respekt, Herr Klempner! Der Mauerschlüssel ist in diesem Fall nur ein Eisen, und der Ausguss ein schlichtes Loch. Dazu kommt noch ein Handicap, und Mario wird flugs zum Golfprofi mit Stil.

Okay, es ist Fußball. So etwas muß es eben auch geben. Kann ja nicht jeder Synchronschwimmen gut finden. Dieses Spiel ist auf alle Fälle megacool, schließlich kommt „TOTAL“ im Titel vor ...

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Fieser Mitesser!
Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

„Time goes by“
oder: Chaos ist keine Schande

Ordnung ist das halbe Leben. Ein Drittel der Zeit, die wir auf unserer schönen Erde verweilen, verschlafen wir. Etliche Tage verbringen wir in der Wanne, am Herd, mit dem Ausfüllen von Überweisungsformularen und natürlich an unserer geliebten Konsole. Soweit die grobe Statistik für normale Menschen. Redakteure führen jedoch ein ganz anderes Leben. Ihre Gewohnheiten unterscheiden sich radikal von denen gesellschaftsfähiger Lebewesen. Zum Beispiel erhalten TOTAL!-Mitarbeiter keine Briefe, sie bekommen Fan-Post.

Durchschnittlich werden also zirka 275.000 Stunden mit dem Öffnen von Postkarten, E-Mails und Fax-Briefen vertan. Redakteure verschwenden auch unheimlich viel Zeit damit, ständig irgendetwas nachzuschlagen. Sitzen sie im Café um die Ecke, lautet die erste Frage der Bedienung: „Möchten Sie noch einen Nachschlag?“ Dann heißt es meist: „Nein, danke, hier liegen noch ein paar frische Seiten, und das Poster habe ich auch noch nicht gekostet.“ Als Mitglied des TOTAL!-Teams ist man außerdem schwer im Zeitnachteil, weil man sich extrem häufig, und das manchmal tagelang, über gelöschte Spielstände ärgern muss. Das

Dollste daran ist, dass man sie unter Umständen gar nicht selbst gelöscht hat, sondern wieder einmal der trottelige Kollege oder die kleine Schwester. (Aua, nicht wieder kneifen!) Die allermeiste Zeit geht aber dafür hops, unglaublich hohe Berge getesteter Module aufzustapeln. Gemeinsam haben wir es auf stolze 976 Tests gebracht, davon fallen allein 196 auf das Genre Jump&Run, 145 auf Sportspiele und 85 auf Rennspiele. Übrigens kommen Rollenspiele auf einen beachtlichen Notendurchschnitt von 1,896. Ach ja, und den Rest des Lebens verbringen manche Redakteure mit der Erstellung wahnsinniger Statistiken.

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

Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Redstorm Entertainm.

Entwickler:
Saffire

Preis:
ca. DM 120

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Terroristen drohen damit, ihre Geiseln zu exekutieren. Die einzige Rettung in dieser Situation ist die Spezialeinheit Rainbow Six.



Dieser Tango stellt ab sofort keine Bedrohung mehr dar. Ihr müsst in den Häusern sehr behutsam vorgehen, da in jedem Winkel ein Terrorist auf euch lauern kann



Ihr könnt auch zu zweit via Splitscreen an den gefährlichen Missionen teilnehmen, um die Geiseln zu retten



gehören ebenfalls zur Ausrüstung eurer Elite-truppe. Je nach Einsatzort sollte darüber nachgedacht werden, ob man nicht an einer strategisch wichtigen Stelle einen Scharfschützen platzieren sollte. Ihr habt die Möglichkeit, entweder einem bereits vorgegebenen Plan zu folgen, oder selbst das eigene Vorgehen auszu- arbeiten und eure vier Agenten nach Wunsch zu instruieren. Sollte auch nur eine Geisel bei der Rettungsaktion ums Leben kommen, gilt die Mission als gescheitert.

Nachdem ihr eure bevorzugten Waffen und Ausrüstungsgegenstände wie zum Beispiel Herzschlagdetektoren und Blendgranaten ausgesucht habt, kann der gefährliche Einsatz beginnen. Eure Mission startet immer in der Nähe der besetzten Häuser. Um die als Tangos bezeichneten Geiselnnehmer zu überraschen, öffnet ihr Hintertüren oder gelangt durch dunkle Kellergänge in die Ge-

Sie tragen bei ihren gefährlichen Einsätzen schwarze Sturmhauben, sind bis an die Zähne bewaffnet, und ihre wahre Identität unterliegt strengster Geheimhaltung. Die Rede ist von den Spezialisten der Antiterrorereinheiten. *Rainbow Six* versetzt euch in die Rolle eines

POSITIV
Viele strategische Elemente, gute Steuerung

Mitglieds dieser Teams. Egal, in welchem Land auf dieser Erde, wenn irgendwo militante Fanatiker oder Terroristen Geiseln nehmen und nichts mehr geht, werdet ihr zu Hilfe gerufen. Die Romanvorlage für die Umsetzung dieses erfolgreichen PC-Spiels stammt von Tom Clancy.

Rainbow Six ist nicht wie ein reinrassiger Ego-Shooter aufgebaut, sondern beinhaltet einiges an

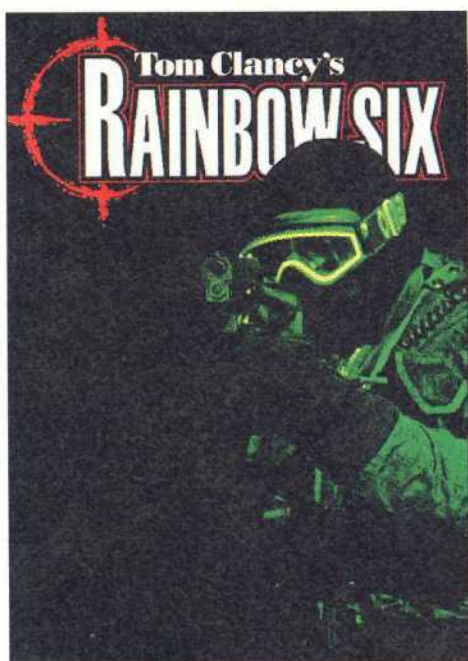
strategischen Komponenten. Nach dem anfänglichen Briefing und dem Studium des Geheimreports über eure Gegner sucht ihr euch aus 20 verfügbaren Agenten vier Mitglieder für euer Team aus. Danach müsst ihr die geeignete Ausrüstung für den Auftrag wählen. Ist ein schnelles Vorgehen gegen die Terroristen geplant, empfiehlt es sich beispielsweise, die leichter gepanzerte Uniform zu nehmen, damit ihr beweglicher seid. Auch Schalldämpfer an den Waffen können bei Geiselnbefreiungen nur von Vorteil sein. Schrotflinten, Sturmgewehre, Maschinenpistolen und Handgranaten

Richtige Ausrüstung garantiert Erfolg

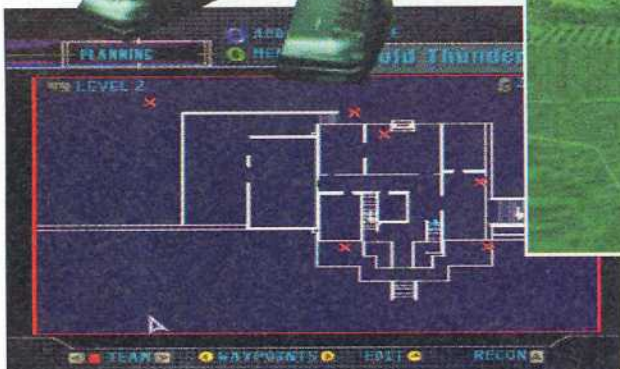
Die Zusammenstellung der Ausrüstung ist enorm wichtig für eure Mission. Bei der Wahl der Waffen und des Zubehörs ist Zweckmäßigkeit angesagt. Schalldämpfte Waffen solltet ihr auf jeden Fall bevorzugen, um die Terroristen nicht unnötig zu alarmieren und den Überraschungseffekt auf eurer Seite zu haben.



Die Mitglieder von Rainbow Six sichern die Umgebung. Alle Kämpfer können von euch vor dem Einsatz individuell ausgerüstet werden



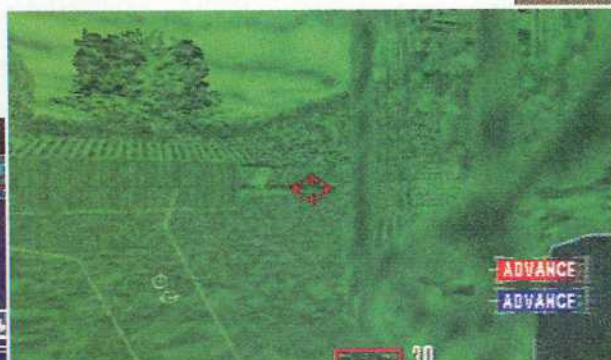
Mission erfüllt! Alle Terroristen wurden ausgeschaltet, und die unter Schock stehenden Geiseln werden von euren Männern eskortiert und in Sicherheit gebracht



Um die Orientierung in den Häusern zu erleichtern, könnt ihr auf Karten der einzelnen Stockwerke zurückgreifen



bäude. Damit ihr in dieser Situation nicht den Überblick verliert, könnt ihr mit dem Steuerkreuz einen Restlichtverstärker aktivieren. Während des Geschehens hört ihr den Funkverkehr eurer Truppe und bekommt daher mit, wenn ein Teammitglied Feindkontakt mit einem Tango haben sollte. Besonnenes Vorgehen ist



Mit Hilfe des Restlichtverstärkers ist es für euch kein Problem, auch nachts gut zu sehen

oberstes Gebot. Möglichst leise und jede Deckung ausnutzend versucht man die Terroristen zu überraschen. Sollten Geiseln direkt in Gefahr sein, könnt ihr den Gegnern mit Leuchtgranaten die Sicht nehmen, um sie hinterher unschädlich zu machen. Die Häuser, in denen die Eingreiftruppe operiert, sind teilweise sehr groß und haben jede Menge Räume, in denen der Feind lauern kann. Darin zeigt sich auch einer der Schwachpunkte dieses Spiels. Da der Einsatz erst vorüber ist, wenn der letzte Terrorist erledigt ist, kann

die ganze Aktion in ein langfristiges Tür-auf-Tür-zu-Suchspiel ausarten, wodurch diesem Game viel Kurzweil verloren geht. Die künstliche Intelligenz eurer Gegner ist nicht besonders hoch. Nehmt ihr einen neben einem Türeingang stehenden Tango aufs Korn und verfehlt ihn, wartet er dort weiterhin darauf, von euch erledigt zu

werden. Sollten die Terroristen das Feuer auf euch eröffnen, so tun sie dies sehr genau, und schon ein einziger Treffer kann das vorzeitige Aus bedeuten. Auf Wunsch können sich zwei Spieler gleichzeitig über Split-screen an der Jagd auf die Terroristen beteiligen.

Grafisch präsentiert sich dieser Titel sehr ansprechend. Alle Figuren sind flüssig animiert, und die Schauplätze sind abwechslungsreich. Jedoch traten in der uns zur Verfügung gestellten Testversion ab und zu Programmierfehler beim Öffnen der Türen auf. Kurz nach dem Öffnen erschien die eigentlich hinter euch stehende Begleitperson direkt vor euch, was schnell zu einer tödlichen Verwechslung mit einem der Terroristen führen kann. Dieses Problem sollten die Entwickler bis zum Release Mitte Dezember noch in den Griff bekommen.

Bei der Realisation dieses Projekts wurde das sehr gewalttätige Thema für den deutschen Markt entscheidend verändert. Sämtliche Bildschirmtexte werden komplett in deutscher Sprache sein, und es wird auf die Darstellung von Blut verzichtet. Die Körper der Toten werden sich ebenfalls zwecks Entschärfung nach kurzer Zeit in Luft auflösen.

Die strategische Komponente dieses Spiels wurde wie auch die Anzahl der Waffen im Vergleich zum PC-Vorbild deutlich verringert. Bei den zwölf Missionen fehlt es trotz der großen Schauplätze inhaltlich etwas an Abwechslung.

Wer nicht einen geradlinigen, actionreichen 3D-Shooter erwartet, sondern ein auf bedachtes Vorgehen ausgelegtes Strategiespiel mit First-Person-Perspektive sucht, dem wird *Rainbow Six* sicherlich gut gefallen.

Pit Großer

Gameplay 2

Die Kämpfer lassen sich gut steuern, und zielgenauer Einsatz der Waffen ist kein Problem.

Dauerspaß 3+

Trotz zwölf Missionen kann die Suche nach dem letzten Gegner frustrierend werden.

Grafik 2-

Alle Figuren sind sauber animiert, aber der Umgebung mangelt es teilweise an Details.

Sound 2

Funksprüche, knarrende Dielen und Schussgeräusche sorgen für die passende Atmosphäre.

Modulspeicher: ja Passwörter: ja
Controller Pak: 19 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 12 Missionen
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich ab Mitte Dezember

FAZIT
2-

Genre:
Strategie/Rollenspiel

Hersteller:
Quest

Entwickler:
Quest

Preis:
ca. DM 150

Ogre Battle 64



Nintendos 64-Bitter mausert sich langsam, aber sicher zur Strategiespiel-Konsole. Militär-Freaks greifen zu Command & Conquer, Science-Fiction-Fans warten auf StarCraft, und Anhänger klassischer Fantasy-Abenteuer werden von Ogre Battle 64 willkommen geheißen.

Gerüchten zufolge wäre die Entwicklung dieses fesselnden Genremixes, aufgrund massiver Personalabgänge, beinahe auf halber Strecke liegen geblieben. Zum Glück ließ es Quest aber nur zu Terminverschiebungen kommen, denn inzwischen ist *Ogre Battle 64* in Japan erhältlich (siehe Preview in TOTAL! 9/99). Eure Aufgabe besteht darin, die Helden auf einem Schlachtfeld in Echtzeit so zu führen, dass das Ziel der jeweiligen Mission dadurch



erfüllt wird. Wie die Charaktere agieren, hängt in erster Linie davon ab, wie ihr ihnen Berufe, Eigenschaften und Rüstungen zugeteilt habt. Zur Auswahl stehen über 30 Klassen, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen. Eine Klasse bevorzugt beispielsweise den Nahkampf, während eine andere sich auf die Anwendung offensiver und die dritte wiederum auf die heilender Zauberei verlegt. Was die Vielfalt schützender Kriegsbekleidung angeht, sind eurer Vorstellung kaum Grenzen gesetzt, so groß ist das Angebot. Für die Erfüllung einer Mission werdet ihr zudem mit



Rechts oben befindet sich das Aufstellungsmodell eurer Einheit. Erst wenn der links-seitige Balken dieser Grafik zweimal gefüllt wurde, könnt ihr Elemente beschwören



Marschbefehle erteilt ihr euren Truppen auf dieser übersichtlichen Karte

kannten Persönlichkeiten festgehalten, ihr könnt euch sogar vergangene Ereignisse in Form einer animierten Einblendung erneut anschauen.

Immer wieder seid ihr gezwungen, Entscheidungen zu treffen, die Einfluss auf den weiteren Verlauf nehmen. Da Quest auf Schwarzweißmalerei verzichtet hat, fällt es nicht leicht, sich der einen oder anderen Richtung zuzuwenden. Im „Chaos Frame“ werden eure Handlungen bewertet und darauf basierend euer Ansehen in den

Augen anderer festgelegt. Seid ihr Helden, so wird euer Angriff auf eine Stadt als Akt der Befreiung gefeiert – ist euer Ansehen ge-

ringer, wird die gleiche Offensive als gemeine Eroberung betrachtet. Neben den Einsätzen des zentralen Handlungsstrangs bieten sich euch zahlreiche versteckte Missionen, die mit nützlichen Informationen oder seltenen Gegenständen als Belohnung aufwarten.

Das Kampfsystem bedarf einer gewissen Eingewöhnung. Die Helden werden nicht direkt gesteuert, sondern treffen ihre eigene Entscheidung nach einer vorher ausgewählten

POSITIV

Einfache Handhabung, spannende Story

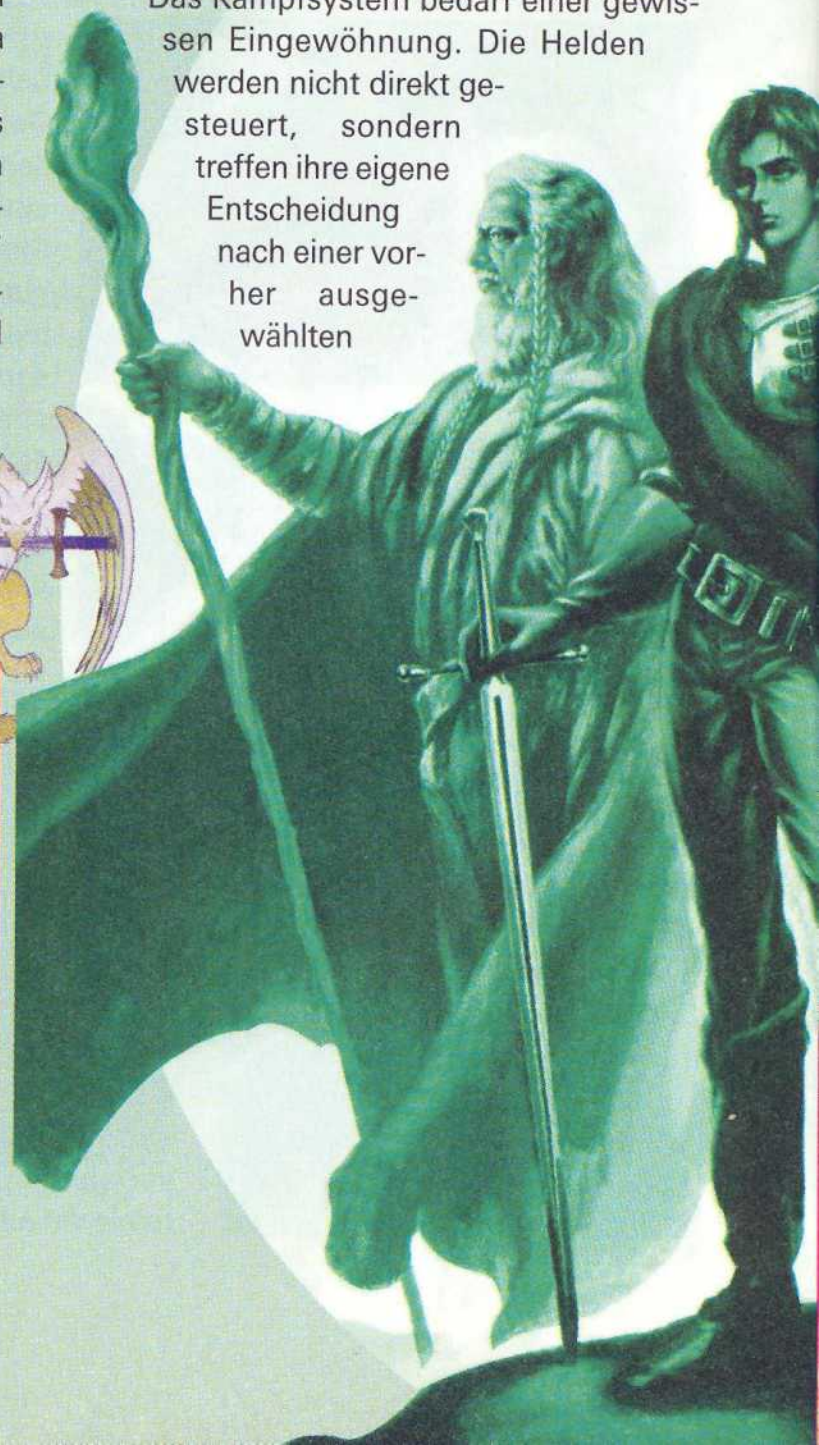
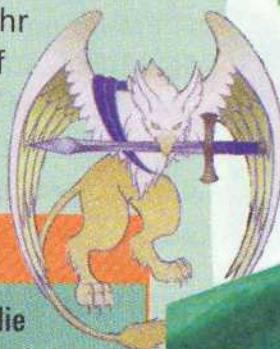


möglich, diverse Formationen im Laufe eines Gefechts anzunehmen.

Für die sehr spannende und abwechslungsreiche Story gebührt den Entwicklern ebenfalls Respekt. Während sich die umfangreiche und vielschichtige Handlung entfaltet, habt ihr jederzeit die Gelegenheit, bisherige Vorkommnisse im Kriegsbericht eures weisen Ratgebers Hugo Mirror nachzuschlagen. Dabei werden nicht nur die Namen der be-

Sprachbarriere

Die Entwickler haben sich bemüht, die komplexen Anforderungen, die *Ogre Battle 64* an seine Spieler stellt, auf verständliche Art und Weise zu vermitteln. Alle Menüpunkte, Items sowie das Kampfsystem werden im laufenden Spiel Schritt für Schritt erläutert. Leider erschließen sich die Spielmechanismen, vor allem aber die spannende Story nur dem, der des Japanischen mächtig ist. Wer sich ohne derartige Sprachkenntnisse an das Modul wagt, wird feststellen, dass *Ogre Battle 64* ohne die Hintergrundgeschichte etwas Entscheidendes fehlt.





Eure Gegner rekrutieren sich größtenteils aus einem abwechslungsreichen Pool voller Phantasie Kreaturen. Je nach Gattung verfügen sie über spezielle Angriffe

Strategie. Erst wenn die entsprechende Balkenanzeige eine bestimmte Länge erreicht hat, ist es möglich, den Figuren Befehle zur Strategieänderung oder Flucht zu erteilen. Auch der Einsatz von Elementen, die in ihrer Funktion Zaubersprüchen ähneln, ist abhängig von der Länge der Interaktionsleiste. Obwohl die aufwendigen Animationen solcher Magieeinsätze durchaus sehenswert sind, hat Quest umsichtigerweise eine Option implementiert, die euch erlaubt, solche auf Dauer zeitraubenden Einblendungen abzustellen. Damit die Übersicht gewahrt bleibt, werden die Aktionen der Helden über ihren Köpfen durch kleine Textkästen angezeigt. Sowohl die Kampfsequenzen als auch die Storyabschnitte präsentieren sich auf ansprechende Weise in hervorragender



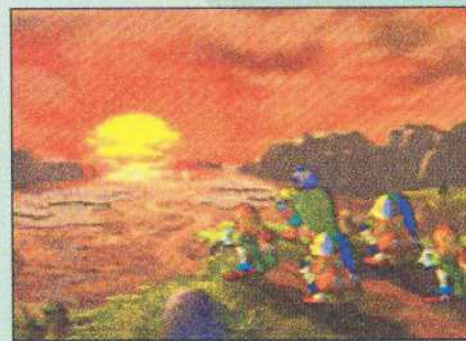
grafischer Qualität. Den Charakteren wurden geschmeidige Animationen sowie ein liebevolles Design auf den Leib programmiert, und wechselt ihr Teile der Ausrüstung einer Figur, wird dies auch im Spiel dargestellt. Leider gibt sich die Optik des Standardschlachtfeldes sehr viel eintöniger, da die meisten Missionen auf Grasfeldern oder in den Bergen ausgetragen werden.

Dank seines Umfangs von über 50 Missionen weiß *Ogre Battle 64* euch für lange Zeit in Beschlag zu nehmen. Zwischen den Kampfeinsätzen zieht euch die fesselnde Story, untermalt von einem orchestralen Soundtrack, immer tiefer ins Geschehen. Und wer wissen will, wie das Leben als verhasster und vom Volk geachteter



Kriegstreiber aussieht, der startet das Spiel erneut, um einen anderen Weg einzuschlagen. Zweifellos ist der Firma Quest mit *Ogre Battle 64* ein ganz besonderer Leckerbissen für Strategie- und Fantasy-Fans gelungen, der in diesem auf dem N64 noch jungen Genre zudem einige Akzente setzt.

Hirofumi Yamada/Sebastian Krämer



Im Vorspann und zwischen den einzelnen Missionen bekommt ihr Filmsequenzen gezeigt. Als Alternative zur schlichten Feldgrafik sind diese Szenen willkommen

Gameplay 1-

Komplexe Vorgänge sind einfach zu handhaben. Der Spielverlauf ist nicht streng linear.

Dauerspaß 2+

Ohne die fesselnde Story würde das hervorragende Kampfsystem mit der Zeit langweilen.

Grafik 2

Die detaillierte und flüssig animierte Grafik leidet etwas unter der faden Gefechtsoptik.

Sound 2+

Ansprechende Kompositionen unterstreichen in passenden Momenten das Geschehen.

Modulspeicher: zwei Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 50 + Missionen
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich als Import (jp)

FAZIT
2+

Genre:	Sport/RPG
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/Camelot
Preis:	ca. DM 70

MARIO GOLF



GAME BOY COLOR

Diejenigen unter euch, die bereits Mario Golf für N64 zocken, werden bestimmt schon ungeduldig auf die Game-Boy-Color-Version gewartet haben. Dort lassen sich nämlich vier Charaktere erspielen, die ihr dann anschließend per Adapter auf das N64-Modul übertragen könnt.

Wie in der N64-Version könnt ihr auch auf dem Game Boy Color in einem Turnier oder einem Lochwettstreit gegen einen anderen Charakter antreten. Der Minigolf-Modus ist zwar dem Rotstift zum Opfer gefallen, dafür werdet ihr aber mit einem spannenden Rollenspiel-Modus beglückt. Mit einem selbst erstellten oder einem vorgegebenen Golfer müsst ihr euch an die Tabellenspitze eines Golfclubs spielen. Insgesamt sind neben den Nintendo-Stars Mario, Luigi und Bowser noch sieben andere Charaktere auf dem Modul enthalten.



Erst kurz vor dem eigentlichen Schlag wird in eine 3D-Sicht umgeschaltet, in der ihr jedoch nicht zoomen könnt



Im Rollenspiel-Modus könnt ihr euch auf den Geländen der Clubs umsehen und euch mit anderen Golfern unterhalten



Ihr startet eure Karriere in der Eingangshalle des ersten Vereins. Durch Gespräche mit den einzelnen Mitgliedern erfahrt ihr wertvolle Hinweise über die Topgolfer des Clubs, die Schlagtechniken und die vier Kurse. Nach und nach tretet ihr gegen immer bessere Sportler an und gewinnt dadurch Erfahrungspunkte hinzu. Bei einer bestimmten Anzahl dieser Punkte steigt ihr eine Erfahrungsstufe auf und dürft eine selbst gewählte Eigenschaft eures Charakters verbessern. Habt ihr die vier besten Golfer geschlagen, könnt ihr Mit-



Präzise Steuerung, spannender RPG-Modus, viele Mini-aufgaben

einem Effekt versehen. Nehmt ihr einen der sechs Power-Schläge in Anspruch, trifft ihr den Ball mit mehr Wucht als sonst, und er fliegt weiter. Auf dem Grün zeigen euch unterschiedlich große Pfeile die Intensität und den Verlauf eines Gefälles an. Allerdings ist diese Anzeige alles andere als genau und lässt erst nach sehr langer Zeit des Trainierens ein gekonntes Putten zu. Ein wirkliches Schmankerl ist das automatische Abspeichern der Replays eurer 20 am besten



gespielten Löcher. Später könnt ihr euch dann jeder Zeit noch einmal an eurer phantastischen Leistung ergötzen oder sie euren Freunden zeigen. Grafisch bewegt sich das Spiel auf einem hohen Niveau. Sowohl die Räumlichkeiten des Clubs als auch die überwiegend aus der Vogelperspektive gezeigten Plätze



Rank	Player	Score	Club
1	1	4	4
2	2	3	3
3	3	4	4
4	4	5	5
5	5	4	4
6	6	4	4
7	7	5	5
8	8	3	3
9	9	4	4

wurden sehr liebevoll gestaltet. Jeder Kurs sieht anders aus, und ihr spielt abwechselnd unter Palmen, in einem bewaldeten Gebiet oder an der See. Viele nette Musikstücke und leicht verrauschte Effekte müssen euch als Untermauerung reichen.

Mario Golf macht eine Menge Spaß – und das für lange Zeit. Die Gegner werden stärker und die



Clubmitglieder fordern euch zwischendurch zu kleinen Wettspielen heraus. Dabei müsst ihr unter anderem einem kleinen Mädchen

beim Bälle einsammeln helfen, indem ihr zehn Bälle in einen aufgemalten Bereich schlagt. So erlernt ihr nebenbei die grundlegenden Techniken des Golfens. Die Möglichkeit, einen selbst erstellten Golfer in das N64-Modul zu laden und dann in 3D zu golfen, ist das Tüpfelchen auf dem i bei diesem hervorragendem Golfspiel.

Holger Reher



Gameplay 1-

Der spannende RPG-Modus lässt euch spielerisch die Techniken des Golfens erlernen.

Dauerspaß 1

Mario Golf wird zu einem wahren Dauergast in eurem Game Boy Color werden.

Grafik 1-

Sowohl die vier Clubs als auch die vier Golfplätze wurden sehr detailverliebt gestaltet.

Sound 2+

Alle Musikstücke der N64-Version sind vertreten. Die Effekte sind ein wenig verrauscht.

Modulspeicher: 1 Spielstand, 20 Replays
System: GBC

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 4 Golfplätze
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Dezember

FAZIT
1

AllStar Tennis '99

Holt euren Schläger raus und haut den besten Tennisspielern der Welt die kleine Filzkugel mal so richtig um die Ohren!

Bei AllStar Tennis '99 habt ihr die Auswahl zwischen sechs weiblichen und sechs männlichen Weltklassenspielern sowie acht verschiedenen internationalen Tennis-Courts. Sollte einer eurer Freunde AllStar Tennis '99 ebenfalls besitzen, so habt ihr die Möglichkeit, über ein Link-Kabel entweder im Einzel gegeneinander anzutreten, oder zusammen im Doppel zu spielen. Zusätzlich könnt ihr dann auch den Bomb-Modus an-

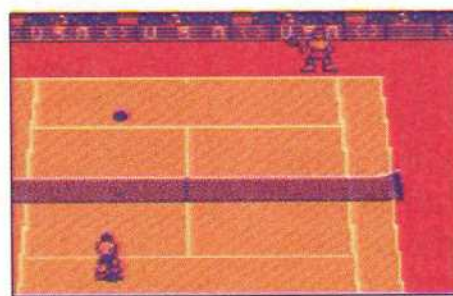
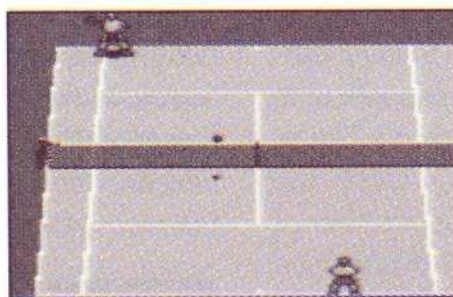


Einsatz total! Mit einem Hechtsprung wird der Ball gerade noch retourniert

wählen, bei dem der Ball gegen eine Bombe ausgetauscht wird, deren Zündschnur langsam abbrennt. Solospieler können im Arcade-Modus oder im Turnier ihr Können zeigen.

In letzterem werden die Gegner durch euch selbst festgelegt. Das Spielgeschehen wird aus einer isometrischen Perspektive gezeigt. Die Akteure sind detailliert animiert und von ihrer Größe her gut sichtbar gezeichnet. Bei der

Umgebung der Tennisplätze wurde an der grafischen Gestaltung etwas gespart. Spielerisch gibt es nichts an diesem Titel auszusetzen. Platzierte Aufschläge, Schmetterbälle



und Lobs gehen dank der einfachen und actionorientierten Steuerung schon nach kurzer Übungszeit leicht von der Hand. Zwischenstände, Namen und Ausbälle

werden euch per Sprachausgabe bekannt gegeben. Jeder Punktgewinn wird vom Publikum mit Applaus quittiert. Wer keine Lust auf normales Tennis hat, kann auf Wunsch im Menü Special-Moves aktivieren, um weitere Action ins Spiel zu bringen.

Als Tennis-Fans werdet ihr aufgrund der guten Spielbarkeit kaum an diesem gelungenen Titel für euren GBC vorbeikommen.

Pit Großer

Genre:
Sport

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Smart Dog

Preis:
ca. DM 70

Gameplay 2

Alle Aktionen der Spieler lassen sich dank der präzisen Steuerung sehr genau ausführen.

Dauerspaß 2-

Eure Gegner spielen gut mit, daher sind lange, spannende Schlagabtausche keine Seltenheit.

Grafik 2

Sämtliche Spieler sind detailliert und groß dargestellt. Die Umgebung wirkt etwas karg.

Sound 2

Spielstände, Namen und Ausbälle werden euch per Sprachausgabe bekanntgegeben.

Modulspeicher: ja
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 12 Spieler
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Ende November

FAZIT
2

Test GB

Genre:
Sport

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
LIVEMEDIA

Preis:
ca. DM 60

TOTAL Soccer 2000



GAME BOY COLOR

Wer für seinen Game Boy Color ein Fußballspiel mit exakten Kombinationen, schnellen Dribblings und gefährlichen Torschüssen sucht, dem wird mit Total Soccer 2000 geholfen.



Total Soccer 2000 – allein schon der Name dieses Spiels bürgt für Qualität. Die Freunde des runden Leders wurden in der Vergangenheit wahrlich nicht mit gelungenen Umsetzungen des beliebten Ballsports verwöhnt. Endlich gibt es nun ein Fußballspiel für den GBC, das auch den Statistik-



Torchancen lassen sich bei Total Soccer 2000 sehr gut herausspielen. Der Torwart pariert diesen Schuss jedoch sicher

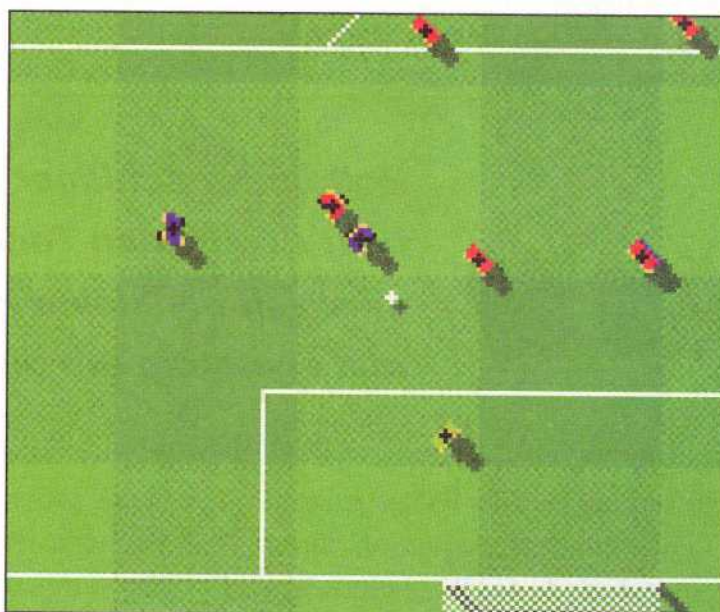


Obwohl die Spieler klein dargestellt sind, habt ihr jederzeit eine gute Übersicht auf das Geschehen auf dem Spielfeld

POSITIV
Tolle Kombinationen, viele Mannschaften und eine Menge Spielspaß

Freaks unter den Fußballfreunden gerecht wird. Es stehen euch 114 Mannschaften aus den verschiedensten Ligen Europas zur Verfügung. Ihr könnt an Freundschaftsspielen, Turnieren und Pokalrunden teilnehmen. Sollte euer Freund das gleiche Game besitzen, könnt ihr

via Link-Kabel gegen ihn antreten. Im vielfältigen und sehr übersichtlich gestalteten Optionsmenü könnt ihr unter anderem die Torwartstärke und die Zeitlupenwiederholung der Tore manuell einstellen. Vor dem Spiel legt ihr euer taktisches System sowie den Offensivgeist eurer Elf fest. Alle Namen der Spieler werden vor dem Anpfiff eingeblendet. Leider wurden sowohl die Teams



als auch die Spielernamen der deutschen Mannschaften leicht verfremdet. Das Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Eure Fußballspieler sind äußerst klein und nicht sonderlich detailliert dargestellt. Geräuschkulisse und Animationen sind ebenfalls sparsam ausgefallen. Vom reinen Spielverlauf her kann Total Soccer 2000 voll überzeugen. Die Kicker grätschen, spielen elegante Pässe in den freien Raum und laufen sich geschickt frei. Ihr über-

die Zeitlupe kann mittels Select-Taste nochmals verlangsamt werden. Nach dem Spiel habt ihr die Chance, die aktuellen Statistiken abzufragen. Wer nicht übermäßig Wert auf überragende Grafik und tollen Sound legt, sondern in erster Linie an einem sehr gut spielbaren Fußballspiel interessiert ist, dem wird mit Total Soccer 2000 ein überdurchschnittlich umfangreicher Titel geboten, der viel Spaß macht.

Pit Großer

PLAYER	P	SPD	SKL
1 Loma	G		
2 Goma	D		
3 Laspalles	D		
4 Worns	D		
5 Llacer	D		
6 Leroy	M		
7 Carotti	M		
8 Lacheur	M		
9 Simeone	A		
10 Loko	A		
11 Oudec	A		
Casagrand	G		
Algerino	D		
Okocho	M		
Adilton	A		
Rabesandr	M		

4-4-2
4-3-3
4-2-4
5-3-2
3-5-2

Defensive
Moderate
Attacking

OK

NEGATIV
Kleine Figuren, keine Originalnamen der deutschen Teams und Spieler

nehmt automatisch immer denjenigen Spieler, der am nächsten zum Ball steht. Dank der guten Steuerung gelangen euch schnell genaue Aktionen. Alle Tore werden automatisch wiederholt, und

Gameplay **2+**
Schnelle und exakte Angriffskombinationen sind schon nach kurzer Zeit ausführbar.

Dauerspaß **2+**
Jede Menge verschiedene Mannschaften und taktische Features sorgen für viel Dauerspaß.

Grafik **2-**
Die Grafik ist unspektakulär und die Figuren sind klein, dafür ruckelt das Scrolling nicht.

Sound **3**
Die Soundeffekte von Total Soccer 2000 sind zu eintönig ausgefallen. Schüsse klingen hohl.

Modulspeicher: ja
Systeme: GBC

Spieler1-2 (Link-Kabel)
Level 114 Teams
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität8 MBit
Erhältlichab Dezember

FAZIT
2+

SUZUKI ALSTARE – EXTREME RACING

Setzt die Helme auf, schwingt euch auf heiße Öfen, lasst die Motoren rattern und rast mit teuflischer Geschwindigkeit durch die Länder dieser Welt – Suzuki Alstare ist da!

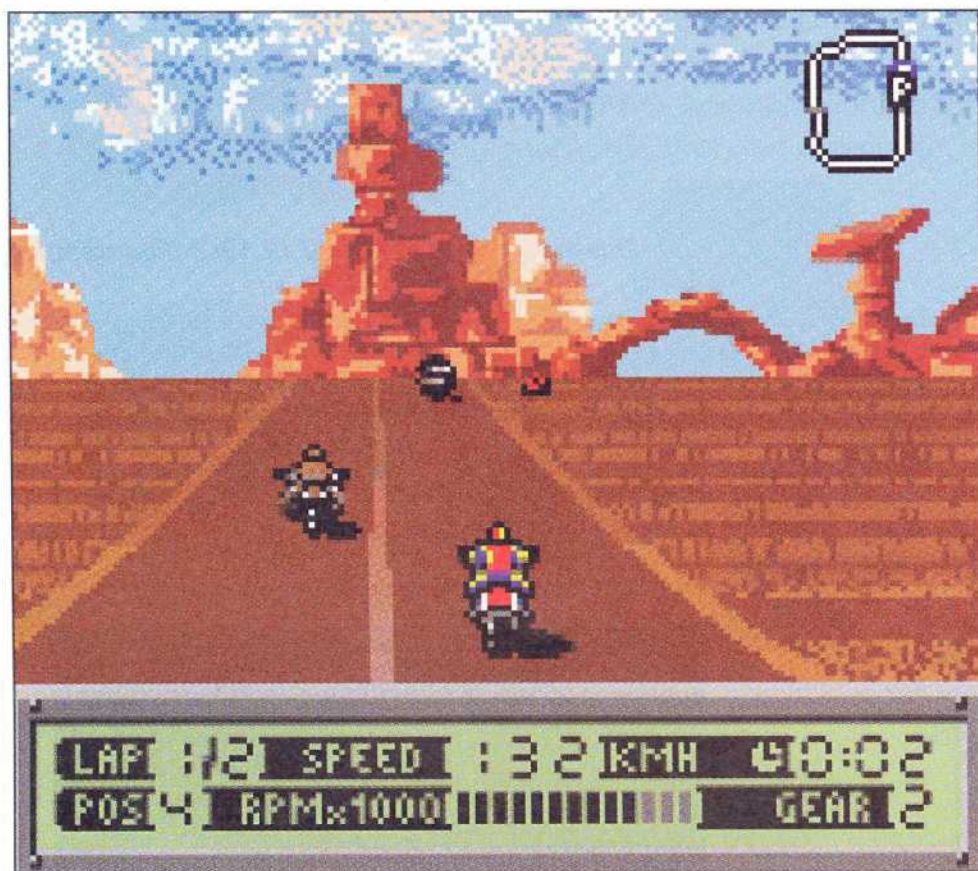
Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Visual Impact

Preis:
ca. DM 70

Test GB



Nicht nur, dass die Grafik in einem Affenzahn an euch vorbeirauscht, auch die Strecken und Fahrer wurden für Game-Boy-Verhältnisse sehr detailliert gestaltet



Wie in jedem neuen Ubi-Soft-Spiel könnt ihr einen Ubi-Key finden, mit dem ihr in anderen Titeln dieses Herstellers per Link-Kabel versteckte Boni freischalten dürft

Ein Monat nach dem eher actionorientierten *Crazy Bikers* (vgl. Test in TI 11/99, Note: 2+) erwartet uns und euch das nächste Motorrad-Rennspiel. *Suzuki Alstare – Extreme Racing* ist allerdings auf ein realistischeres Fahrgefühl ausgelegt als eben ge-



Zu Beginn könnt ihr lediglich auf drei Kursen euer Können zeigen. Erzielt ihr den ersten Platz, werden weitere freigeschaltet, bis ihr auf die stolze Anzahl von 16 Strecken kommt. Außerdem spielt ihr in diesem Modus bessere Motorräder frei, mit denen ihr in den Championship-Rennen höhere Chancen auf Siege habt als mit den Anfangs-Bikes. Zusammen mit einem Freund dürft ihr auch über die Link-Funktion Duelle ausfechten. *Suzuki Alstare* lässt sich erfreulich unkompliziert steuern und bietet zudem eine unglaublich hohe Geschwindigkeit, die sich mit den neuen Maschinen sogar noch erhöht. Drückt ihr auf dem Steuerkreuz eine Zeit lang nach unten,

übt der Fahrer einen Wheelie aus und erhält dadurch fast doppelt so viel Speed wie gewöhnlich. Dann allerdings rasen die Kurven dermaßen fix an euch vorbei, dass ihr kaum mehr reagieren könnt. Was den Spaß jedoch trübt, sind die Computer-Gegner, die euch beim Überholen berühren und ohne Geschwindigkeitseinbußen weiterfahren können, während ihr immer kurz schwankt und dadurch langsamer werdet. Außerdem wäre es schön, wenn man die Gesamtzeiten in den Championship-



POSITIV
Sehr schnell und flüssig, gute Steuerung, viele Strecken

nannter Genrepräsentant. So stehen euch verschiedene Maschinen des namensgebenden Herstellers Suzuki zur Auswahl, mit denen ihr durch die Länder dieser Welt brettert. Anfangs verfügt ihr nur über zwei mittelmäßige Bikes, mit denen ihr nicht weit kommen werdet. Zunächst solltet ihr euch in den so genannten Time-Trial-Modus begeben, dessen Betitelung irreführend ist. Weder lassen sich dort Rekorde abspeichern, noch fahrt ihr allein. Es handelt sich vielmehr um Einzelrennen gegen vier bis sieben Computer-Gegner.

NEGATIV
Unfaire Computer-Gegner, Rekorde werden nicht gespeichert

Rennen erfahren könnte. Rekorde in den Time-Trials werden wie erwähnt nicht behalten, sodass kein Anreiz besteht, auf Bestzeiten-Jagd zu gehen. Ansonsten bekommt ihr aber ein gelungenes Rennspiel geboten, das euch eine ganze Weile bei Laune halten wird.

Tobias Partetzke

Gameplay 2+

Sowohl die Steuerung als auch das Streckendesign können weitgehend überzeugen.

Dauerspaß 2-

Da ihr nicht auf Rekordjagd gehen könnt, bleibt nur der Link-Modus für dauerhaften Spaß.

Grafik 2+

So schnelle Grafik gab es bei einem Game-Boy-Rennspiel noch nie. Ab und zu flackert's.

Sound 3

Weder die Motorengeräusche noch die belanglosen Dudelmusiken sind ein großer Genuss.

Modulspeicher: nein, Paßwörter
Systeme: GBC

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 3 + 13 Strecken
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Verlosung

Bescherung!!!

Bald ist es soweit, dann hagelt es wieder Geschenke unter eurem Weihnachtsbaum. Damit ihr schon jetzt in die richtige Stimmung kommt, wollen wir euch mit unserer riesigen X-mas-Verlosung beglücken. Viele Hersteller haben einen ganzen Haufen attraktiver Preise spendiert, die ihr ganz einfach gewinnen könnt. Alles was ihr dafür tun müsst, ist folgende Frage zu beantworten:

An welchem Tag bringt der Weihnachtsmann die Geschenke in diesem Jahr?

- a) am 30. Februar
- b) am 24. Dezember
- c) am dröflten Septober

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt diese an:

TOTAL!
Stichwort: „Beschenk mich!“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 20.12.1999 (Poststempel)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der beteiligten Firmen sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

ACTIVISION

- 5 x ein Tarzan-Modul (GBC)
- 5 x ein A Bugs Life-Modul (GBC)
- 5 x ein Astroids-Modul (GBC)



K'NEX

- 2 x einen Cobra Helikopter
- 2 x einen Off-Road-Buggy



CRAVE

- ein Gex 3-Snowboard
- 10 x ein Gex-Stofftier



KONAMI

- ein NBA Pro 99-Modul (GBC) und ein Hybrid Heaven-Poster
- ein NBA Pro 99-Modul (N64) und ein Hybrid Heaven-Poster
- ein Hybrid Heaven-Pappaufsteller und ein Hybrid Heaven-Poster



INFOGRADES

- 3 x ein Worms Armageddon-Modul (N64)
- 3 x ein Worms Armageddon-Modul (GBC)
- 3 x ein Mission: Impossible-Modul (GBC)
- 3 x ein Ronaldo V-Soccer-Modul (GBC)



Codemasters

- 10 x je ein Micro Machines 64 Turbo-Modul (N64)





- 3 x ein Zubehör-Paket bestehend aus einem Console Carrying Backpack, einem DexDrive (N64), einer Memory-Card (N64), einem SuperPad 64, einem Let's InterAct-T-Shirt und einem Riesensticker



- 15 x ein *Rayman 2*-Soundtrack der Band Royal 5



- ein *Top Gear Rally 2*-Modul (N64)
- ein *Top Gear Hyper-Bike*-Modul (N64)
- ein *Ruff&Tumble*-Modul (N64)
- ein *Cat Woman*-Modul (GBC)
- ein *Déjà Vu I + II*-Modul (GBC)
- ein *Top Gear Rally*-Modul (GBC)



- 5 x ein *Rainbow Six*-Paket bestehend aus einem *Rainbow Six*-Modul (N64) und einem N64-Controller



- ein Donkey-Kong-Bundle bestehend aus N64-Konsole, Expansion Pak, Controller und *Donkey Kong 64*-Modul
- eine N64-Konsole und Controller der neuen Color Edition (Farbe nach eigenem Wunsch)
- ein *Donkey Kong 64*-Modul
- 10 x ein Mario-T-Shirt
- 5 x ein *Donkey Kong 64*-T-Shirt



- 3 x ein *Rayman 2*-Paket bestehend aus einem *Rayman 2*-Modul (N64), einem *Rayman 2*-Pappaufsteller, einem Rayman-Tischradio, ein Rayman-T-Shirt, ein Rayman-Hochglanzposter



- 3 x ein *Tonic Trouble*-Paket bestehend aus einem *Tonic Trouble*-Modul (N64), ein blinkender *Tonic Trouble*-Pappaufsteller, eine *Tonic Trouble*-Puppe und weitere Überraschungen.



- 3 x ein *Rocket: Robot on Wheels*-Paket bestehend aus einem *Rocket: Robot on Wheels*-Modul (N64) und weiteren Überraschungen



Herzlich willkommen zum zweiten Teil der *Pokémon-Tipps&Tricks*! Diesmal erfahrt ihr alles Wissenswerte über die ersten vier Städte, die ihr auf eurer Reise besuchen werdet, und über den geheimnisvollen Mondberg. Viel Spaß dabei wünscht euch

euer Holger!

Alabastia

Alabastia ist der Anfangspunkt eures Abenteuers und der Heimatort des Titelhelden Ash. Alles beginnt im Haus von Ashs Mutter. Geht als Erstes an den PC und nehmt den dort gespeicherten Trank an euch! Um an euer erstes Pokémon zu gelangen, müsst ihr versuchen, den Ort in Richtung Norden zu verlassen. Professor Eich wird

euch davon abhalten und mit in sein Labor nehmen. Dort dürft ihr euch für eines der drei Pokémon entscheiden, wobei Bisasam und Schiggy leichter mit den Gegnern fertig werden, die euch anfangs über den Weg laufen. Glumanda spielt hingegen erst später ihre großen Stärken aus. Nach dem ersten Kampf mit Gary könnt ihr euer Pokémon bei eurer

Mutter wieder aufpäppeln lassen. Geht dann in Richtung Vertania City nach Norden! (Wenn ihr wollt, könnt ihr vorher einen Abstecher nach Westen in Richtung Poké-Liga machen und auf den Wiesen unter anderem Nidoran fangen.)

Diese Pokémon könnt ihr auf dem Weg zwischen Alabastia und Vertania City finden und fangen (Das Einfangen geht erst, wenn ihr bereits in Vertania City gewesen seid und Pokébälle gekauft habt.):

Nr. 016/Taubsi,
Nr. 019/Ratfratz



Vertania

In Vertania City stoßt ihr auf das erste Pokémon-Center, den ersten Supermarkt und die erste Arena. Die Arena ist aber merkwürdigerweise verschlossen, so dass ihr noch nicht die Möglichkeit habt, gegen den Arenaleiter anzutreten und einen Orden zu gewinnen. Später im Spiel wird sich die Tür jedoch öffnen. Wenn ihr zum ersten Mal in Vertania City seid, solltet ihr sofort in den Supermarkt gehen! Die Ver-

käuferin wird euch ein Paket geben, das ihr dem Professor nach Alabastia bringt. Professor Eich wird euch daraufhin den Pokédex schenken. Bei der Gelegenheit solltet ihr auch gleich Garys Schwester einen Besuch abstatten, denn diese hat die sehr nützliche Landkarte für euch! Kehrt dann wieder zurück nach Vertania City! Der Mann, der bisher den Weg weiter nach Norden versperrte, macht dann endlich Platz und lässt euch passieren. Im Wald von Vertania erwarten euch

viele Trainerkämpfe. Nehmt diese Möglichkeiten unbedingt wahr, um eure Pokémon zu trainieren und neue Pokémon kennen zu lernen!

Diese Pokémon könnt ihr auf dem Weg zwischen Vertania City und Marmoraria City entdecken und fangen (einschließlich Vertania-Wald):

Nr. 010/Raupy, Nr. 011/Safcon,
Nr. 013/Hornliu, Nr. 014/Kokuna,
Nr. 016/Taubsi, Nr. 019/Ratfratz,
Nr. 025/Pikachu



Marmorìa City

In Marmorìa City angekommen solltet ihr euch als Erstes ins Pokémon-Center begeben. Nach den vielen Kämpfen im Wald von Vertania werden eure Pokémon nämlich eine Auffrischung gebrauchen können. Sprecht danach mit allen Leuten, die ihr auf den Straßen oder in den Häusern der Stadt trefft! Besucht auch unbedingt das örtliche Museum! Das angegliederte Geheimlabor rechts davon könnt ihr allerdings erst dann betreten, wenn eines eurer Pokémon bereits die Fähigkeit „Zerschneiden“ erlernt hat.

Nach dem Kampf gegen Rocko macht ihr euch Richtung Osten auf, um zum Mondberg zu gelangen. Auf dem Weg dorthin warten viele Trainer darauf, sich mit euch zu messen.



Keine Angst, kurz vor dem Mondberg gibt es ein Pokémon-Center, in dem ihr eure geschwächten Fabelwesen heilen lassen könnt.

WARNUNG:

In dem Pokémon-Center vor dem Mondberg trefft ihr auf einen wandernden Pokémon-Händler, der euch für satte 500 Geldstücke einen Karpador (Nr. 129) überlassen will. Geht nicht auf dieses Angebot ein, da ihr später ununterbrochen dieses Pokémon aus dem Wasser ziehen könnt!



Die Arena von Marmorìa

In der Arena von Marmorìa City erwartet euch der erste Kampf gegen einen Arenaleiter der Pokémon-Liga.

Sein Name ist Rocko, und er tritt mit zwei Gesteins-Pokémon (Nr. 074/Kleinstein, Level 12, und Nr. 095/Onix, Level 14) an. Mit Bisasam oder Schiggy werdet ihr keine großen Probleme bekommen.



Habt ihr euch zu Beginn für Glumanda entschieden, wird es ein wenig schwieriger, da Gesteins-Pokémon gegen die Feuerattacken von Glumanda unempfindlich sind. Als Belohnung erhaltet ihr den Felsorden und die TM 34.

Durch den Orden werden zum einen eure Pokémon stärker, zum anderen hören sämtliche Pokémon bis Level 20 garantiert auf eure Befehle.

Diese Pokémon könnt ihr auf dem Weg zum Mondberg entdecken und fangen: Nr. 016/Taubsi, Nr. 021/Habitak, Nr. 039/Pummeluff



Mondberg

Im Mondberg trefft ihr nicht nur auf neue Pokémon, sondern auch auf Mitglieder des Team Rocket. Wie immer gilt: Geht keiner Auseinandersetzung aus dem Weg, da ihr dadurch zum einen eure Pokémon trainieren, zum anderen noch unbekannte Exemplare beim jeweiligen Gegner entdecken könnt! Neben der TM 12 und der TM 01 lässt sich im Mondberg auch einer von vier Mondsteinen finden. Geht dazu in die hintere linke Ecke des Erdgeschosses und nehmt den Pokéball an euch!



ACHTUNG: In der Nähe des Ausgangs müsst ihr gegen einen Team-Rocket-Trainer kämpfen. Nachdem ihr ihn besiegt habt, dürft ihr euch für eines von zwei zur Auswahl stehenden Fossilien entscheiden. Sprecht euch dabei unbedingt mit einem Freund ab, sodass

dieser das andere Exemplar wählt! Später im Spiel lassen sich die Steine nämlich in lebendige Pokémon verwandeln. Wenn ihr niemanden kennt, der die zweite Alternative gewählt hat, könnt ihr dieses Pokémon nie durch einen Tausch im Pokédex als gefangen abhaken!



Diese Pokémon könnt ihr im Mondberg entdecken und fangen: Nr. 035/Piepi, Nr. 041/Zubat, Nr. 046/Paras, Nr. 074/Kleinstein



Azuria City

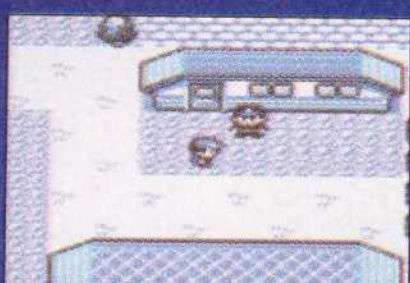
Um nach Azuria City zu gelangen, müsst ihr hinter dem Mondberg noch einen Fußmarsch Richtung Osten antreten! Dabei lassen sich folgende Pokémon entdecken und fangen: Nr. 019/Ratfratz, Nr. 021/Habitak, Nr. 023/Rettan (nur rot), Nr. 027/Sandan (nur blau)

ACHTUNG:

Bevor ihr die Abgrenzung über dem Grasfeld im Südosten überquert, solltet ihr noch die TM 04 einsammeln. Überschreitet ihr diese Grenze, gibt es nämlich erst einmal kein Zurück



mehr! Erst wenn ihr Misty in der Arena von Azuria City besiegt habt, könnt ihr wieder zu dieser Stelle gehen.



Im ersten Haus, auf das ihr in der Stadt stoßen werdet, bietet euch ein alter Pokémon-Sammler ein Tauschgeschäft an. Ihr werdet jedoch erst viel später im Spiel über das geforderte Quaputzi (Nr.

061) ver-

fügen,

für das ihr

dann ein

Rossana (Nr.

124) erhaltet. Direkt

darunter ist der örtliche

Fahrradladen. Die eine

Million Geldstücke sind

aber nun wirklich ein

wenig zu viel für einen

einfachen Drahtesel. Spä-

ter werdet ihr völlig ko-

stenfrei an das Gefährt

gelangen. Der Eingang

des Hauses, das östlich

des nördlichen Stadt-

ausgangs liegt, wird zur

Zeit noch von einem Polizisten bewacht.

Erst wenn ihr in Bills Kü-

stenhaus gewesen

seid – ihr erreicht es

über die Straße, die

nach Norden führt –,

dürft ihr es betreten.



Die Arena von Azuria City

Bevor ihr gegen die Arenaleiterin Misty antretet, solltet ihr zuerst gegen die beiden anderen Trainer kämpfen, die wie Misty

mit Wasser-Poké-

mon angreifen.

Von den Pokémon,

zwischen denen ihr

euch am Anfang

bei dem Professor

entscheiden konn-

tet, hat Bisasam die besten Chancen. Habt ihr euch

für Glumanda oder Schiggy entschieden, ist es bes-

ser, wenn ihr noch ein anderes Pflanzen- oder Elek-

tro-Pokémon mit in eure Kampftruppe aufnehmt.

Mit einem Pikachu und einem Paras um Level

20 dürftet ihr gegen Mistys Pokémon (Nr.

120/Sterndu, Level 18, und Nr. 121/Star-

mie, Level 21) keine Probleme haben.

Als Belohnung für den Sieg erhaltet ihr von

Misty den Quellorden, der euch von nun

an Pokémon bis Level 30 bändigen

lässt, und die TM 11.



Das war der zweite Teil der Tipps&Tricks rund um die Pokémon-Welt. Nächstes Mal geht es mit Orania City weiter, wo ihr unter anderem das Angeln erlernt. Jetzt erhaltet ihr noch die Fortsetzung der Pokémon-Verwandlungstabelle.

So verwandeln sich die Pokémon – Teil 2

Nr.	Name	Level, Stein oder Tausch	in (Nr./Name)	Nr.	Name	Level, Stein oder Tausch	in (Nr./Name)
032	Nidoran (m)	16	033/Nidorino	079	Flegmon	37	080/Lahmus
033	Nidorino	Mondstein	034/Nidoking	081	Magnetilo	30	082/Magneton
035	Piepi	Mondstein	036/Pixi	083	Porenta	–	–
037	Vulpix	Feuerstein	038/Vulnona	084	Dodu	31	085/Dodri
039	Pummeluff	Mondstein	040/Knuddeluff	086	Jurob	34	087/Jugong
041	Zubat	22	042/Golbat	088	Sleima	38	089/Sleimok
043	Myrapla	21	044/Duflor	090	Muschas	Wasserstein	091/Austos
044	Duflor	Blattstein	045/Giflor	092	Nebulak	25	093/Alpollo
046	Paras	24	047/Parasek	093	Alpollo	durch Tausch	094/Gengar
048	Bluzuk	31	049/Omot	095	Onix	–	–
050	Digda	26	051/Digdri	096	Traumato	26	097/Hypno
052	Mauzi	28	053/Snobilikat	098	Krabby	28	099/Kingler
054	Enton	33	055/Entoron	100	Voltobal	30	101/Lektrobal
056	Menki	28	057/Rasaff				
058	Fukano	Feuerstein	059/Arkani				
060	Quapsel	25	061/Quaputzi				
061	Quaputzi	Wasserstein	062/Quappo				
063	Abra	16	064/Kadabra				
064	Kadabra	durch Tausch	065/Simsala				
066	Machollo	28	067/Maschock				
067	Maschock	durch Tausch	068/Machomei				
069	Knofensa	21	070/Ultrigaria				
070	Ultrigaria	Blattstein	071/Sarzenia				
072	Tentacha	30	073/Tentoxa				
074	Kleinstein	25	075/Georok				
075	Georok	durch Tausch	076/Geowaz				
077	Ponita	40	078/Galoppa				



Leider ist uns in der letzten Ausgabe ein gar unverzeihlicher Fehler unterlaufen: Die Pokémon, die nur in der blauen Version zu finden sein sollen, könnt ihr nur in der roten fangen und umgekehrt.

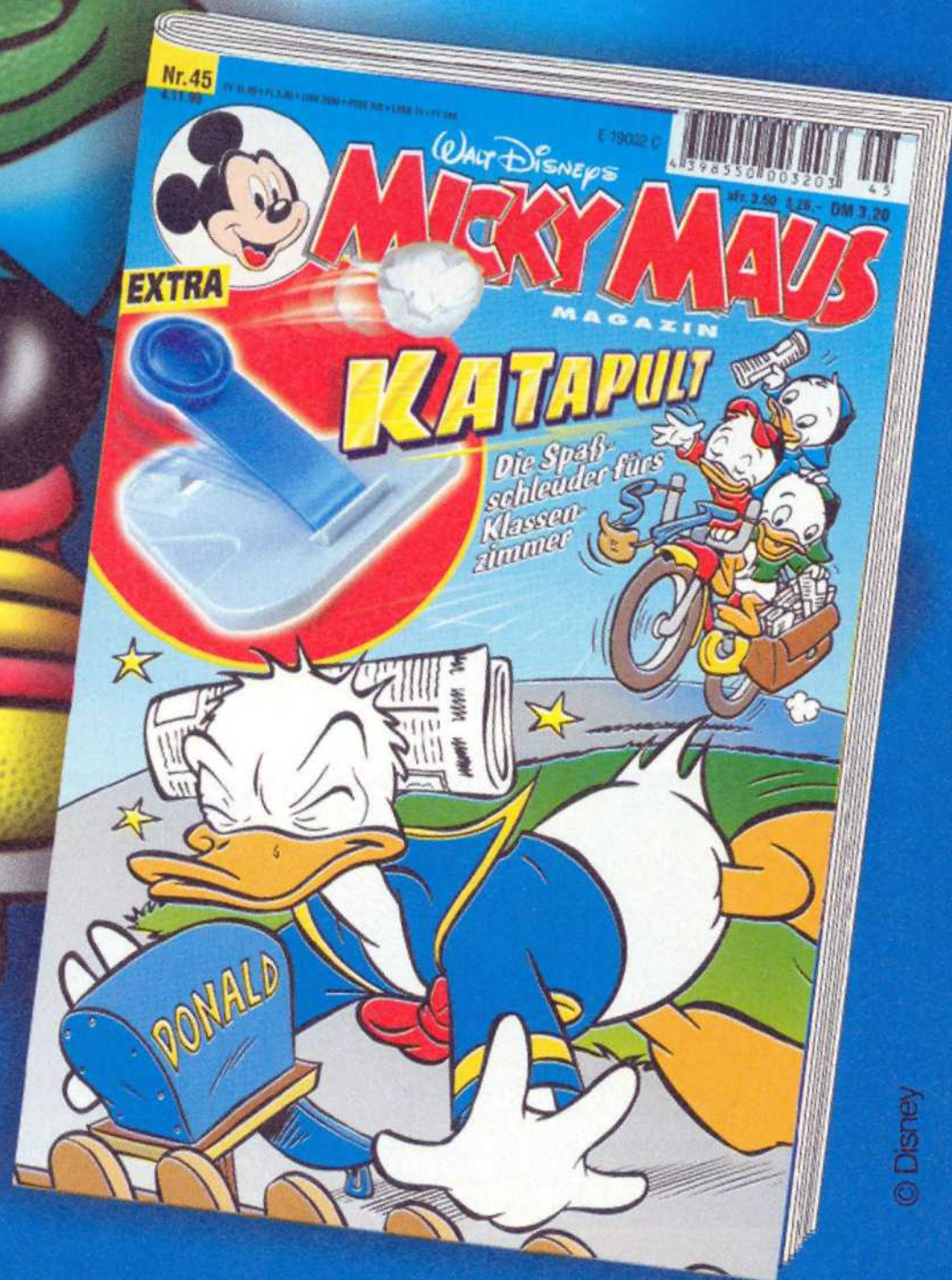
FUN, FUN, FUN



**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

Wie versprochen geht es in dieser Ausgabe mit den Tipps & Tricks zu *Mario Golf* weiter. Diesmal erhaltet ihr für jedes Loch der ersten beiden Kurse Hinweise wie ihr sie am erfolgreichsten spielt. Viel Spaß und Erfolg wünscht euch
euer Holger.



KURS: Toad Highlands

LOCH 1 Par 4 363 Yards

Schlagt den Ball mit dem 1er-Holz bis rechts neben den Baum! Bei starkem Windeinfluss müsst ihr die Richtung entsprechend verändern, sodass der Ball nicht ins Rough abgetrieben wird! Benutzt für den zweiten Schlag einen Wedge, um den Ball auf dem sehr ebenen Grün zu platzieren!

LOCH 2 Par 3 161 Yards

Da das Grün sehr eben ist, habt ihr hier die große Gelegenheit, ein Hole-in-one zu produzieren. Benutzt dafür am besten ein 6er-Eisen!

LOCH 3 Par 4 343 Yards

Schlagt den Ball bis kurz vor das Grün! Achtet dabei auf die Bunker! Mit dem Sand-Wedge könnt ihr dann einen Chip-in versuchen.

LOCH 4 Par 5 477 Yards

Passt bei diesem Loch auf die drei kleinen Bunker auf, die das Fairway verteidigen! Wenn es der Wind zulässt, könnt ihr versuchen, mit einem Power-Schlag bis neben die dritte Sandkuhle zu spielen. Setzt den Versuch, das Grün zu erreichen, ruhig ein wenig kräftiger und mit Backspin an, da weiter vorn zwei Bunker warten!

LOCH 5 Par 4 355 Yards

Legt den Ball mit dem 1er-Holz vor! Spielt dann das Grün ein wenig von rechts an, da es von rechts nach links abfällt!

LOCH 6 Par 3 138 Yards

Auch dieses Grün fällt von rechts nach links ab, sodass es sich anbietet, den Schlag ein wenig nach rechts zu platzieren.

LOCH 7 Par 4 387 Yards

Spielt den ersten Ball zwischen den vierten und fünften Hügel. Bleibt bei starkem Windeinfluss lieber ein wenig kürzer und korrigiert die Schlagrichtung entsprechend! Setzt dann den zweiten Ball mit dem 9er-Eisen aufs Grün! Da es von links nach rechts abfällt, solltet ihr dabei links neben die Fahne zielen.

LOCH 8 Par 5 511 Yards

Bei diesem Grün könnt ihr mit zwei weiten Schlägen das Grün erreichen und ein Eagle erzielen. Spielt den Ball dazu erst einmal mit dem Einer-Holz und der Power-Schlagfunktion auf die Schräge! Achtet bei der Wahl des zweiten Schlägers dann auf die Anzeige der Schlagintensität und den Wind! Das Grün ist sehr eben.

LOCH 9 Par 4 409 Yards

Vor dem rechten Wasserhindernis gibt es kaum seitliches Gefälle. Schlagt daher den ersten Ball dorthin! Hebt die weiße Kugel dann mit einem 8er- oder 9er-Eisen über das Wasser und den Sand hinweg aufs Grün! Achtet unbedingt auf den Wind und entscheidet euch notfalls lieber dafür, Par zu spielen!

LOCH 10 Par 4 304 Yards

Wählt den direkten Weg aufs Grün nur bei günstigem Wind, ansonsten könnte der Ball vor einen Baum zum Liegen kommen!



LOCH 11 Par 4 380 Yards

Auch hier gilt: Kürzt nur über den ersten Hügel auf der linken Seite ab, wenn es der Wind zulässt! Das Grün fällt nach rechts ab.

LOCH 12 Par 5 466 Yards

Spielt den Ball mit dem 1er-Holz und der Power-Funktion über die Rough-Zunge auf der linken Seite des Fairways. Um mit dem zweiten Versuch aufs Grün zu gelangen, müsst ihr dabei sehr weit links bleiben, sonst stehen euch die Bäume auf der rechten Seite im Weg. Achtung: Rechts vor der Fahne ist eine Mulde!

LOCH 13 Par 3 165 Yards

Das Grün fällt von hinten nach vorne und von rechts nach links ab. Ihr solltet also ein wenig nach rechts zielen und nicht zu kurz bleiben!

LOCH 14 Par 4 388 Yards

Wenn ihr noch einen Power-Schlag übrig habt, setzt ihn ein, um mit dem 1er-Holz über das Wasserhindernis zu spielen! Steht der Wind ungünstig, solltet ihr den Ball lieber links neben dem Wasserloch platzieren! Beim zweiten Versuch nehmt ihr den passenden Wedge, um auf das sehr ebene Grün zu gelangen!

LOCH 15 Par 4 369 Yards

Schlagt mit dem 1er-Holz über die Baumgruppe, die das Fairway auf der linken Seite beschneidet! Setzt den Power-Schlag ein, wenn ihr mit der bloßen 1er-Holz-Reichweite nicht so weit kommen würdet! Spielt das Grün von links an, da zum einen die Fahne dort steht und ihr zum anderen die zwei Bunker umgeht!

LOCH 16 Par 5 448 Yards

Schlagt den Ball zwischen dem rechten und dem mittleren Baum der ersten Anhöhe hindurch in das Fairway-Tal. Von dort aus benutzt ihr ein 6er- oder 7er-Eisen, um auf das ebene Grün zu gelangen. Geht bei starkem Wind auf Nummer sicher und setzt den Ball weiter links auf das Grün, um die Bunker zu meiden!

LOCH 17 Par 3 149 Yards

Bei diesem Loch solltet ihr den Ball um etwa 10 Yards weiter schlagen als angegeben und mit einem Backspin versehen.

LOCH 18 Par 4 400 Yards

Schlagt den ersten Ball möglichst nah an den Fluss, da der Boden dort sehr eben ist! Mit dem zweiten Versuch könnt ihr dann aufs Grün spielen, wofür ihr am besten einen Wedge benutzt. Schlagt den Ball ruhig ein wenig kürzer und nach rechts, da das Grün von rechts nach links und von vorne nach hinten abfällt!



KURS: Koopa Park

LOCH 1 Par 4 372 Yards

Bei Windstille solltet ihr den Ball soweit schlagen, wie ihr könnt. Achtet dabei auf die vier Bunker, die das Fairway einengen! Bei starkem Wind müßt ihr den ersten Ball hingegen vor der Bunkergruppe platzieren. Spielt den zweiten Ball eher zu kurz als zu weit, da hinten zwei Bunker warten und das Grün nach hinten abfällt!

LOCH 2 Par 5 527 Yards

Den ersten Ball spielt ihr bis zum Knick! Achtet dabei darauf, dass er nicht zu weit vorne zu liegen kommt, da euch sonst beim nächsten Schlag die Bäume auf der rechten Seite im Weg stehen! Benutzt dann ein Eisen, um den Ball auf das sehr ebene Grün zu spielen, wobei ihr eher ein wenig kürzer schlagen solltet!

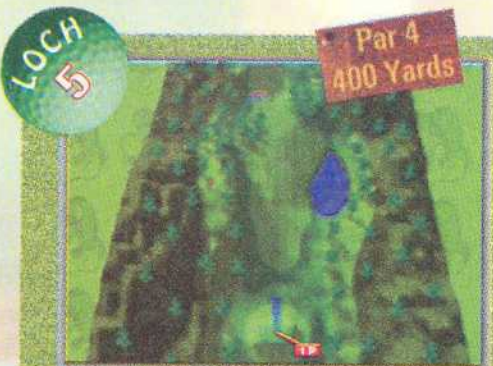
MARIO GOLF



Wenn der Wind sehr günstig steht, könnt ihr mit dem 1er-Holz und der Power-Option das Grün direkt über das Wasser erreichen. Bei starkem Wind bietet sich eher die sichere Variante an, bei der ihr zunächst das Fairway entlang bis zum Knick spielt. Das Grün ist äußerst wellig, und hinten links gibt es eine gemeine Mulde!



Zum einen fällt das Grün bei diesem Loch steil nach rechts ab, zum anderen wartet rechts ein Bunker. Spielt also eher weiter nach links!



Die ideale Position für den zweiten Schlag nimmt der Ball dann ein, wenn ihr ihn genau auf die schmale Graszunge kurz vor dem Bunker auf der linken Seite platziert. Von dort aus ist es am einfachsten, die beiden Bunker zu umgehen. Spielt am besten ein wenig länger und mit viel Backspin, dann kann nichts schief gehen!



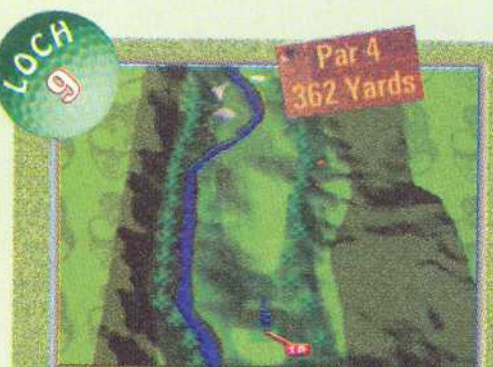
Mit dem richtigen Wind könnt ihr bei diesem Loch mit nur zwei Schlägen das Grün erreichen und somit den Versuch starten, ein Eagle zu erzielen. Dabei müsst ihr nur auf den Fluss und die beiden Bunker achten und daher den Schlag lieber ein wenig länger ansetzen als zu kurz. Das Grün ist relativ eben und bereitet kaum Probleme.



Schlagt den ersten Ball nur dann über den Bunker, wenn es der Wind zulässt! Ansonsten solltet ihr lieber ein wenig kürzer schlagen, da ihr auch so noch mit dem zweiten Schlag das Grün erreichen könnt! Bei dem Schlag auf das Grün gibt es keine Probleme, da es eben ist und es keine Bunker oder Wasserhindernisse hat.



Zielt bei diesem Loch rechts neben die Fahne! Selbst wenn kein Wind herrscht, dreht sich der Ball immer ein wenig nach links!



Bei Windstille oder starkem Westwind solltet ihr auf dem Fairway auf der rechten Seite des Flusses bleiben. Kommt der Wind von rechts, ist es sicherer, auf das vom Wasser abgetrennte Stück Fairway zu spielen. Ihr lauft dann zwar Gefahr, in einen der beiden Bunker zu spielen, das gibt aber wenigstens keinen Strafschlag.



Wieder einmal hängt die Wahl des Schlags vom Wind ab. Bei einem lauen Lüftchen könnt ihr versuchen, direkt über die Hügelgruppe auf der linken Seite zu spielen. Bei starkem Gegenwind solltet ihr hingegen lieber erst bis zum Knick kurz vor die Bunker schlagen. Um das Loch herum ist das Grün äußerst uneben!

LOCH 11 Par 4 366 Yards



Versucht bei diesem Loch nicht, direkt über die Baumzunge auf der linken Seite zu schlagen, sondern schlagt lieber ein wenig kürzer! Mit dem zweiten Versuch kommt ihr dann immer noch locker aufs Grün! Das Loch liegt in einer Mulde, sodass dicht platzierte Bälle zusätzlich ein wenig in seine Richtung rollen!

LOCH 12 Par 5 512 Yards



Um die Bunker am Ende der ersten Fairway-Bahn zu umgehen, bietet es sich an, über die bewaldete Rough-Zunge auf der linken Seite abzukürzen! Bleibt dabei unbedingt in der Mitte der Bahn, da euch sonst beim zweiten Schlag die Bäume der rechten Seite im Weg stehen, die ihr überspielen solltet! Das Grün ist wellig!

LOCH 13 Par 3 174 Yards



Bei diesem Loch bleibt euch nichts anderes übrig, als äußerst präzise zu spielen, da rechts ein Bunker und links der Fluss lauert.

LOCH 14 Par 4 392 Yards



Mit dem richtigen Wind könnt ihr auf die vom Fluss abgetrennte Fairway-Insel spielen. Von dort aus reicht ein kurzes Eisen, um auf das Grün zu gelangen. Dabei solltet ihr ruhig ein wenig kürzer schlagen, da das Grün vorne zwar sehr eben ist, nach hinten hin aber stark hügelig wird.

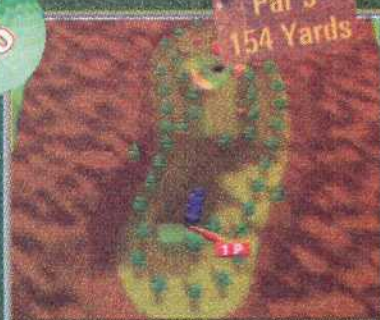
LOCH 15 Par 4 436 Yards



Wenn zu starker Wind herrscht, solltet ihr es lieber in Kauf nehmen, irgendwo links im Wald zu landen als im Wasserhindernis. Ansonsten ist es natürlich besser, auf dem Fairway zu bleiben! Achtet bei dem Versuch, das Grün zu erreichen, darauf, dass ihr weit genug schlagt! Vorne gibt es nämlich eine gemeine Stufe!



LOCH 16 Par 3 154 Yards



Schlagt lieber ein wenig zu weit, da ihr sonst Gefahr lauft, im vorderen Bunker zu landen! Das Grün steigt nach hinten rechts an.

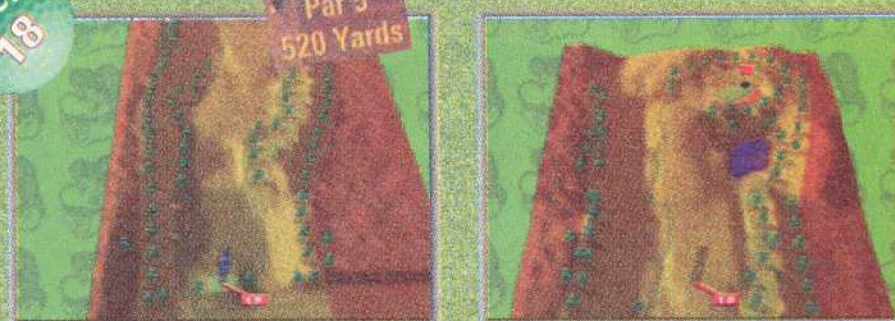


LOCH 17 Par 4 360 Yards



Kürzt bei diesem Loch schräg ab und schlagt direkt auf das sehr ebene Grün! Bei starkem Wind solltet ihr aber lieber den Umweg wählen.

LOCH 18 Par 5 520 Yards

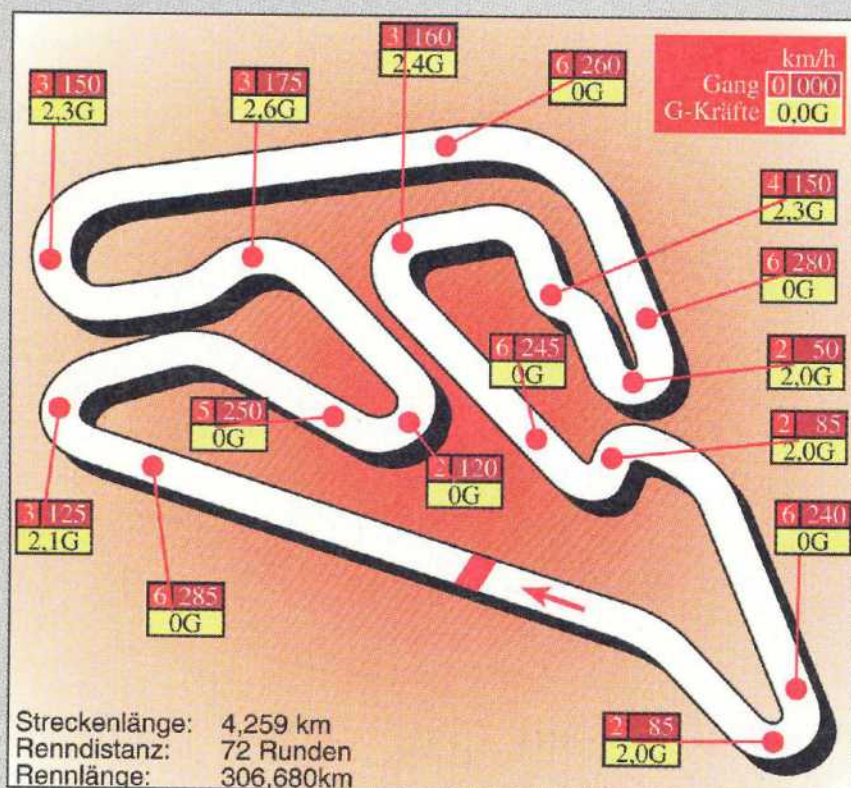


Der erste Schlag bereitet bei diesem Loch keine Probleme, da das Fairway sehr breit ist. Mit Blick auf den zweiten Versuch solltet ihr aber nicht zu weit nach rechts schlagen, damit ihr mehr Spielraum zum Bunker vor dem Grün habt. Versucht, mit viel Backspin genau die Fahne anzupeilen, da das Grün zu allen Seiten abfällt!

In der nächsten Folge geht es mit den folgenden drei Kursen weiter, die schon eine Nummer schwieriger sind.

Auch der beste Fahrer wird nur dann die letzten Hundertstel aus seinem Boliden holen können, wenn der Wagen optimal an die jeweilige Strecke angepasst ist. Doch das Tuning in die eigene Hand zu nehmen, kann bedeuten, dass ihr unter Umständen Stunden damit zubringt herauszufinden, welcher Lenkwinkel am günstigsten ist. Damit euch die Vorbe-

reitungen in der Box nicht ewig aufhalten, haben wir die Profi-Einstellungen für alle 16 Strecken ermittelt. Auf den ausführlichen Übersichtskarten könnt ihr anhand der roten Punkte sehen, in welchem Gang und mit welcher Geschwindigkeit der jeweilige Kurs optimal gefahren werden kann. Wir wünschen euch viel Spaß, und gebt ordentlich Gas!



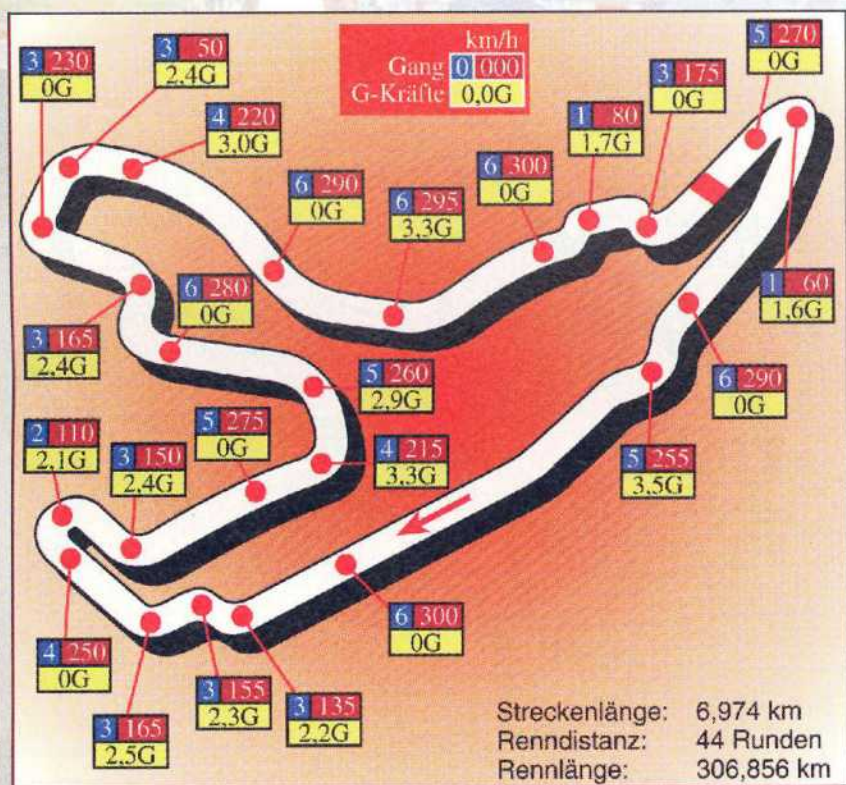
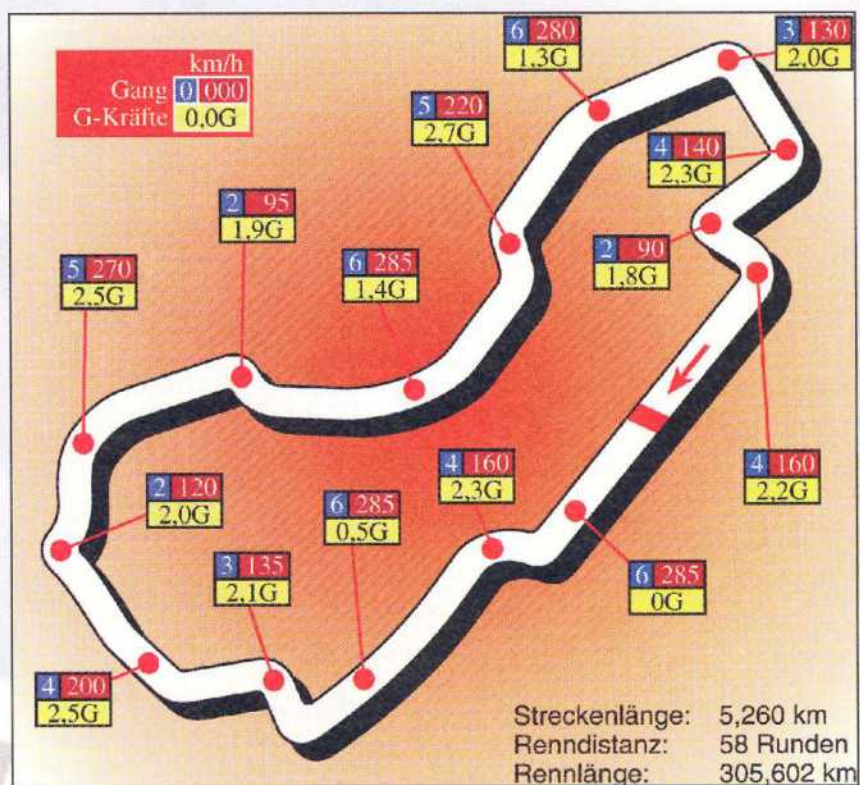
ARGENTINIEN

Rekord	1:21:495
Frontflügel	15°
Heckflügel	15°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	51 %
Heckbremse	49 %
Bodenfreiheit vorne	hoch
Bodenfreiheit hinten	hoch
Getriebe	14-20-26-32-37-42



AUSTRALIEN

Rekord	1:26:654
Frontflügel	10°
Heckflügel	10°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	22°
Frontbremse	53 %
Heckbremse	47 %
Bodenfreiheit vorne	niedrig
Bodenfreiheit hinten	niedrig
Getriebe	15-21-27-33-39-45



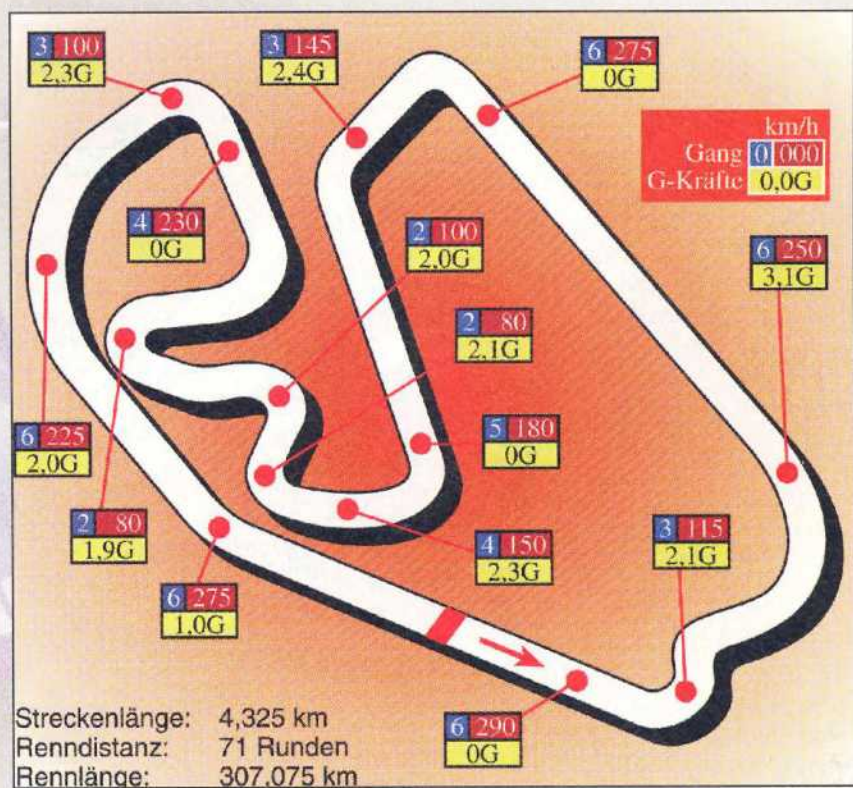
BELGIEN

Rekord	1:45:341
Frontflügel	7°
Heckflügel	6°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	20°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	hoch
Bodenfreiheit hinten	hoch
Getriebe	17-24-28-34-41-47



BRASILIEN

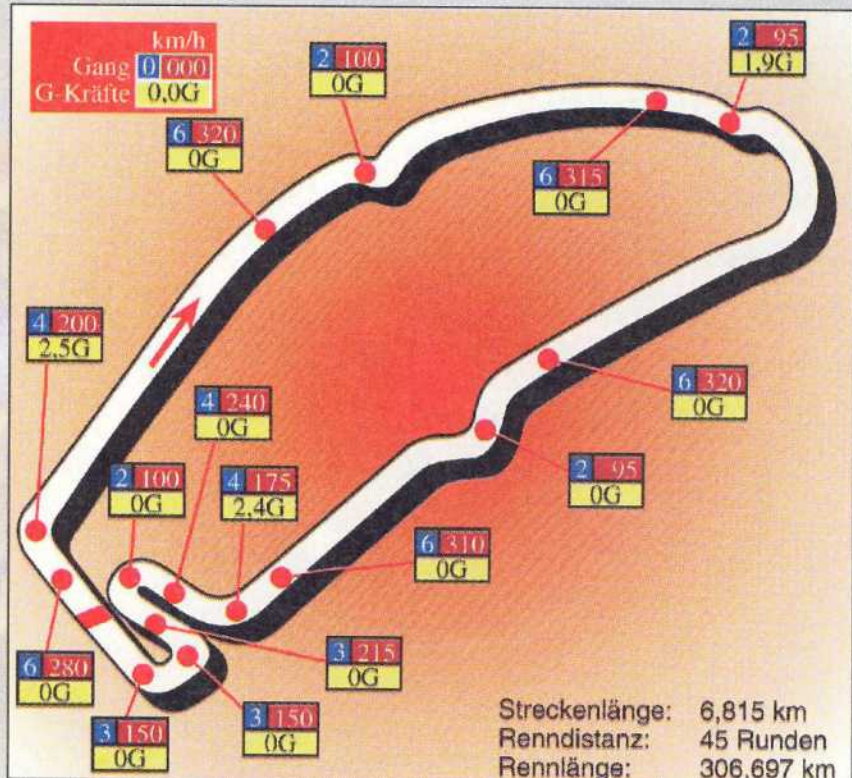
Rekord	1:14:363
Frontflügel	8°
Heckflügel	7°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	50 %
Heckbremse	50 %
Bodenfreiheit vorne	niedrig
Bodenfreiheit hinten	hoch
Getriebe	17-25-31-35-39-43





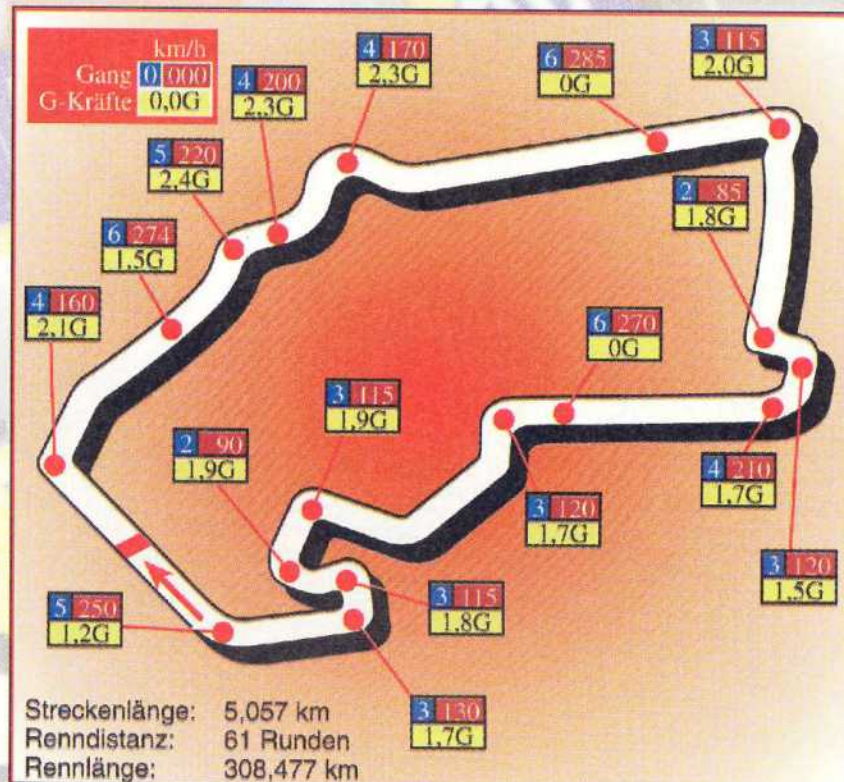
DEUTSCHLAND

Rekord	1:39:759
Frontflügel	0°
Heckflügel	0°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	hoch
Bodenfreiheit hinten	hoch
Getriebe	20-27-34-40-46-52



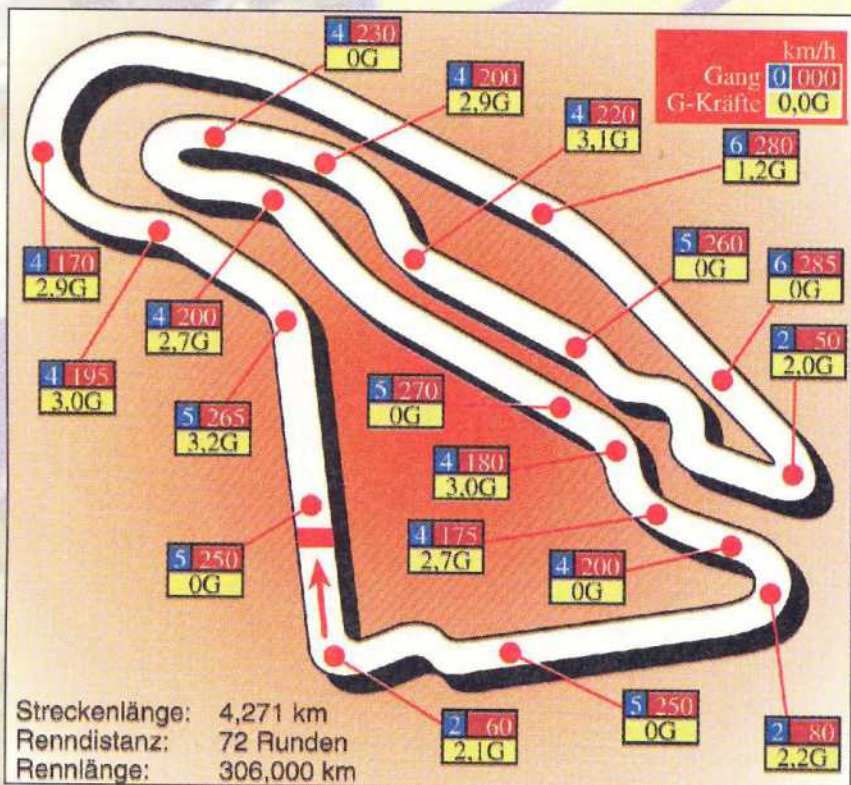
ENGLAND

Rekord	1:22:230
Frontflügel	12°
Heckflügel	11°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	25°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	mittel
Bodenfreiheit hinten	mittel
Getriebe	15-20-25-30-37-44



FRANKREICH

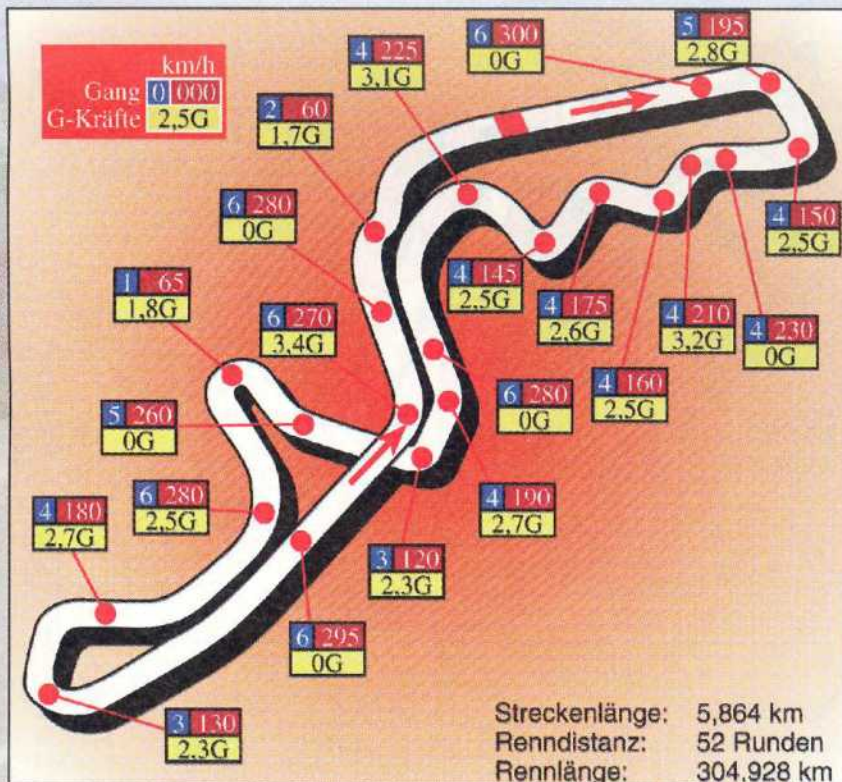
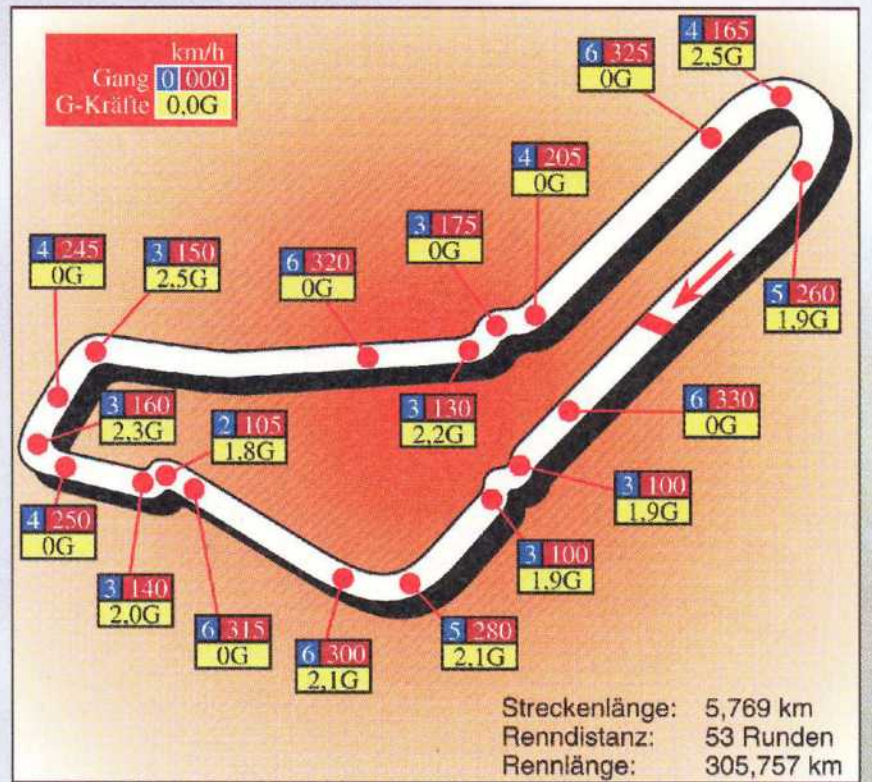
Rekord	1:11:699
Frontflügel	10°
Heckflügel	10°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	52 %
Heckbremse	48 %
Bodenfreiheit vorne	mittel
Bodenfreiheit hinten	mittel
Getriebe	15-23-30-34-38-43





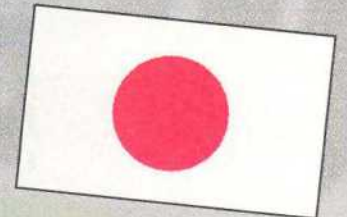
ITALIEN

Rekord	1:15:898
Frontflügel	2°
Heckflügel	2°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	20°
Frontbremse	50 %
Heckbremse	50 %
Bodenfreiheit vorne	niedrig
Bodenfreiheit hinten	niedrig
Getriebe	17-25-32-39-44-49



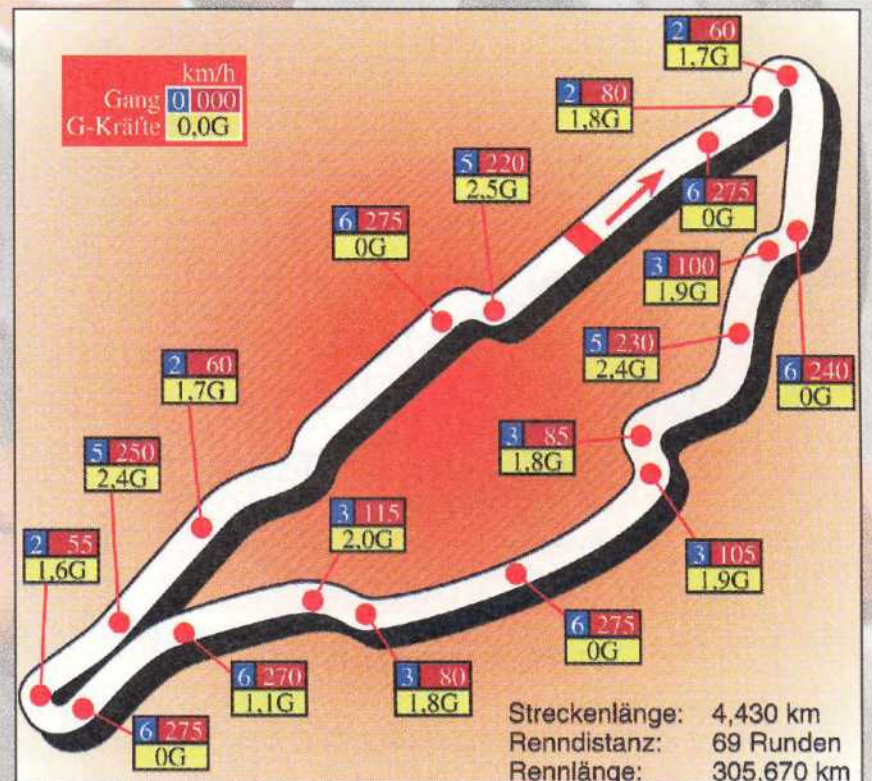
JAPAN

Rekord	1:34:394
Frontflügel	8°
Heckflügel	8°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	22°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	niedrig
Bodenfreiheit hinten	mittel
Getriebe	14-22-29-36-41-46



KANADA

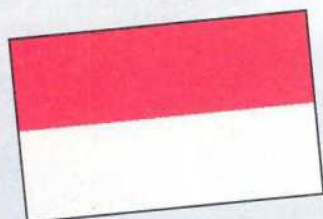
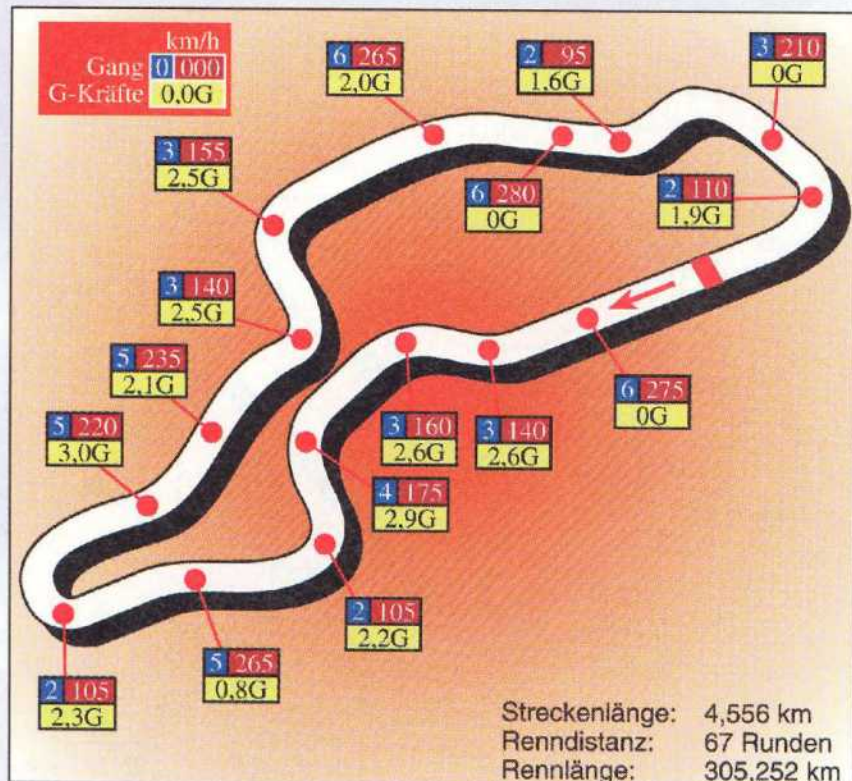
Rekord	1:15:837
Frontflügel	9°
Heckflügel	9°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	hoch
Bodenfreiheit hinten	hoch
Getriebe	16-23-29-35-41-46





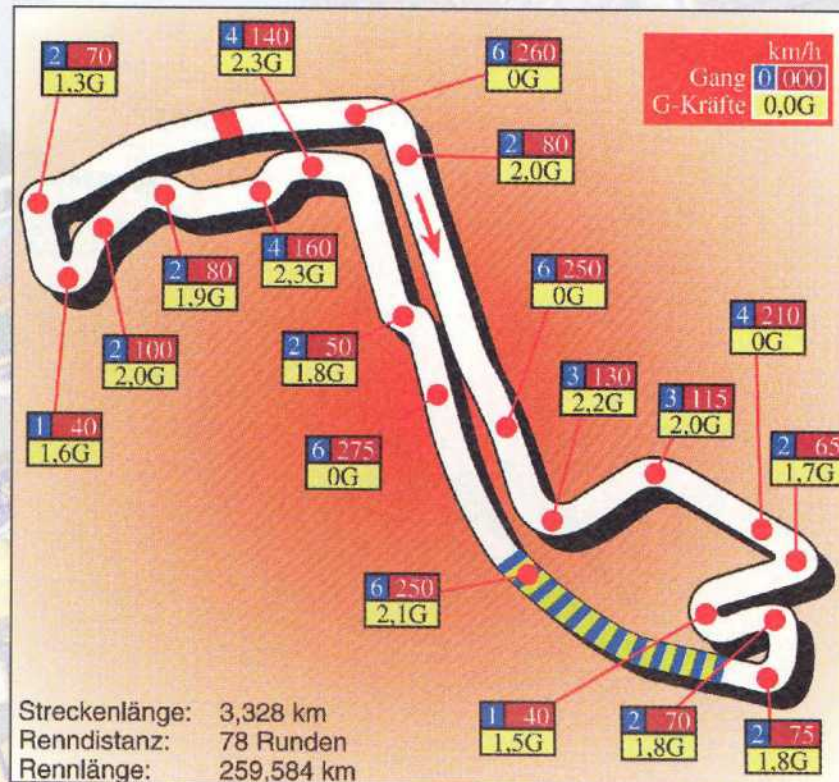
LUXEMBURG

Rekord	1:16:753
Frontflügel	12°
Heckflügel	12°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	56 %
Heckbremse	44 %
Bodenfreiheit vorne	mittel
Bodenfreiheit hinten	mittel
Getriebe	15-21-27-33-38-43



MONACO

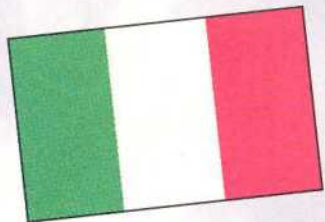
Rekord	1:14:548
Frontflügel	17°
Heckflügel	16°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	25°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	niedrig
Bodenfreiheit hinten	niedrig
Getriebe	13-18-24-29-35-40



ÖSTERREICH

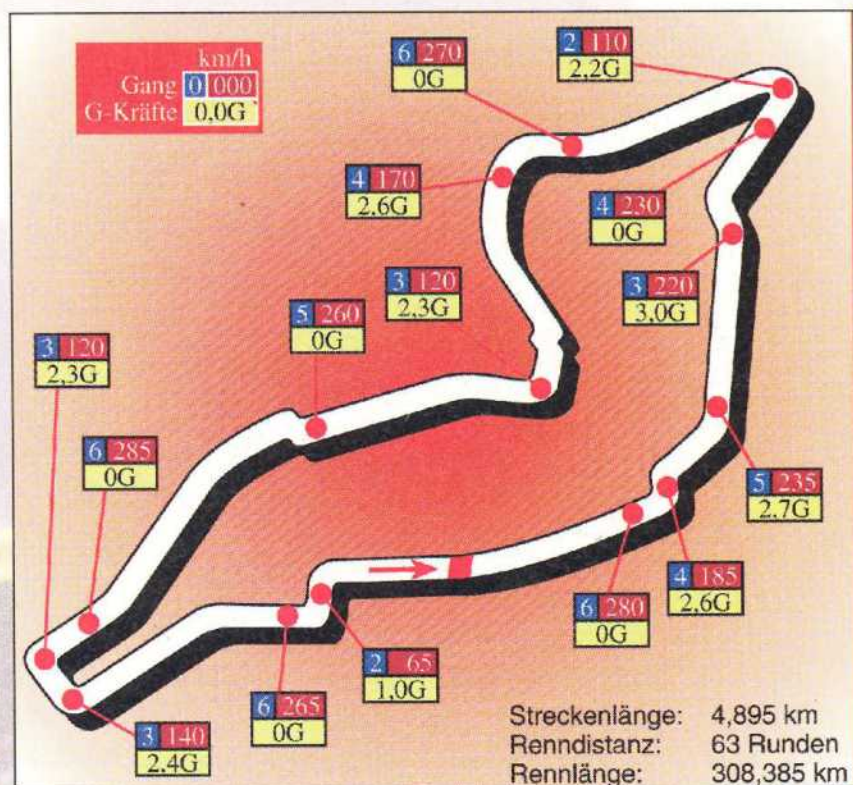
Rekord	1:09:675
Frontflügel	10°
Heckflügel	10°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	50 %
Heckbremse	50 %
Bodenfreiheit vorne	mittel
Bodenfreiheit hinten	mittel
Getriebe	15-21-27-33-38-43





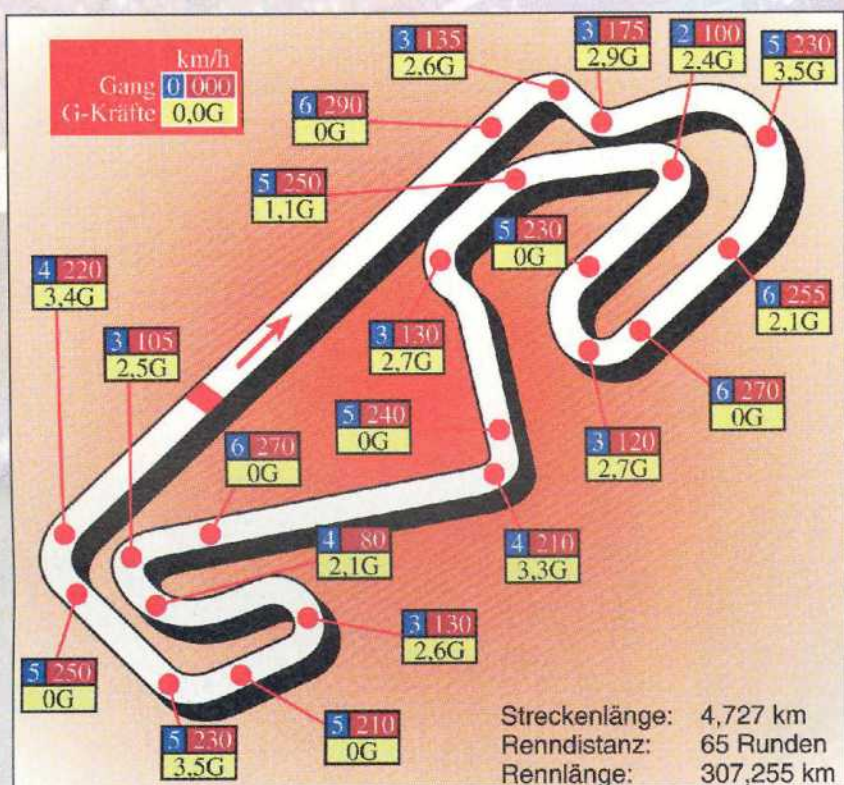
SAN MARINO

Rekord	1:23:346
Frontflügel	9°
Heckflügel	7°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	25°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	niedrig
Bodenfreiheit hinten	mittel
Getriebe	15-21-26-32-39-45



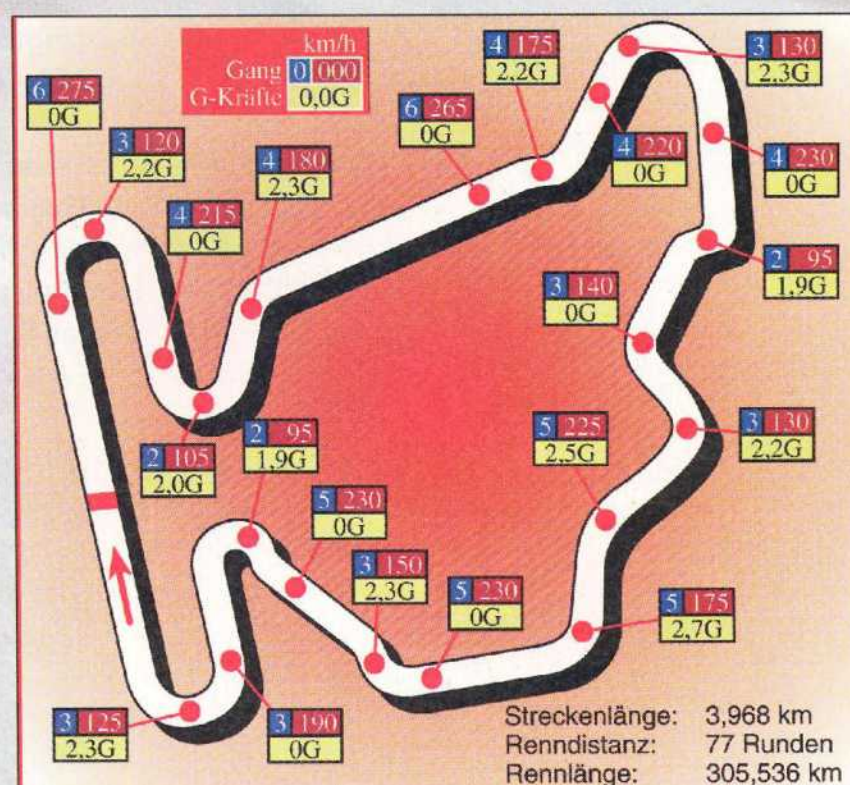
SPANIEN

Rekord	1:16:831
Frontflügel	10°
Heckflügel	9°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	25°
Frontbremse	60 %
Heckbremse	40 %
Bodenfreiheit vorne	niedrig
Bodenfreiheit hinten	niedrig
Getriebe	15-21-26-31-37-43



UNGARN

Rekord	1:14:811
Frontflügel	14°
Heckflügel	14°
Frontfederung	hart
Heckfederung	weich
Reifen	weich
Lenkwinkel	23°
Frontbremse	55 %
Heckbremse	45 %
Bodenfreiheit vorne	mittel
Bodenfreiheit hinten	mittel
Getriebe	13-19-25-31-36-41



Zum Zeitpunkt der Produktion dieser Ausgabe stand noch nicht fest, wer letztendlich Sieger der Formel-1-WM 1999 werden wird. Habt ihr *Racing Simulation 2* im Modulschacht, wird euch das Ergebnis sowieso kaum jucken, denn wer immer auch verliert, ihr könnt ihn trotzdem zum Weltmeister machen!

TIPPS & TRICKS wanted!

Belohnung ausgesetzt!

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 TOTALI-Freiabos**. 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:

↑, ↓, ←, →, X, Y, Z, L, R

(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:
Andreas Rothmeier, Schmidmühlen
Dirk Fessler, Bad Oldesloe
Mona Hintze, Gummersbach

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

TIPPS &

SUPERNES

Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest

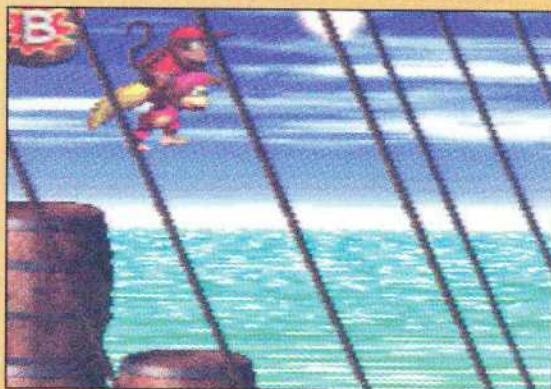
Aller Anfang ist leicht, denn schon in der ersten Welt gibt es einige geniale Abkürzungen, die den Weg zum Levelende erheblich beschleunigen. Hier ist eine kleine Übersicht:

Level 'Schlotter Mast': Gleitet als Dixie nach links unten, bis das abgebildete unsichtbare Fass auftaucht! Es führt euch über ein kleines Zwischenbild direkt zur DK-Münze und dem nahe gelegenen Levelausgang.



Level 'Schiff Ahoi': Springt zu Beginn des Levels nach links oben, wo ein Bonusfass zu sehen ist! Springt rechts neben dem Fass nach oben, und ihr gelangt netterweise wieder in unmittelbare Nähe des Ausgangs. Wirklich praktisch!

Level 'Sinkender Holländer': Lauft zu Beginn ein Stück nach rechts! Sobald das Wasser steigt, solltet ihr nach links oben zurückschwimmen, wo in der zweiten Lücke das obligatorische unsichtbare Fass zu finden ist.



Level 'Segel Trauma': Springt einfach gleich zu Beginn dieses Levels nach rechts unten und hofft, das dortige unsichtbare Fass auch wirklich zu treffen!

Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Trouble

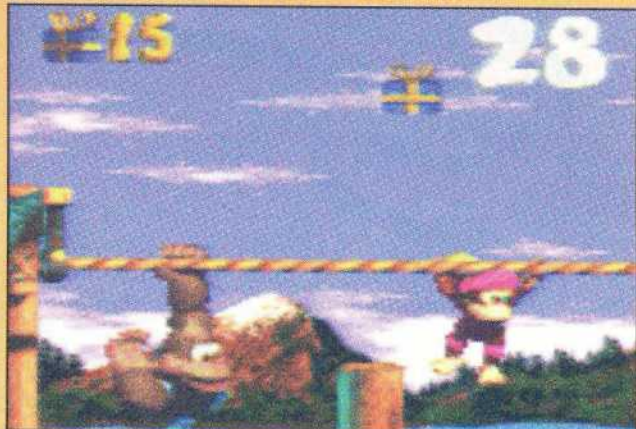
Auch der dritte Teil des Affenabenteuers hat ein umfangreiches Cheatmenü, das einen bequemen Zugang zu mehr oder weniger nützlichen Optionen gewährt. Gebt im Auswahl-Screen für den Spielstand die Kombination L, R, R, L, R, R, L, R, L, R ein und anstatt eures Namens einen der aufgeführten Codes:

MUSIC – Dixie Kong's Music Test

TUFST – Die Continue-Fässer in den Levels verschwinden. Wer nun das Spiel von Anfang an durchspielt, kann auf 105 % kommen.

MERRY – In den Bonusrunden können Weihnachtsbaumkugeln und Geschenke eingesammelt werden.

COLOR – Die Farben von Dixie und Kiddy Kong verändern sich.



WATER – Man kann ohne Boot in den Wasserfall links vom Start schwimmen. Wenn ihr nun das Bananenvogel-Spiel gewinnt, erhaltet ihr alle Bonusmünzen.

HARDR – Das Spiel wird schwieriger.

ASAVE – Der Spielstand wird nach jedem Level automatisch abgespeichert.

ERASE – Alle Bestzeiten werden gelöscht.

LIVES – Ihr erhaltet 50 Leben.

Als Bestätigung, dass der eingegebene Code aktiviert ist, hört ihr Dixie weinen. Wenn ihr wollt, könnt ihr beliebig viele Codes miteinander kombinieren.

NINTENDO 64

Gauntlet Legends Begleiter

Sobald ihr mit einem Charakter den Erfahrungslevel 25 erreicht habt, steht euch je nach Wahl der Rasse ein anderer Begleiter zur Verfügung und hilft euch.

TRICKS

Shortys

Bessere Waffen

Habt ihr den Erfahrungslevel 10 erreicht, erhaltet ihr eine stärkere Waffe. Das Gleiche passiert euch, wenn ihr in den Level 50 beziehungsweise 99 aufgestiegen seid.

Immunität gegen Tod

Um den lästigen Gevatter Tod zu euren Gunsten auszunutzen, solltet ihr das Spiel einmal durchspielen. Statt dass euch nun permanent Lebensenergie abgezogen wird, erhaltet ihr welche dazu.

Vergiftete Früchte umwandeln

Benutzt ihr eine magische Essenz in der Nähe einer vergifteten Frucht, wird diese in eine normale Frucht umgewandelt, die euch heilt.



Als Sumner spielen

Begeht euch im letzten Level des Battlefields (heißt „The Trench“) durch den alternativen Ausgang (die Falltür mit dem Schädel)! Im anschließenden Bonuslevel müsst ihr nun 50 Münzen einsammeln.

Zeit anhalten

Kämpft euch bis zum ersten Endgegner vor und sammelt vorher ein Zeitstopper-Extra ein! Benutzt dieses Item, kurz bevor der Endgegner euch besiegt und achtet darauf, dass er beim Ableben eurer Spielfigur noch aktiv ist! Lasst euch schlagen und wählt „Continue“! Daraufhin könnt ihr jeden beliebigen, bisher erreichten Level mit Ausnahme der Boss-Stages betreten und nach Lust und Laune erkunden, da der Zeitstopper immer noch aktiviert ist. Die Monster regenerieren sich nicht, und abgesehen von vergiftetem Essen kann euch rein gar nichts verletzen. Auch Items stehen euch nach Belieben zur Verfügung. Sondernlich viele Erfahrungspunkte werdet ihr al-

lerdings nicht mit nach Hause schleppen können, dafür findet ihr zu wenige Gegner.

Die Eisaxt von Untar

Im Level „Treasury“ in Valkyrie's Castle könnt ihr die Eisaxt von Untar finden. Besonders nützlich erweist sie sich im Kampf gegen den roten Drachen im Warrior's Mountain.

Das Schwert von Rasha

Um die Chimäre in Valkyrie's Castle einfacher zu besiegen, ist das Schwert von Rasha ganz hilfreich. Ihr findet es im Level „Caverns“ des Warrior's Mountain.

Marker's Speer

Marker's Speer findet ihr im Level „Fissure“ der Ice Domain. Setzt ihn ein, um die Plague in der Skytown zu besiegen!

Die Flamme von Tarkana

Im Level „Spire“ der Skytown ist die Flamme von Tarkana zu finden, die im Kampf gegen den Yeti in der Ice Domain von Nutzen ist.

Holy Savior

Im zweiten Level des Battlefields findet ihr den Holy Savior, die ultimative Waffe im Kampf gegen den übermächtigen Skorne.

Jet Force Gemini

Rainbow-Blood-Modus

Sammelt 100 Ameisenköpfe, um im Cheat-Menü den Rainbow-Blood-Modus freizuschalten!

Jet-Force-Kids-Modus

Sammelt 200 Ameisenköpfe, um im Cheat-Menü den Jet-Force-Kids-Modus freizuschalten! Ist dieser aktiviert, könnt ihr die Charaktere als Kinder bestaunen.

Ants-into-Pants-Modus

Sammelt 300 Ameisenköpfe, um im Cheat-Menü den Ants-into-Pants-Modus freizuschalten! Dieser verwandelt die Gegner in dünne Figuren mit großen Hosen.

NFL Blitz 2000 (NTSC)

Diverse Cheats

Drückt die Turbo-, Sprung- und Passtaste, (in der Grundeinstellung: Z, B, A), um die Symbole unter den Helmen im Versus-Bildschirm zu verändern! Die Zahlen in der folgenden Liste geben an, wie oft jeder Button gedrückt werden muss. Nachdem die Symbole geändert

wurden, müsst ihr den Analogstick oder das Steuerkreuz in der angegebenen Richtung betätigen, um den Code zu aktivieren. Beispiel: Um 1-2-3 ← einzugeben, drückt einmal „Turbo“, zweimal „Sprung“, dreimal „Pass“ und anschließend nach links!



Effekt

Späte Hits
Keine CPU-Unterstützung
Spiel bei Nacht
Nebel
Schnelleres Turbo-Rennen
Riesige Köpfe
Dichter Nebel
Super-Blitzing
Große Pille
Name des Receivers verbergen
Turnier-Modus
Super-Fieldgoals
Kopfloze Teams
Große Spieler
Kein Punting
Große Köpfe
Keine Firstdowns
Kein Seiten-Aus
Klares Wetter
Immer Quarterback
Immer Receiver
Stärkere Teamkollegen
Schnelle Pässe
Grasfeld
Asphaltfeld
Staubfeld
Schneefeld
Winzige Spieler
Stärkere Blocker
Stärkere Offense
Starker CPU-Gegner
Unsichtbarer Receiver
Unsichtbarer Quarterback
Keine Interceptions

Code

0-1-0 ↑
0-1-2 ↓
0-2-2 →
0-3-0 ↓
0-3-2 ←
0-4-0 ↑
0-4-1 ↓
0-4-5 ↑
0-5-0 →
1-0-2 →
1-1-1 ↓
1-2-3 ←
1-2-3 →
1-4-1 →
1-5-1 ↑
2-0-0 →
2-1-0 ↑
2-1-1 ←
2-1-2 ←
2-2-2 ←
2-2-2 →
2-3-3 ↑
2-5-0 ←
3-0-0 ↑
3-0-1 ↑
3-0-2 ↑
3-0-4 ↑
3-1-0 →
3-1-2 ←
3-1-2 ↑
3-1-4 ↓
3-3-3 ←
3-4-2 ←
3-4-4 ↑

Höhere Geschwindigkeit	4-0-4 ←
Stärkere Defense	4-2-1 ↑
Keine zufälligen Fumbles	4-2-3 ↓
Gute Pässe	4-2-3 →
Unsichtbarkeit	4-3-3 ↑
Stadion ausblenden	5-0-0 ←
Stadion bei Tag	5-0-1 ↓
City-Stadion	5-0-1 ←
Altes Stadion bei Tag	5-0-1 ↑
Stadion bei Nacht	5-0-2 ↓
Altes Stadion bei Nacht	5-0-2 ↑
Schnee-Stadion	5-0-3 ↓
Römisches Stadion	5-0-3 ←
Altes Schnee-Stadion	5-0-3 ↑
Unendlich Turbo	5-1-4 ↑
Schnee	5-2-5 ↓
Regen	5-5-5 →
Hyper-Blitz	5-5-5 ↑

Zusätzliche Spieler

Wählt die Option „Enter Name for Record Keeping“ und gebt einen der folgenden Namen und PIN-Nummern ein, um versteckte Spieler zu erhalten!

Name	PIN
BETH	7761
BILLZ	0526
BRAIN	1111
BRIAN	0818
CARLTN	1111
DANIEL	0604
DBN	6969
ED	3246
FORDEN	1111
GATSON	1111
GENE	0310
GENTIL	1111
GRINCH	0222
GUIDO	6765
JAPPLE	6660
JASON	3141
JENIFR	3333
JIMK	5651
JOHN	5158
JOSH	4288
LEX	7777
LT	7777
LUIS	3333
MARKA	1112
MIKE	3333
MITCH	4393
MONTY	1836
NICO	4440
PAULA	0425
PAULO	0517

RAIDEN	3691
ROG	8148
ROOT	6000
RYAN	1029
SAL	0201
SHINOK	8337
SHUN	0530
SKULL	1111
THUG	1111
TODD	1122
TURMEL	0322
VAN	1234
ZZ	1221

Road Rash 64

Diverse Cheats

Die folgenden Tastenkombinationen werden im Hauptmenü eingegeben:

Scooters

C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L, C←

Schnelle Biker

C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z

Alle Maschinen und Strecken

C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z

Polizei-Modus

Z, C←, C↓, C←, Z, L, R, C↓

Weiblicher Biker

C→, C←, Z, L, R, C↑

Level 2

R, C→, Z, R, L, C↑, C←, C↑

Level 3

R, C→, C→, C→, R, C←, C↓, Z

Level 4

R, C→, C↓, C←, C→, C→, Z, L

Level 5

Z, C→, C↓, C←, C→, C→, Z, L

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Gibt im Thrash-Modus die Tastenkombination C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z ein!

Schnellstart

Haltet zu Beginn des Rennens A gedrückt, um schnell vom Fleck zu kommen!

Zusätzliche Bikes

Belegt im Big-Game-Modus in allen Rennen den ersten Platz, um zwei Bikes zu erhalten!

GAME BOY

Pokémon Pinball

Bonusstages

Um die Bonusstages zu erreichen, müsst ihr drei Pokémon am gleichen Ort fangen, ohne ein „Game Over“ zu bekommen. Schafft ihr dies, erscheint ein Loch mit der Bezeichnung „Go to Bonus“. Trefft dieses Loch, und ihr findet euch im Bonuslevel wieder!

Doppelter Cave-Bonus

Sobald die Buchstaben C, A, V und E aufleuchten, ist der Eingang zum Cave-Bonus geöffnet. Begeht euch noch nicht hinein und bringt die vier Buchstaben erneut zum Leuchten! Nun könnt ihr den Cave betreten und erhaltet dort doppelt so viele Punkte wie gewöhnlich.

Pokémon weiterentwickeln

Befördert den Pokéball durch die linke Rampe! Bei jedem Mal leuchtet ein Pfeil auf. Sind alle drei Pfeile erhellt, müsst ihr den Evolution-Cave (rotes Spielfeld) beziehungsweise Slowpokes Maul (blaues Spielfeld) treffen und daraufhin das Pokémon wählen, das sich weiterentwickeln soll.

Mona Hintze, Gummersbach

Tarzan

Levelcodes

Level	Code
2-1	Kreuz, X, Mond, Kreuz
3-1	Vertikale Linien, vertikale Linien, Labyrinth, Spirale
4-1	X, Mond, Pfeile, Kreuz
5-1	Pfeile, Pfeile, Mond, vertikale Linien
6-1	Spirale, Labyrinth, Kreuz, Pfeile



Ihr habt die Wahl!

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

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

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

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



Jetzt auch online!

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

TOTAL!

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

Bedingungen:

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

ABO • ABO • ABO •

ICH ABONNIERE DIE TOTAL! FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):
☐ Bequem durch Bankeinzug
☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

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

Datum, zweite Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

• ABO • ABO • ABO

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

(BITTE ANKREUZEN)

☐ LX4 TREMOR PAK 1 MB

☐ G64 CONTROLLER

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

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

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!

Frauen, Männer und Videospieler dieser Welt!

In diesem Monat möchten wir einen Aufruf starten. Wenn euch irgendwas an der Helpline nicht gefällt, ihr schon immer etwas ändern oder einfach nur mal eure Begeisterung zum Ausdruck bringen wolltet, dann meldet euch bei uns! Ihr könnt uns bis Jahresende unter der nebenstehenden Adresse eure Verbesserungsvorschläge, Ideen, Kritik und Goldschätze (hihi!) schicken. Faxe und E-Mails sind natürlich auch willkommen. Am Sylvesterabend werden wir dann alle Zuschriften unter tosendem Beifall und einem riesigen Feuerwerk auswerten und jeweils ein Überraschungspaket an die drei gezogenen Gewinner versenden. Also, Bleistift gespitzt, Tastatur geputzt, Modem voll getankt, und ab geht die Post!

Akido (thomas@x-plain.de)

Fragen

Diddy Kong Racing (N64)

Christoph Schweizer fährt und fährt und fährt, doch Wizpig, das riesige Wildschwein, kann er einfach nicht einholen. Mit dem folgenden Satz von T.T. hat er ebenfalls Probleme: „Jetzt kannst du meine Türe besuchen.“

TOTAL! gibt Gas:

Im Rennen gegen Wizpig solltet ihr darauf achten, möglichst alle Beschleunigungsfelder zu erwischen. Habt ihr ein solches überfahren, dürft ihr nicht sofort wieder Gas geben, sondern solltet erst die Wirkung des Feldes abwarten. Andernfalls wird der zusätzliche Schub frühzeitig durch das Gasgeben unterbrochen und abgeschwächt. Wizpig könnt ihr mehrmals besiegen, um neue Strecken freizulegen. Zum zweiten Problem: Der Satz von T.T. bedeutet lediglich, dass ihr ab diesem Zeitpunkt gegen sie antreten könnt. Eine besondere Tür gibt es nicht, gemeint sind die Eingänge zu den Strecken.



The Legend of Zelda - A Link to the Past (SNES)

Ramon Keck sucht nach dem Eisstab. In der Schmiede der Schattenwelt hat Ramon eine Truhe gefunden, die sich nicht öffnen lässt und seinem Helden folgt. Was muss Ramon an dieser Stelle tun?

Mystic Quest Legend (SNES)

Philipp Wiehe schrieb: „Wo finde ich den Heil- und den Lebenszauber?“

Pokémon (GBC, Rote Version)

Patrick Rieder fragt, wie er den Zerschneider, den er in der zweiten Arena gewonnen hat, einsetzen kann.

		FIRSTIE :167	
No. 003		HP: 229/229	
		STATUS/OK	
ATTACK	155	TYPE1/	GRASS
DEFENSE	155	TYPE2/	POISON
SPEED	151	IDNo/	42868
SPECIAL	188	OT/	HOLGI

TOTAL! fügt zusammen:

Die Arenaleiterin in Azuria City heißt Misty. Habt ihr die Pokémon von Misty besiegt, erhaltet ihr die Fähigkeit VM Zerschneiden. Dies nützt euch jedoch solange nichts, bis ihr die entsprechende Maschine gefunden habt und ein Pokémon besitzt, mit dem ihr die erlernte Aktion ausführen könnt. In diesem Fall findet ihr die Maschine auf der M.S. Anne. Die richtigen Kampfgesellen heißen Bisasam, Glumanda und Sandan. Ist alles zusammengefügt, könnt ihr mit der neuen Fähigkeit Büsche zerschneiden, die euch zuvor den Weg versperrten. Natürlich funktioniert dies auch in der blauen Version.

Starshot - Panik im Space Circus (N64)

Marijan Kuhn kommt auf Killer Expo im War Sim beim besten Willen nicht zum Ende. Wer kann ihm diesen Level in den wichtigsten Punkten kurz umreißen?

TRICKS

Helpline

Super Mario 64 (N64)

Malte Mende steckt im achten Level, vierter Abschnitt, fest. Dort, wo man auf zwei Schildkröten und eine Qualle trifft, weiß Malte nicht weiter.

Terranigma (SNES)

Emrah Erkeci würde gerne wissen, wie er Seeheim abbrennen lassen kann.

WWF Attitude (N64)

Patrick Jaeckel (14) würde im Hardcore-Match lieber häufiger einen Tisch zu Hilfe nehmen. Wie kann man das Möbel mehrmals benutzen? Seine zweite Frage bezieht sich auf die Eigenschaftswerte eines selbst kreierten Wrestlers. Wie bekommt man mehr als 39 Punkte bei den einzelnen Attributen?



Ihr es nicht schafft, ihn beim ersten Mal zu besiegen, verschwindet er nach einer gewissen Zeit wieder – und das Ganze fängt von vorne an. Doch nicht verzweifeln, beim nächsten Treffen mit ihm hat er noch genauso viel Energie wie am Ende des vorigen Kampfes. Habt ihr ihn schließlich besiegt, winkt eine Esper als Belohnung.“

Game Buster (N64)

Dennis Stammel, Ausgabe 10/99:

Ergänzend zum gesuchten Key-Code für das Spiel *Zelda 64*, den wir in der vorigen Ausgabe abdruckten, möchten wir euch diesmal darüber informieren, dass ihr euer Modul aktualisieren (updaten) lassen könnt. Unabhängig davon, ob die Garantie schon abgelaufen ist oder nicht, könnt ihr das Schummelmodul



Game Buster (Version 1.10) an die Firma Dataflash (Tel.: 0 28 22/6 85 45) schicken, um die Software auf den neusten Stand bringen zu lassen. Das Updaten und das Rückporto sind frei, ihr zahlt also lediglich die Kosten für die Zusendung. Von kompetenten Technikern wird das Modul sodann auf den Stand 1.13 gebracht. Die aufgefrischte Version beinhaltet zirka zehn neue Key-Codes, unter anderem auch den für *Zelda 64*. Nun noch kurz die Adresse der Firma:

DATAFLASH
Wassenbergstraße 34
46446 Emmerich

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

Marijan Kuhn, Ausgabe 11/99:

Sebastian Hupfer steuert einige Antworten und Tipps bei: Ihr benötigt den gesuchten Feuer Rubin in Danubia, weil er den Weg zum Frieden zwischen Danubia und Auralio ebnet. Folgendermaßen bekommt ihr ihn: Nachdem ihr in Danubia angekommen seid, werdet ihr schnell feststellen, dass der Feuer Rubin gestohlen wurde. Zaubert euch dann mittels Warp nach Clamento, wo euch der Glasbläser eine Fälschung anfertigen wird! Reist nun zurück nach Danubia und überreicht dem König den Stein! Er wird sich zunächst darüber freuen, doch dann zerbricht der Rubin, und die Königin bemerkt, dass es sich nur um eine Imitation handelte. Anschließend schickt sie euch los, das Original wieder zu beschaffen. Geht dann in die Höhle nördlich von Danubia! Alles Weitere ergibt sich automatisch.

Markus Walkstein, Ausgabe 11/99:

Wenn der kleine Bruder mal wieder einen wichtigen Spielstand bei *Lufia* gelöscht hat, hilft nur Folgendes. Spielt ihr das Spiel einmal durch, taucht im Startmenü neben der Option „START“ der Punkt „NOCHMAL“ auf. Wählt ihr diesen aus, so erscheint im Speicherbildschirm der Stern, und ihr erhaltet das Vierfache an Gold und Erfahrungspunkten. Nur so bekommt ihr den Stern.

Stefan Koppenhöfer, Ausgabe 11/99:

Frage 2: Die Monster findet ihr in den Tiefen der Ahnenhöhle, zirka ab der 70sten Etage. Doch diese Monster sind sehr stark und werden euch einige Kraft kosten.

Frage 3: Ein Weg, die Mondfrucht zu finden, ist, Monster ausfindig zu machen, die diese Frucht bei sich tragen. Es gibt eine Insel westlich von Chadda und östlich von Taia, wo sich nach Sebastians Erfahrungen lauter Monster herumtreiben, die Früchte tragen. Nach einigen Kämpfen könnt ihr dort sicherlich eine Mondfrucht erhaschen. Ihr bekommt die Mondfrucht allerdings auch, wenn ihr alle acht Eier beim Eierdrachen gegen Früchte eintauscht.



ANTWORTEN

Final Fantasy III (SNES)

Florian Hubrich, Ausgabe 11/99:

Martin Lingnau kam gerade aus dem Ur... (Ups, die restlichen vier Buchstaben sind leider ausverkauft. Nein, nicht „...wald“!) und freute sich darüber, dass seine TOTAL! dank Abo schon auf dem Schreibtisch lag. Diesmal hilft er Florian bei der Suche nach Doom Gaze: „An der Schönheit wird's bestimmt nicht liegen, und wenn Florian stark ist, ist das umso besser. Um auf Doom Gaze zu treffen, müsst ihr mit dem Luftschiff immer wieder über die Landkarte fliegen, bis er endlich auftaucht. Dabei gibt es keine Normen, mal dauert es eine Minute, mal 30. Und wo er sich befindet, ist auch nicht geregelt. Also, Geduld bewahren! Wenn ihr ihn dann endlich gefunden habt, kommt es auf die oben genannte Stärke an. Denn wenn

HARVEST MOON

TIPPS & TRICKS



Allgemeine Tips:

Immer wieder erhalten wir Fragen zum Farmer-Spiel aus dem Hause Natsume. Andreas Rothmeier hat seine Erfahrungen niedergeschrieben und uns zugesandt. Für alle Bauernhofbesitzer, bei denen es noch nicht so richtig klappt, sind die folgenden Hinweise gedacht. Die Angaben erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und sind nicht der einzige Weg zum Erfolg, aber sie stellen eine gute Hilfe für Einsteiger dar. Auch erfahrene Spieler kennen sicherlich den einen oder anderen Tipp noch nicht und werden die Tabellen begrüßen.

Zum Aufbau einer 'perfekten' Farm und eines dicken Kontos solltet ihr die folgenden Hinweise beherzigen.

Ihr beginnt am besten mit dem Anbau von Gras und Gemüse. Die Grasfelder legt ihr neben dem Hühnerstall an, die Gemüsegelder unterhalb der Sammelbox. Anschließend startet ihr die Kartoffelzucht. Auf acht Quadrate bringt eine Kartoffelpackung 640 GP (= Gold Pieces/Goldstücke). Sobald ihr genügend Geld besitzt, kauft ihr euch das erste Huhn, um die Hühnerzucht ins Rollen zu bringen. Im Sommer solltet ihr Mais pflanzen. Er braucht 13 Tage, bis er reif ist. Wenn ihr ihn nach der ersten Ernte fleißig gießt, könnt ihr den Mais alle drei Tage ernten. Pro Packung erhaltet ihr in einer Saison 5.460 GP. Ab und an müsst ihr Gras für die Tiere kaufen, damit sie gesättigt sind.

Die Eier der Hühner solltet ihr stets in die Brutbox legen, sodass die Küken schlüpfen können. Wenn ihr zwölf der gackernden Nervensägen habt, solltet ihr alle erwachsenen Tiere bis auf eines verkaufen. So erhaltet ihr zirka 5.500 GP. Für das Geld könnt ihr euch nun eine Kuh beim Viehhändler zulegen. Bekommt ihr eine kleine Kuh, ist es ratsam, eine Bürste dazuzukaufen. Ansonsten braucht ihr unbedingt die Melkmaschine.

Eure Grasfelder solltet ihr auf sechs ausdehnen. Spätestens wenn die Viehzucht gut läuft, könnt ihr mit dem Anbau von Gras und Gemüse aufhören (Abernten nicht vergessen!) und euch gänzlich der Aufzucht der Tiere widmen.

Nach einer Weile dürfte es euch finanziell recht gut gehen, und ihr könnt beginnen, euer Haus auszubauen. Allerdings solltet ihr dies spätestens im Sommer des ersten Jahres tun. Später baut ihr das Haus dann noch ein zweites Mal aus. Damit die Kühe in eurem Stall zu-



frieden sind, müssen sie jeden Tag gebürstet und gemolken werden.

Es ist auch gut für die

Wiederkäuer, wenn ihr regelmäßig mit ihnen spricht. So fühlen sie sich stark und geben ordentlich viel Milch. Abhängig von dem Gemütszustand der Tiere steigt oder fällt euer Glücksfaktor. Es gibt drei Milchstufen. Wenn eure Kuh erwachsen ist, kauft ihr eine weitere Kuh und etwas Zauberpulver.

Nach der ganzen Arbeit möchte man(n) natürlich auch ein wenig Freude im Leben haben. Darum solltet ihr euch um eure Freundin kümmern, indem ihr der holden Schönheit jeden Tag ein Geschenk macht. Das ist also fast wie im richtigen Leben. Wenn ihr in ihrem Tagebuch fünf Herzchen findet, könnt ihr an einem Sonntag für 1.000 GP eine blaue Feder zur Hochzeit erstehen. Ihr habt die Wahl unter mehreren Kandidatinnen:

Eva: Sie hat blonde Haare, und ihr Tagebuch liegt im Hinterzimmer der Bar.

Ellen: Sie hat braune Haare, und ihr Tagebuch liegt im Hinterzimmer des Restaurants.

Maria: Sie hat blaue Haare, und ihr Tagebuch liegt im Nebenzimmer des Bürgermeistershauses.

Nina: Sie hat rosa Haare, und ihr Tagebuch liegt im Hinterzimmer des Gemüsehauses.

Ann: Sie hat orange Haare, und ihr Tagebuch liegt im Hinterzimmer des Fachmarktes.

Bringt eurer Freundin jeden Tag Blumen, Früchte aus dem Gebirge oder irgendetwas von der Farm (zum Beispiel einen Teil der Ernte, ein bisschen Milch oder ein Ei). Ist das Haus fertig ausgebaut, könnt ihr Farbe kaufen und es neu anstreichen. Ein paar Tage darauf wird eure Frau plötzlich verkünden, dass sie schwanger ist – freu, freu –, allerdings erweitert sich die Familie bereits exakt zwei Monate nach dieser Ankündigung. Wenn ihr eure Frau dafür belohnt, dass sie ein Kind zur Welt gebracht hat, indem ihr ihr weiterhin leckere Dinge schenkt, dann kann es durchaus passieren, dass ein weiterer kleiner Bauer ins Haus steht, sprich sie wird erneut schwanger. Farmer mit sehr viel Glück schaffen es sogar, ein drittes Kind zu kommen. Dies funktioniert aber nur bei bestimmten Voraussetzungen: Eure Frau muss das erste Kind im Herbst/Winter des ersten Jahres geboren haben und das zweite



Kind spätestens Mitte Herbst des zweiten Jahres. So viel zur Familienplanung.

Nun folgen noch die Tabellen der Gegenstände und Werkzeuge im Preisvergleich.

Verkaufswaren	Verkaufspreis (GP)
Eier	50
Fisch	200
Frucht der Vollmondpflanze (10.-12.), im Herbst	600
Giftige Pilze	200
Hühner	500
Kartoffeln (pro Stück)	80
Kräuter	200
Kühe	5.000/8.000/10.000
Steckrüben (pro Rüben)	60
Mais (pro Kolben)	120
Milch (pro Liter)	150/250/350
Pilze (pro Pilz)	150
Tomaten (pro Tomate)	100
Tropische Früchte	200
Wilde Beere	150

Saatgut/Tiere	Kaufpreis (GP)
Gras	500
Huhn	1.000
Kartoffeln	200
Kuh	5.000
Mais	300
Steckrüben	200
Tomaten	300

Sonstiges	Kaufpreis (GP)
Beere des Powerbaums	10 Energiepunkte
Blaue Feder des Glücks	1.000
Blumen	300
Knödel	200
Kuchen	500
Magische Bohne	Eine Kuh
Rotes/grünes/blauess Parfüm	1.000
Samen der Schneeglöckchen	2.000
Wunderbeere	150

Arbeitsgeräte/Futter	Kaufpreis (GP)
Axt	0
Bürste	800
Farbe	1.000
Gießkanne	0
Glocke	0
Hacke	0
Hammer	0
Hühnerfutter (12 Ballen)	800
Kuhfutter (12 Ballen)	1.000
Kuhmedizin	1.000
Magischer Staub (für eine Kuh)	4.000
Melkmaschine	1.800
Sichel	0
Sprinkler	2.000
Superaxt	0
Superhacke	0
Superhammer	0
Supersichel	0

TOTAL!

Heft-Shop

Im Heft-Shop könnt ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an unten stehende Adresse!

TOTAL! 6/97

Poster: Mario Kart 64
Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen – die Programmierer-Uni
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: AeroFighters Assault
T&T: Ego-Shooter, Diddy Kong Racing

TOTAL! 2/98

Poster: Fighters Destiny
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Rare
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, WCW vs. NWO: W. T.
T&T: Diddy Kong Racing, San Fran. Rush

TOTAL! 3/98

Specials: N64-Import-Reportage
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: Imposs.

TOTAL! 10/98

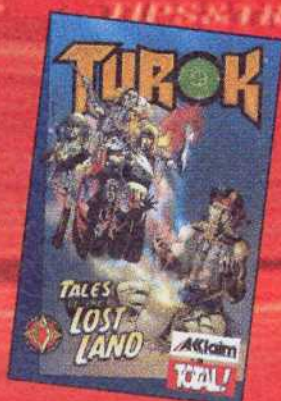
Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P!! Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

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, TOTAL!-Foto-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



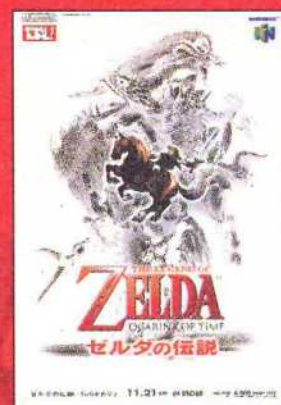
TOTAL! 1/99

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 Snowb., V-Rally 99

TOTAL! 5/99

Specials: Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference, Pokémon-Anime
N64-Tests: F-1 World Grand Prix II, All-Star Baseball 2000, Lode-Runner 3-D, NHL Pro, NBA Pro, Vigilante 8
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, Klax, 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

Riesenposter: Shadow Man (Teil 2), Pokémon (Teil 2), Re-Volt
Specials: Nintendo Space World '99
N64-Tests: Gex 3: Deep Cover Gecko, Ken Griffey Jr.'s Slugfest, Racing Simulation 2, Re-Volt, Shadow Man, WWF Attitude
Game-Boy-Tests: Antz, Chase H.Q., Pokémon Blau & Rot, 10-Pin Bowling
Tipps&Tricks: Shadowgate 64 (Teil 2)

TOTAL! 11/99



Riesenposter: Rayman 2

Specials: Interview mit Resident Evil 2-Entwickler Angel Studios, Die Geschichte der Videospiele (Teil 4)
N64-Tests: Football Manager 64, Jet Force Gemini, Lego Racers, NFL Quarterback Club 2000, Rayman 2, Tonic Trouble, Worms Armageddon
Game-Boy-Tests: Asteroids, Crazy Bikers
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 1), Mario Golf (Teil 1)

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	☐	11/99 DM 6,80
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80		
☐	10/97 DM 6,80	☐	12/98 DM 6,80		

Sonderheft
☐ 1/97 DM 5,80

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 Eurocheque 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 Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

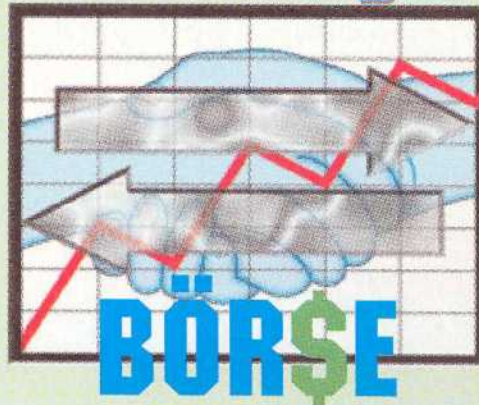
WERTUNGS- REGISTER!

Zum Weihnachtsfest möchte jeder gerne den totalen Überblick haben. Schließlich wird man vom riesigen Angebot an Spielen beinahe erdrückt. Und so fällt die Wahl oft nicht leicht. Abhilfe schaffen da sicherlich nicht irgendwelche Verkäufer, die eure Vorlieben kaum kennen und häufig schlechter informiert sind als der kleine Bruder. Wenn ihr wirklich wissen wollt, welche Spiele topp sind, dann bleibt nur eines: das TOTAL!-Wertungsregister. Diesmal bieten wir eine Übersicht über alle GB- und GBC-Titel.

System	Titel	Genre	Ausgabe	Note	System	Titel	Genre	Ausgabe	Note
GBC	10-Pin Bowling	Sport	1999.10	4-	GB	Dschungelbuch, Das	Jump&Run	1994.05	2
GB	4-in-1 Funpack Vol. II	Sammlung	1993.11	4	GBC	Duke Nukem	Action/J&R	1999.08	2-
GBC	720°	Action/Sport	1999.06	4+	E GB	Earthworm Jim	Action/J&R	1995.08	2+
A GBC	A Bug's Life	Jump&Run	1999.08	2	GB	Empire Strikes Back, The	Action	1994.05	4+
GB	Adventure Island 2	Jump&Run	1993.07	3-	F GBC	F-1 World Grand Prix	Rennspiel	1999.07	1
GB	Adventures of Lolo	Puzzlespiel	1996.07	3+	GB	F-15 Strike Eagle	Shoot 'em Up	1993.06	4
GB	Aladdin	Jump&Run	1994.11	2	GB	F1 Pole Position	Rennspiel	1994.01	3-
GB	Alfred Chicken	Jump&Run	1993.08	2	GB	Felix the Cat	Jump&Run	1993.10	2
GB	Alien 3	Action	1993.06	3-	GB	Fidgets, The	Jump&Run	1994.02	2-
GB	Alien vs. Predator – The Last of his Clan	Prügelspiel	1994.11	5+	GB	FIFA '97	Sport	1997.01	2
GB	Animaniacs	Jump&Run	1995.07	3+	GB	FIFA 98 – Road to World Cup	Sport	1998.02	4-
GBC	ANTZ	Jump&Run	1999.10	2+	GB	FIFA Soccer '96	Sport	1996.01	2
GB	Arielle – The Little Mermaid	Action	1994.08	4+	GB	Final Fantasy Legend III	Rollenspiel	1993.11	1
GB	Asterix	Jump&Run	1993.07	3+	GB	Fire Fighter	Jump&Run	1993.08	3+
GB	Asterix & Obelix	Jump&Run	1995.09	3+	GB	Foreman For Real	Sport	1995.11	5+
GBC	Asteroids	Shoot 'em Up	1999.11	2-	GB	France 98 – World Cup	Sport	1998.06	4-
GB	Asteroids & Missile Command	Shoot 'em Up	1995.11	2-	GBC	Frogger	Jump&Run	1999.08	3-
B GB	B.C. Kid 2	Jump&Run	1995.05	2-	GB	Galaga & Galaxian	Shoot 'em Up	1996.03	3+
GB	Baby T-Rex	Jump&Run	1993.08	3	GB	Game Boy Gallery	Action	1995.05	4-
GB	Bart & the Beanstalk	Jump&Run	1994.05	3-	GB	Game & Watch Gallery	Action	1997.06	3+
GB	Batman Forever	Action	1995.09	3-	GB	Game & Watch Gallery 2	Action	1998.01	3+
GB	Batman – The Animated Series	Jump&Run	1993.11	2-	GBC	Game & Watch Gallery 2	Sammlung	1999.01	2
GB	Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	1996.06	2+	GB	Garfield Labyrinth	Jump&Run	1993.11	3
GB	Battle of Olympus, The	Action/Adv.	1993.12	3+	GB	Gear Works	Strategie	1994.01	3+
GB	Battletoads	Action	1993.08	3	GBC	Gex – Enter the Gecko	Jump&Run	1999.04	2
GB	Battletoads – Double Dragon	Prügelspiel	1994.10	4-	GB	Glöckner von Notre Dame, Der	Jump&Run	1997.10	5+
GBC	Beavis and Butt-Head	Action/J&R	1999.06	5	GB	Golf Classic	Sport	1995.02	4+
GBC	Biene Maja und ihre Freunde	J&R/Strat.	1999.07	2	GB	Great Greed	Action/Adv.	1994.01	2+
GB	Bionic Commando	Action/J&R	1994.06	3	H GB	Hammerin' Harry	Action/J&R	1994.01	3+
GBC	Black Bass Lure Fishing	Angelspiel	1999.09	4-	GBC	Harvest Moon GB	Strategie	1999.01	3+
GB	Blues Brothers – Jukebox Adventure	Jump&Run	1994.11	4-	GB	Hercules	Jump&Run	1997.11	5
GB	Bomberman 2	Action/Strat.	1995.11	3-	GBC	Hexcite	Puzzlespiel	1999.02	1-
GB	Bomberman GB	Action/Strat.	1996.02	3+	GBC	Hollywood Pinball	Flipper	1999.06	3-
GB	Boxxle II	Strategie	1993.08	4	GBC	Holy Magic Century	Puzzlespiel	1999.08	5+
GB	Brain Drain	Puzzlespiel	1998.04	3	GB	Hook	Jump&Run	1993.11	4
GB	Brainbender	Strategie	1995.04	3-	GB	Hugo 2	Action	1997.11	2-
GB	Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	1994.02	4-	GB	Humans, The	Action/Strat.	1993.06	2-
GB	Bubble Bobble 2	Jump&Run	1993.10	2+	GB	Hyper Dunk	Sport	1994.04	4+
GB	Bubble Bobble Part 2	Jump&Run	1995.01	2	I GB	Indiana Jones 3	Action/J&R	1994.01	5+
GBC	Bugs Bunny Crazy Castle 3	Strategie	1999.04	2+	GB	International Superstar Soccer	Sport	1998.08	3+
GB	Bugs Bunny & Lola Bunny	Jump&Run	1998.11	2	GBC	International Superstar Soccer 99	Sport	1999.03	2-
GB	Bust-A-Move 2	Puzzlespiel	1998.01	3	GB	International Track & Field	Sport	1996.07	2-
GB	Bust-A-Move3 DX	Puzzlespiel	1999.01	3+	GB	Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal	Action/J&R	1996.10	2-
C GB	Casper	Action	1997.03	4-	GB	Itchy & Scratchy	Jump&Run	1995.02	4+
GB	Castle Quest	Strategie	1994.01	1-	J GB	James Bond 007	Action/Adv.	1998.08	2
GB	Castlevania Legends	Action/J&R	1998.04	3	GB	Jelly Boy	Jump&Run	1995.03	2-
GBC	Centipede	Shoot 'em Up	1999.08	3	GB	Jimmy Connors Tennis	Sport	1993.12	3+
GBC	Chase H.Q.	Rennspiel	1999.10	4-	GB	Judge Dredd	Action/J&R	1995.08	4-
GB	Choplifter III	Shoot 'em Up	1994.12	2	GB	Jungle Strike	Action/Strat.	1995.04	2
GB	Chuck Rock	Jump&Run	1994.02	3+	GB	Jurassic Park	Action	1993.09	2-
GB	Cliffhanger	Action/J&R	1994.04	5+	GB	Jurassic Park 2: The Chaos Continues	Action/J&R	1995.03	3-
GBC	Conker's Pocket Tales	Action/Adv.	1999.07	2-	K GB	Kid Dracula	Jump&Run	1993.06	2-
GB	Cool Hand	Sammlung	1999.01	3+	GB	Killer Instinct	Prügelspiel	1996.05	3+
GB	Cool Spot	Jump&Run	1994.07	2	GB	King of Fighters '95	Prügelspiel	1996.08	2+
GBC	Crazy Bikers	Rennspiel	1999.11	2+	GB	King of Fighters, The – Heat of Battle	Prügelspiel	1998.05	1-
GB	Cutthroat Island	Action	1996.04	5	GB	Kirby's Block Ball	Action	1996.08	2
D GB	Daffy Duck	Jump&Run	1994.10	3-	GB	Kirby's Dream Land 2	Jump&Run	1995.08	2
GB	Darkwing Duck	Jump&Run	1993.06	2	GB	Kirby's Pinball Land	Flipper	1994.03	1-
GB	Defender & Joust	Action	1996.06	2	GB	Kirby's Star Stacker	Puzzlespiel	1997.05	2+
GB	Desert Strike	Action/Strat.	1995.01	2-	GBC	Klax	Puzzlespiel	1999.08	2
GB	Donkey Kong	Jump&Run	1994.09	1-	GBC	Kluster	Puzzlespiel	1999.06	1
GB	Donkey Kong Land	Jump&Run	1995.09	2-	GB	Konami Golf	Sport	1994.04	2
GB	Donkey Kong Land 2	Jump&Run	1996.12	1-	L GB	L.U.C.I.E.	Strategie	1994.09	3+
GB	Donkey Kong Land III	Jump&Run	1997.12	2+	GB	Lamborghini American Challenge	Rennspiel	1994.09	4
GB	Dr. Franken II	Jump&Run	1993.11	3+	GB	Last Action Hero	Action	1994.01	4+
GB	Dragon Heart	Action/Adv.	1996.08	3+	GB	Lawnmower Man, The	Action	1994.03	3-
GBC	Dropzone	Shoot 'em Up	1999.08	4	GBC	Legend of the River King	Angelspiel	1999.07	2+

	System	Titel	Genre	Ausgabe	Note		System	Titel	Genre	Ausgabe	Note
	GB	Legend of Zelda IV – Link's Awakening	Action/Adv.	1993.11	1		GB	Schlümpfe, Die	Jump&Run	1994.09	2
	GBC	Legend of Zelda – Link's Awakening DX	Action/Adv.	1999.02	1		GB	Schlümpfe im Alptraumland, Die	Jump&Run	1997.11	2+
	GB	Lethal Weapon	Action/J&R	1993.06	5		GBC	Schlümpfe im Alptraumland, Die	Jump&Run	1999.02	2+
	GB	Lost World, The	Action/J&R	1998.02	3-		GB	Schlümpfe reisen um die Welt, Die	Jump&Run	1996.11	2-
	GB	Lucky Luke	Jump&Run	1997.09	2+		GB	seaQuest DSV	Action	1995.04	4+
M	GB	Madden '95	Sport	1995.03	3+		GB	Sensible Soccer	Sport	1994.01	2-
	GB	Madden NFL '96	Sport	1996.01	3		GBC	Shadowgate Classic	Adventure	1999.04	3
	GB	Mario's Picross	Lernspiel	1995.08	2		GBC	Shanghai Pocket	Puzzlespiel	1999.01	1-
	GB	Matthias Sammer Soccer	Sport	1997.06	2+		GB	Small Soldiers	Jump&Run	1999.01	4-
	GB	Maus, Die	J&R/Strat.	1997.11	2-		GB	Space Date	Action	1994.01	3-
	GB	Max	Action/J&R	1994.04	3-		GBC	Space Station: Silicon Valley	Jump&Run	1999.08	2
	GB	Mega Man 3	Action/J&R	1995.06	2-		GB	Speedball 2	Action/Sport	1993.06	3
	GB	Mega Man 4	Action/J&R	1995.11	2-		GB	Speedy Gonzales	Jump&Run	1993.12	2-
	GB	Mega Man 5	Action/J&R	1996.05	2-		GB	Spirou	Jump&Run	1996.11	2
	GB	Megalit	Puzzlespiel	1995.01	3-		GBC	Spy Hunter & Moon Patrol	Sammlung	1999.08	3-
	GBC	Men in Black – The Series	Action/J&R	1999.04	5-		GB	Spy vs. Spy	Action/Strat.	1996.10	3-
	GB	Mickey Mouse	Action/Strat.	1994.12	3+		GBC	Spy vs. Spy	Action/Strat.	1999.05	3
	GB	Mickey Mouse V – Zauberstäbe	Jump&Run	1996.05	3		GB	Star Trek Generations – Beyond the Nexus	Sammlung	1996.01	5+
	GB	Micro Machines	Rennspiel	1995.02	2-		GB	Star Trek – The Next Generation	Action/Strat.	1993.09	3
	GB	Micro Machines 2	Rennspiel	1996.04	3		GB	Star Wars Super Return of the Jedi	Action/J&R	1996.02	3+
	GB	Mighty Morphin Power Rangers	Action	1995.01	6+		GB	StarGate	Strategie	1995.03	2+
	GB	Milon's Secret Castle	Jump&Run	1995.02	2		GB	Street Fighter II	Prügelspiel	1996.02	1-
	GB	Mole Mania	Strategie	1997.04	1-		GB	Street Racer	Rennspiel	1996.11	2-
	GB	Monopoly	Brettspiel	1998.03	2		GB	Super Battletank	Action/Strat.	1996.02	4
	GB	Monster Max	J&R/Adv.	1994.12	2+		GBC	Super Breakout	Action	1999.08	4-
	GB	Monster Truck Wars	Rennspiel	1995.02	5+		GB	Super Chase H.Q.	Rennspiel	1995.02	3-
	GB	Montezuma's Return	Jump&Run	1999.01	2-		GBC	Super Mario Bros. Deluxe	Jump&Run	1999.06	1-
	GB	Mortal Kombat	Prügelspiel	1993.10	3-		GB	Super Space Invaders	Shoot 'em Up	1995.02	3
	GB	Mortal Kombat 3	Prügelspiel	1996.05	5+		GB	Superman	Action	1998.02	5
	GBC	Mortal Kombat 4	Prügelspiel	1999.03	4-		GB	Sword of Hope II	Rollenspiel	1996.10	2+
	GB	Mr. Nutz	Jump&Run	1995.01	2		GB	Sylvester & Tweety	J&R/Strat.	1998.11	2
	GB	Ms. Pac-Man	Action	1994.10	4+	T	GB	T.M.H.T. III – Radical Rescue	Action	1993.11	2
	GB	Muhammad Ali	Sport	1994.01	4		GBC	Tabaluga	Action/Adv.	1999.04	2
	GB	Mystical Ninja starring Goemon	Jump&Run	1998.05	3		GB	Tale Spin	Action	1993.06	2-
N	GB	NBA All-Star Challenge 2	Sport	1993.07	3-		GB	Tamagotchi	Strategie	1998.02	*
	GB	NBA Jam	Action/Sport	1995.02	2-		GB	Tarzan	Jump&Run	1994.12	3-
	GBC	NBA Jam 99	Sport	1999.04	2-		GB	Taz Mania	Jump&Run	1998.02	3+
	GB	NBA Jam Tournament Edition	Action/Sport	1995.08	2		GB	Tesserae	Strategie	1993.12	3-
	GB	NBA Live '96	Sport	1996.01	5-		GB	Tetris 2 (NTSC)	Puzzlespiel	1994.04	2
	GBC	NFL Blitz	Sport	1999.02	3		GB	Tetris 2 (PAL)	Puzzlespiel	1995.11	2-
	GB	NFL Quarterback	Sport	1994.02	6		GB	Tetris Attack	Puzzlespiel	1997.01	1-
	GB	NFL Quarterback Club '96	Sport	1996.03	3		GB	Tetris Blast	Puzzlespiel	1996.06	2+
	GB	NHL Hockey	Sport	1995.10	4+		GBC	Tetris DX	Puzzlespiel	1999.01	1
	GB	Nigel Mansell's World Championship	Rennspiel	1993.12	2-		GB	Tetris Plus	Puzzlespiel	1997.10	1-
O	GBC	Oddworld Adventures	Jump&Run	1999.03	2		GB	Tim – Der Sonnentempel	Jump&Run	1997.09	2
	GB	Olympic Summer Games	Sport	1996.09	3-		GB	Tim in Tibet	Jump&Run	1996.08	3
	GB	Ottos Ottifanten – Baby Bruno's Alptraum	J&R/Strat.	1998.07	2+		GB	Tiny Toons 2: Montanas Movie Madness	Jump&Run	1993.11	2
	GB	Out to Lunch	Jump&Run	1994.02	4+		GB	Tiny Toons: Wild & Wacky Sports	Sport	1994.12	4-
P	GB	Pac-in-Time	J&R/Strat.	1995.09	3		GB	Titus the Fox	Jump&Run	1993.11	3+
	GB	Pagemaster, The	Jump&Run	1995.01	4+		GB	Tom & Jerry: Frantic Antics	Jump&Run	1993.09	2-
	GB	Palamedes	Strategie	1994.11	4-		GBC	Top Gear Rally	Rennspiel	1999.04	1-
	GB	Pang!	Action	1994.01	2		GB	Top Ranking Tennis	Sport	1996.05	3-
	GBC	Paperboy	Action	1999.09	3-		GB	Toy Story	Jump&Run	1996.08	3-
	GB	PGA European Tour	Sport	1995.10	2-		GB	True Lies	Action	1995.09	2
	GB	Pinball Deluxe	Flipper	1995.10	3		GB	Tumble Pop	Jump&Run	1993.06	3+
	GB	Pinball Dreams	Flipper	1993.11	3+		GBC	Turok 2 – Seeds of Evil	Action/J&R	1999.02	2
	GB	Pinball Mania	Flipper	1996.01	3		GB	Turok – Battle of Binosaurus	Action/J&R	1998.01	2
	GB	Pinocchio	Jump&Run	1996.06	3+	U	GB	Urban Strike	Action/Strat.	1996.11	3-
	GBC	Pitfall – Beyond the Jungle	Action/J&R	1999.04	3-	V	GB	V-Rally	Rennspiel	1998.07	3+
	GB	Pocahontas	J&R/Adv.	1997.02	4-	W	GB	Wario Blast featuring Bomberman!	Action/Strat.	1995.04	2+
	GB	Pocket Bomberman	Action	1998.04	2		GB	Wario Land II	Jump&Run	1998.05	1
	GBC	Pocket Bomberman	Jump&Run	1999.01	2		GB	Wario Land – Super Mario Land 3	Jump&Run	1994.06	1-
	GBC	Pokémon Pinball	Flipper	1999.06	1-		GB	Waterworld	Action/J&R	1996.02	4
	GBC	Pokémon Rot & Blau	Pokémon-RPG	1999.10	1		GB	Wave Race (NTSC)	Rennspiel	1996.06	2
	GB	Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	1994.04	3+		GB	Wave Race (PAL)	Rennspiel	1997.05	2
	GB	Popeye 2	Jump&Run	1993.08	3		GB	WCW – The Main Event	Prügelspiel	1994.01	3+
	GBC	Power Quest	Prügelspiel	1999.01	3+		GB	Winter Gold	Sport	1995.03	4-
	GB	Primal Rage	Prügelspiel	1996.05	4		GB	Winter Olympics	Sport	1994.05	4
	GBC	Prince of Persia	Action/J&R	1999.09	3-		GB	Wordtris	Lernspiel	1994.02	3-
	GB	Probotector 2	Action/J&R	1994.10	2+		GB	World Cup Striker	Sport	1994.06	2
	GB	Prophecy Viking Child	Jump&Run	1994.02	5-		GB	World Cup USA '94	Sport	1994.10	3
	GB	Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	1993.12	4		GB	World Heroes 2 Jet	Prügelspiel	1995.09	3
Q	GBC	Quest for Camelot	Action/Adv.	1999.03	2+		GB	Worms	Action/Strat.	1996.04	2-
R	GB	R-Type 2	Shoot 'em Up	1993.08	2+		GBC	WWF Attitude	Prügelspiel	1999.08	4-
	GBC	R-Type DX	Shoot 'em Up	1999.07	1-		GB	WWF – King of the Ring	Prügelspiel	1994.01	4-
	GB	Race Days	Rennspiel	1994.10	3		GB	WWF Raw	Prügelspiel	1995.01	3
	GB	Raging Fighter	Prügelspiel	1993.09	4+		GB	WWF War Zone	Prügelspiel	1998.11	4-
	GBC	Rampage World Tour	Action/J&R	1999.02	3	Y	GB	Yogi Bear's Gold Rush	Jump&Run	1994.10	3
	GB	Reservoir Rat	Action/J&R	1999.01	2		GB	Yoshi's Cookie	Puzzlespiel	1993.11	3+
	GB	Riddick Bowe Boxing	Sport	1995.11	3-	Z	GB	ZEN – Intergalactic Ninja	Action	1993.09	3+
	GB	Rodland	Jump&Run	1993.07	3-		GB	Zool – Ninja of the ninth dimension	Jump&Run	1993.12	3+
	GBC	Rugrats – Der Film	Jump&Run	1999.06	3-		GB	Zoop	Puzzlespiel	1996.03	2-
S	GB	Samurai Shodown	Prügelspiel	1995.02	2-						

* Keine Wertung



SNES

VERKAUFE

Verkaufe Breath of Fire 2 DM 100, SoM + SoE, je DM 40, Lufia 1 (ohne Verp. + Anl.), mit Spielhilfe DM 35, Sim City (ohne Verp. + Anl.) DM 35, Star Tropics für NES DM 40, ab 17 Uhr, Tel.: 0171/1482249, Heiko

Hilfe!! Verkaufe gut erhaltenes FIFA 97-Modul mit Anl., ohne Orig.verp.! Über den Preis wird am Telefon verhandelt, Tel.: 07243/30747, Damian

Diverse SNES-Sammlung (die 25 begehrtesten Spiele der SNES-Zeit, nicht für Anfänger geeignet!) + 3 Pads + Kompl.lösungen + TOTALI-Sammlung ab 11/93, Tel.: 08373/7730, 12-20 Uhr, Christof

Verkaufe gut erhaltenen Super Nintendo mit Super Mario, Mario Kart, Asterix + Plok, mit insg. 2 Controllern, nur DM 170, Tel.: 07223/27231, Patrick, 77815 Bühl-Neusatz

SNES + GB-Adapter DM 50, Parodius, Donkey Kong 1 + 2, Yoshi's Island, S.M. All-Stars, Aladdin, S.M. World, Lufia, Action Replay 3, Tel.: 0228/856455, Ernst

Verkaufe SNES mit 2 Controllern + 22 Spielen, u. a. DKC 2 + 3, ISS Deluxe, Lufia, SoE, Mario All-Stars, Mario Kart, Zelda (nur im Paket), für DM 450, Tel.: 0791/71973, Ruben

Achtung! Verkaufe billiges SNES-Zubehör und Spiele: US-Adapter (DM 25), Super Game Boy (DM 25) + Super Mario World (DM 20), ruft schnell an! Tel.: 05248/1790, Daniel

15 US-SNES-Spiele (Desert Strike, Zelda 3, Jurassic Park 1 u.v.m.) + 1 Gamegenie + SGB-Adapter + GB-Spiel Zelda + PAL-Version Worms für DM 480, tausche Spiele auch gegen GB-Spiele Pokémon, R+B, Tel.: 09321/24770, William

Donkey Kong DM 40, Donkey 2 DM 50, Yoshi's Island DM 40, Super Mario DM 20 (alle mit Spieleber.), Sim City, Adventure Island 2, je DM 30, Mario All-Stars, Firemen, je DM 25, Bussy DM 15, Spieleber. 1, 2, 3, je DM 5, Tel.: 030/4524768, Daniela

Verkaufe SNES mit 4 Spielen + 2 Controllern für DM 90, Tel.: 0351/4011871, Toni

Verkaufe SNES + 2 Regler DM 80 VB, Super B.C. Kid, Indiana Jones, Incantation, Asterix & Obelix, 2 x Tim, S. Tennis, je DM 25, Toy Story, Sailor Moon, SoE, Vampire's Kiss, je DM 40 u. a., Tel.: 02365/68896, Sigrid

SUCHE

Hilfe! Ich suche ganz dringend Breath of Fire 1 + 2, zahle bis zu DM 60 für eins, tausche auch 3 gegen 1, z. B. S. Bomberman, King of Dragons usw., übernehme Versandkosten, Tel.: 07135/3160, Bekir

Suche dringendst Donkey Kong Country 3 (us!), zahle gut! Tel.: 089/21939454, AB, Johannes

Suche Final Fantasy 3, Illusion of Gaia, Chrono Trigger, Ultima, Might&Magic 3, Civilization für SNES, für GB Lemmings 1 + 2, Tel.: 09971/79171, W. Haunsperger

Wer leiht mir kurzzeitig Anleitung zu Final Fantasy 3 od. schickt mir Kopien gegen Kostenübernahme? Suche noch Shadowrun, Might & Magic für max. DM 50, Tel.: 02373/67764, Volker

NES

VERKAUFE

Verkaufe Castlevania 1 + 2, je DM 60, zus. DM 100, Trojan DM 40, Pirates + StarTropics DM 60, Faxanadu, Kid Ikarus + Metroid DM 70, alles komplett, Tel.: 0171/1482249, Heiko

Verkaufe NES mit 7 Spielen + Action Replay für DM 120, außerdem 4 GB-Spiele für je DM 20 + einen SNES DM 100 mit 2 Spielen, habe auch alte Club-Nintendo-Hefte, Tel.: 07272/4668, Markus

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Sword of Hope, Battle of Olympus, je DM 40 zzgl. NN, Tel.: 0451/7070253, Kerstin

Verkaufe GB-Spiele: Mystical Ninja DM 35 + Quest for Camelot DM 45, beide Spiele neu, mit Anl. + Verp., beide Spiele zus. DM 70, Tel.: 05832/6970, Florian

SUCHE

Suche Lock'n Chase mit der Nummer DMG-LC-USA von Dataeast, zahle sehr, sehr gut, sehr dringend, Tel.: 02306/48475, ab 17 Uhr, Markus

Suche GBC, möglichst gut erhalten, biete N64-Spiel Forsaken, Banjo-Kazooie, Zelda oder Mission: Impossible + DM 300, Tel.: 0351/4112984, Franz

Suche GB Color, zahle bis DM 50, suche blaue Version von Pokémon, zahle bis DM 20, Tel.: 03601/447443, René

N64

VERKAUFE

Zelda 1, ohne B. mit H/V., Zelda 2 kompl., NES DM 200, Zelda 3 kompl. SNES DM 60, Zelda 4 kompl. GBC DM 100, Zelda 5 + Sp. N64 DM 90, Tel.: 0171/1482249, Heiko

Verkaufe N64 mit F-1 WGP + Blast Corps (auch einzeln), Preis VB, aber nicht teuer, Tel.: 06331/40887, verlangt nach Georg

Verkaufe N64-Spiele ab DM 30: Mace: TDA, TGO, NFL QBC 98, 1080°, Rampage WT, Castlevania 64, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible! Auch PC-Spiele, z. B. Turok, Verrat Idvs. etc., Tel.: 0171/9233401, ab 15 Uhr, Peter

Blast Corps, je DM 50, Tel.: 02261/43917, Alex

Zelda DM 70, F-1 World GP nur DM 50, beide fast neu mit Anl. + Verp., zus. DM 110, Sega Mega Drive + Spiele, Preis VB, Tel.: 0177/3721304, Jörg

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, Rumble Pak, MRC + LylatWars zum korrekten Preis von DM 249 (NP: DM 686), Tel.: 02369/3666, Andreas

N64, Lenkrad, Memory Card + 10 Spiele: Mario 64, Zelda, C&C, FP-Shooter, Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Wave Race, Blast Corps, ASB, PilotWings! Und Expansion Pak DM 600, Tel.: 02242/7016, Wolfgang

Verkaufe Forsaken, 1080°, LylatWars, NBA Courtside, Goemon 3D, All-Star Baseball 99, Fighter's Destiny, Banjo-Kazooie, je DM 50, Tel.: 02306/48475, ab 17 Uhr, Markus

Verkaufe Banjo-Kazooie, extreme-G, Nagano Olympia, WWF Warzone für je DM 30, Cruis'n USA, F-1 Pole Position für je DM 20, Turok 2 für DM40, Tel.: 07262/7817, Heiner

Verkaufe Wayne Gretzky's 3D Hockey, Top Gear Rally, Forsaken, ISS 98, Diddy Kong Racing + Blast Corps, Preise zw. DM 30-50, tausche auch, suche Command & Conquer + F-Zero X, Tel.: 06026/1584, Matthias

Verkaufe Shadowman, Re-Volt, Zelda 64 DM 80, Turok 2 (uk/PAL), F-Zero X DM 65, Rampage World Tour, Iggy's Reckin' Balls, LylatWars DM 45, Tel.: 09497/902110, ab 16 Uhr, Do. ab 17 Uhr, Wolfgang

San Francisco Rush, Mace, extreme-G, NBA Courtside, Yoshi's Story, Banjo, Mario Kart, Lamborghini, Mario, Turok 1, LylatWars, Star Wars, Mission: Impossible, Hexen, je DM 40-50, F-1 WGP 2 DM 70, Tel.: 05136/81069, A. Eichmann

N64 mit 2 Controllern, Mem. Expansion, Tremor Pak 1MB + 4 Spielen: Zelda 64, F-Zero X, 3D-Shooter + LylatWars für DM 300, alles sehr gut erhalten, Tel.: 04101/62865, Sönke

Verkaufe Mission: Impossible DM 60, Mario Kart 64 DM 40, tausche auch WCW vs. NWO World Tour + Super Mario 64 gegen WCW/NWO Revenge, Tel.: 02551/5978, Maik

Verkaufe Yoshi's Story + Turok 2 in absolutem Topzustand, Österreich, Tel.: 0043/04762/36939, Gregor

N64 mit 2 Controllern, 3 Spielen: Zelda, Wave Race, M.R.C., Rumble Pak mit Memory Card + 1 Memory Card extra, alles Neuzustand + verpackt, NP DM 780, FP DM 350, Tel.: 07131/953604, Gregor

Virtual Chess DM 25, Dark Rift, GT 64 DM 30,

Cruis'n USA, F-1 Pole DM 35, Body Harvest, F-1 WGP, PilotWings DM 40, V-Rally, Nascar 99, Snowboard Kids DM 50, Cartridge-Box DM 10/Stück, Tel.: 06029/996910, Michael

Verkaufe Southpark DM 60, Virtual Chess DM 40, Diddy Kong Racing DM 50, Forsaken DM 30, Zelda, Turok 1 (engl./PAL), Banjo-Kazooie, Star Wars: S.o.t.E., je DM 60, Tel.: 086671/880559, fragt nach Wadik

Verkaufe N64 mit 9 Spielen, darunter Zelda, Mario Kart 64, Tetrisphere + 2 Controller, Rumble Pak, Controller Pak, Tel.: 05331/906325, Stephan

Verkaufe N64-Spiele: Yoshi's Story, Diddy Kong Racing, 1080° Snowboarding + Body Harvest für je DM 50, verkaufe GB-Spiele: Dr. Franken, Street Racer, Duck Tales 2 für je DM 25, Österreich, Tel.: 06645/672241 od. 03577/81816, Wolfgang

Super Mario 64 DM 40, Diddy Kong Racing DM 55, Blast Corps DM 60, Castlevania DM 70, alle Spiele gut erhalten, mit Anl. + Verp., Tel.: 05371/52383, Lars

extreme-G, Diddy Kong Racing, für je DM 40, Tel.: 0271/71918, Rainer Majunke, Werner-Gropius-Weg 2, 57076 Siegen

Verkaufe Shadowman für DM 80 (neuwertig) + Hälfte VK, Tel.: 03576/243282

Goemon 2 für N64 (PAL), mit Anl. + Orig.Verp., Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0511/451986, ab 17 Uhr, René

Banjo-Kazooie 64, Glover, Super Mario 64, Zelda - Ocarina of Time, Tel.: 06041/4299, fragt ab 15 Uhr nach Patrick

N64- und **SNES-Spiele**: Shadowgate 64, Shadowman (je DM 80), Mission: Impossible (DM 60), Holy Magic Century (DM 40), Toy Story, Asterix & Obelix, Indy Car, Hulk (je DM 25), ruft an! Tel.: 05248/1790, Daniel

Verkaufe Turok 2 (dt. Version), Mission: Impossible für je DM 65, Turok 1 + Yoshi's Story für je DM 45 + Star Wars: Racer für DM 70 (alle Spiele mit Anl.), Tel.: 02541/981197, Julius

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, 8 Spielen (u. a. Zelda + Turok 2 (engl. Version), 1 MB Controller-Pak, DM 650 (Neupreis: DM 1500), Tel.: 07345/21219, Alex

Verkaufe Mission: Impossible DM 70, Holy Magic Century DM 35 + GBC-Spiel Conkers Pocket Tales DM 50, zahle Porto, ruft an! Tel.: 06103/26051, Jens

Shadowman, WWF Attitude, Goemon 2 (je DM 90) zu verkaufen, verkaufe/tausche



Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



DENKT AN DAS GESCHENKE KAUFEN

Erwin macht das Fenster auf
und kommt ziemlich schnell darauf,
dass die kalte Jahreszeit
eingekehrt ist, denn es schneit.
Und er denkt: „Wie komm ich dann
an die gute TOTAL! ran?
Die Tür auf tun ist nicht okay,
denn draußen liegt ein Meter Schnee!
Der fällt doch in den Flur herein
und weicht mir meinen Teppich ein!
Ich glaub, nun hab ich's: Ich spring munter
von oben aus dem Fenster runter.
Ich tu' mir ja dabei nicht weh,
denn draußen liegt ein Meter Schnee!“

© Der Tobit™

Was der Erwin kann, müsst ihr nicht unbedingt auch schaffen, schließlich ist er nur eine erfundene Figur. Wenn bei euch also nicht mindestens ein Meter Schnee liegt, solltet ihr die Tür benutzen, um nach draußen zu gelangen. Wie auch immer ihr ins Freie kommt, den Weg zum Kiosk kennt ihr, also macht euch am 17. Dezember auf, die TOTAL 1/2000 zu ergattern!

Hadoken!

Wer diesen Ausruf nicht kennt, hat ein wichtiges Stück Videospielesgeschichte verpasst. Bald kommt die Gelegenheit, seine Wissenslücken zu stopfen. *Street Fighter EX plus Alpha* erscheint für den Game Boy Color!

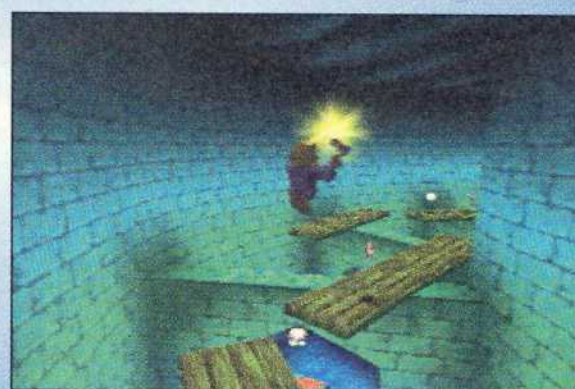


Peterchens Mondfahrt

Ruff und Tumble, die Helden aus *Ruff & Tumble*, begeben sich auf eine traumhafte Reise. Wie sie sich dabei behaupten, erfahrt ihr im Test in der kommenden TOTAL!



Ruff & Tumble (N64)



Ruff & Tumble (N64)



Top Gear Rally 2 (N64)

Spitzengang-Geländefahrt 2

Ja, einige Entwickler sind richtig originell bei der Betitelung ihrer Spiele, wie *Top Gear Rally 2* eindrucksvoll beweist. Aber Namen sind Schall und Rauch. Lest, wie der Titel unsere Prüfung besteht!



WWF Wrestlemania 2000 (N64)

Und da - ein Cheap Shot!

Was Wrestling-Kommentatoren nicht alles als Cheap Shot bezeichnen, wenn sie den richtigen Begriff nicht kennen! Wie auch immer, in *WWF Wrestlemania 2000* stehen euch jede Menge dieser Cheap Shots zur Verfügung - und noch viel mehr!

Schatz, es lebt noch!



Armored Core: Project S.W.A.R.M. (N64)

Kennt ihr das? Ihr versucht seit Stunden, einen Käfer zu zertreten, und er ist immer noch am Zappeln. Bei *Armored Core* könnt ihr diese Sorge vergessen: Entweder ihr erledigt die Käfer, oder sie erledigen euch!

Vor 5 Jahren in TOTAL!



Sage und schreibe 24 SNES-Tests fanden in TOTAL! 12/94 Platz, zusammen mit einem NES- und sechs Game-Boy-Tests. Unter ihnen waren das heute noch gern herausgekrachte *Super Bomberman 2*, *Earthworm Jim*, *Super Return of the Jedi*, *Mickey Mania* und *Indiana Jones - Greatest Adventure*. In unserem einzigen Preview stellten wir euch *Donkey Kong Country* vor. Mit einem Report brachten wir euch die Vorgehensweisen der BPJs bezüglich der Indizierung von *Mortal Kombat II* näher.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSP)

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

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Arne Bahruth, Heine Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSP)

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: © Nintendo/Rare

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 85,20.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL! - Das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.



Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

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
- Earthworm Jim JR 29,95
- Molemania G 39,95
- Pokemon blau rot je 59,95
- Primal Rage 29,95
- Schiffe Versenken 49,95
- Space Invaders A 24,95
- S. Mario L. 1 & 3 je 39,95
- Tamagotchi 19,95
- T 2 - Arcade Game 19,95
- Tim im Sonnentem. 39,95
- True Lies A 19,95
- WWF Superstar 1 29,95

Game Boy Color

- Game Boy Color je 139,-
- AC Adapter & Batt.P. 39,95
- Netzeit GBC & GBP 39,95
- 10 Pin Bowling 59,95
- 720° Skateboarding 59,95
- A Bug's Life JR 59,95
- All Star Tennis (10) 59,95
- Antz JR 59,95
- Arcade Hits A 59,95
- Asterix & Obelix JR 59,95
- Babe & Friends (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
- Bubble Bobble 59,95
- Bugs Bunny C. C. 59,95
- Caesars World of G. 59,95
- Carmageddon dt. (10) 59,95
- Centipede SH 49,95
- Chessmaster 59,95
- Chase HQ A 59,95
- Conkers Pocket Tales 59,95
- Cool Hand G 49,95
- Crazy Bikers (10) R 59,95
- Daffy Duck (10) JR 59,95
- Drop Zone A 59,95
- Eve Knivel (10) R 59,95
- F1 World GP SP 59,95
- F-15 Strike Eagle (10) 59,95
- Frogger JR 49,95
- Game & Watch Gal. 44,95
- Gex JR 54,95
- Godzilla: Series (10) 59,95
- Grand Theft Auto (10) 59,95
- 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 (10) G 59,95
- Looney Tunes 59,95
- Lucky Luke JR 59,95
- Mario Golf (10) SP 59,95
- Maus, Die 59,95
- Men in Black JR 54,95
- Micro Machines (10) 59,95
- Montezuma's Return 49,95
- NHL 2000 (10) SP 59,95
- Paperboy R 59,95
- Pin Bowling (10) 59,95
- Pitfall JR 59,95
- Pocket Bombman 44,95
- Pokemon blau / rot je 59,95
- 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
- Star Wars Racer (10) 59,95
- S. Mario Bros. JR 59,95
- Sylvester & Tweety 54,95
- Tabaluga RPG 59,95
- Tarzan 59,95
- Tetris Deluxe G 44,95
- Tom & Jerry (10) JR 59,95
- Tonka Raceway (10) 59,95
- Top Gear Rally Rumble 64,95
- Turok 2 A 49,95
- V-Rally R 59,95
- Warioland 2 JR 59,95
- World Rally R (10) 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
- Aladdin 49,95
- Arkanoïd 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> 59,95
- 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
- J. Conners 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 49,95
- incl. Spielberater 49,95
- Shaq Fu <a> A 29,95
- Sim City G 49,95
- Sonic Blastman <a> 39,95
- Spirou JR 49,95
- Star Trek DS9 A 29,95
- Star Trek NG A 49,95
- S. Bombman 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. Spiel- 49,95
- berater RPG 49,95
- Tetris & Dr. Mario 59,95
- Tetris Attack G 89,95
- Tim im Sonnentempel 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 19,95
- Worms G 49,95
- Zero the Kamikaze a 29,95
- Zoop G 29,95

NINTENDO 64



- Aerofighters Assault 89,95
- All Star Tennis 99,95
- Asteroids Hyper (11) 84,95
- Banjo & Kazooie 79,95
- Bass Hunter 99,95
- Battle Zone (10) 109,95
- Bio Freaks "uncut" 99,95
- Carmageddon Dt.* 99,95
- Castlevania 3D A 109,95
- Chameleon Twist 2 94,95
- Chopper Attack A 89,95
- Command & Conq. 109,95
- Destruction Derby* 109,95
- Donkey Kong & 4 MB Ram 129,95
- Erweiterung (12) 129,95
- Earthworm Jim 3D* 99,95
- F1 World Grand P.2 84,95
- Fighting Force 109,95
- Gauntlet: Legends (10) 109,95
- Gex Deep Cover G. 109,95
- Grand Theft Auto (11) 94,95
- Hot Wheels (10) R 89,95
- Hybrid Heaven 109,95
- Jet Force Gemini (10) 109,95
- Knock Out Kings 99,95
- Lego Racers (10) 104,95
- Magical Tetris 109,95
- Mario Golf SP 99,95
- Mario Party G 84,95
- Milos Astro Bowling 84,95
- Monster Truck M. 10) 89,95
- Mystical Ninja 2 99,95
- NBA Live 2000 (11) 99,95
- NBA Pro '99 109,95
- NHL Pro '99 109,95
- Nuclear Strike (12) 109,95
- Perfekt Dark (12) 109,95
- Premier Manager 99,95
- Racing Simulation 119,95
- Rainbow Six (11) 94,95
- Rayman 2 114,95
- ReVolt R 99,95
- Road Rash (11) 109,95
- Rugrats Schatzs. 104,95
- Shadowgate RPG 109,95
- Shadowman 99,95
- Shadowman 119,95
- a / ungeschnitten 99,95
- Soccer (10) SP 99,95
- South Park 109,95
- Space Race (10) 109,95
- Star Wars Racer R 99,95
- Star Wars Rogue S. 99,95
- Starcraft (10/11) 109,95
- Superman A/ADV 109,95
- Tetrisphere G 79,95
- The New Tetris 84,95
- Tonic Trouble 99,95
- Twisted E. Snowboa. 79,95
- Ultimate Football 10) 99,95
- V-Rally R 79,95
- Vigilante 8 R 109,95
- World Driver Cha.10) 109,95
- World L. Soccer (10) 109,95
- WWF Attitude 109,95
- Zelda 64 RPG 99,95
- Zero Hour A 109,95

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

Sonderangebote:

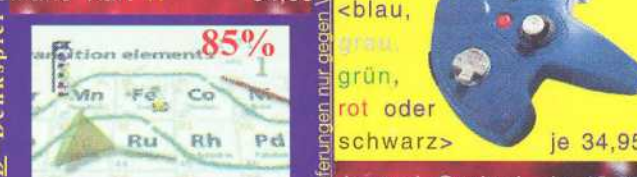
- 1080° Snowboarding 69,95
- Aero Gauge R 44,95
- Air Boarder 64 R 49,95
- Beetle Adv. Racing 49,95
- Beetle Adv. Racing 39,95
- Blast Corps 49,95
- Body Harvest A 49,95
- Bombberman 64 G 49,95
- Bombberman Hero 49,95
- Buck Bumble A 49,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95



- Charlie Blast Cha. 49,95
- Clayfighter 63 1/3 39,95
- Cruis'n USA R 49,95
- Cruis'n World R 59,95
- Dark Rift B 44,95
- Diddy Kong Racing 69,95
- Dual Heroes B 44,95
- Extreme G R 39,95
- Extreme G 29,95
- 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. Super.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

N64 ZUBEHÖR:

- Nintendo 64 189,-
- Nintendo 64 & Mario 229,-
- N64 & Star Wars R. 269,-
- 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 farbig <blau, grün, rot oder schwarz> je 34,95
- 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

- 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
- Off Road Challenge 59,95
- Olympic Hockey 44,95
- Pilotwings 59,95
- Pilotwings 49,95

PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Pitball oder Wreckin Crew nur 269,-

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele-Artikel auf Lager!

Dreamcast:

- Dreamcast 489,-
- Arcade Stick 89,95
- Controller 49,95
- Dekorkit Shadowman 19,80
- Dekorkit Trick Style 19,80
- Joypadverlängerung 19,95
- Keyboard 54,95
- Race CP Lenkrad 119,95
- Scart Kabel 24,95
- RGB Kabel Special 29,95
- Vibration Pack 44,95
- Visual Memory 49,95
- Aero Wings (11) 84,95
- Blue Stinger A 89,95
- Buggy Heat R 84,95
- Dynamite Cop 2 A 84,95
- Expendable A 104,95
- House of the Dead 2 139,95
- incl. Gun (10) A 104,95
- Hydro Thunder 104,95
- Incoming A 99,95
- Marvel Vs Capcom 104,95
- Monaco GP R 89,95
- NBA 2000 (11) SP 84,95
- Pen Pen 104,95
- Power Stone 84,95
- Ready 2 Rumble 104,95
- Sega Bass Fishing 179,95
- Sega Rally 2 104,95
- Snow Surfers (10) 84,95
- Sonic Adventures 84,95
- Soul Calibur (11) 104,95
- Speed Devils 84,95
- Suzuki Alstare Racer 84,95
- Tokyo Highway C. 84,95
- Toy Commander 84,95
- Trick Style 89,95
- UEFA Striker (10) 104,95
- Virtua Fighter 3 84,95
- World League Soccer 84,95
- Worms Armageddon 89,95
- WWF Attitude 89,95

Bis Ende 1999 legen wir bei DREAMCAST-Bestellungen <je 2 Artikel> 1 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
Bielefeld Brackwede
Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren
Strothweg 12
Händleranfragen willkommen!

% = Bewertung 64 Power



0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
Kranz Games
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Der Versand
Kranz Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
E3N-Messe 1997 in Nürnberg



NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition (Nov)	194,-
N64 Donkey Kong Pak (Nov)	299,-
Control Pad Innovation	34,95
Control Pad orig. clear purple	54,95
Joyadvorlängerung Innovation	13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Lenkrad Gamester G64	119,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - original	64,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig. (Dez)	29,95



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.) (N64) 129,95

Armorines in Pr.Sw. (Nov)	89,95
Asteroids Hyper 64	89,95
Battle Zone 64	109,95
Box Champions 2000 (Nov)	99,95
Carmageddon dt.	99,95
Castlevania 3D	109,95
Command & Conquer	109,95
Destruction Derby (Nov)	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64 (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

NINTENDO 64 SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

AERO GAUGE	29,95
BEETLE ADVENTURE RACING	29,95
BUCK BUMBLE	29,95
BUST A MOVE 2	29,95
BUST A MOVE 3	49,95
CHARLIE'S BLASTS TERRITORY	49,95
DARK RIFT	29,95
F-ZERO X	59,95
G.A.S.P.	29,95
HEXEN	19,95
HOLY MAGIC CENTURY	29,95
HYBRID HEAVEN	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	29,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	39,95
MADDEN 64	29,95
MICRO MACHINES	29,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	29,95
NBA COURTSIDE	29,95
NBA JAM '99	39,95
NBA PRO '98	29,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	29,95
NHL PRO '99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	29,95
RAKUGA KIDS	29,95
SILICON VALLEY	39,95
STAR WARS EPI RACER	99,95
TETRISPHERE	79,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	69,95
WCW REVENGE	39,95
WIPEOUT 64	29,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG“ AB 3 ARTIKELN SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

NINTENDO 64

Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto (Nov)	99,95
Hot Wheels Turbo Racing (Nov)	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95
Magical Tetris	114,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
Mission Impossible	99,95
Monster Truck Madness	99,95
NBA Jam 2000 (Nov)	89,95



Starcraft 64 (N64) 109,95



Turok Leg.d.verl.L (N64) 89,95

NBA Live 2000 (Dez)	99,95
The New Tetris	89,95
NFL Quarterback Club 2000	94,95
Premier Manager 64	99,95
Racing Simulation 2	104,95
Rainbow Six (Nov)	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing (Nov)	109,95
ReVolt	99,95
Road Rash (Nov)	114,95
Roadsters '99 (Nov)	114,95
Rocket - Robot on Wheels	114,95
RTL World League Soccer	109,95
Shadowman	109,95
South Park	99,95



World League Soc. (N64) 109,95



Mario Golf (N64) 109,95

South Park Luv Shack (Nov)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Starcraft (Nov)	109,95
Super Smash Bros. (Dez)	89,95
Supercross 2000 (Dez)	99,95
Top Gear Rally 2 (Dez)	109,95
Turok 2	77,77
Turok 2 engl. PAL	88,88



Racing Simulation 2 (N64) 104,95



World Driver Ch. (N64) 119,95



feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit „portofrei“ gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei**. Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **3% Skonto**! Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!

HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!
FAX: 0931-571602

NINTENDO 64



Rayman 2 (N64) 119,95

Turok Legenden d.v.L. (Nov)	89,95
Turok Rage Wars (engl.) (Nov)	99,95
WCW Mayhem (Dez)	99,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon (Nov)	99,95
WWF Attitude	99,95
Xena Warrior Princess (Dez)	114,95
Zelda 64	109,95

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

GAME BOY SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

DONKEY KONG - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 3	39,95
GEX 3D	29,95
MEN IN BLACK	29,95
NBA JAM '99	29,95
PITFALL	29,95
SUPER MARIO LAND - CLASSIC	39,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG“ AB 3 ARTIKELN SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon von 3 Lieferbaren Artikeln gleichzeitig versenden von 3 Lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei! Nutzen Sie unseren Bestellung nicht Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung erfolgt alle Artikel lieferbar, die Nachlieferung erfolgt für die erste Lieferung, die Annahme: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C6) anfordern.

POKEMON

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spieleherater Pokémon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster	6,95
Starter Set	21,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95



Sammelkarten und Plüschfiguren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel Joytech univers.	14,95
Biene Maja Case GBC	19,95
Armorines	59,95
Beauty & the Beast (Dez)	64,95
Biene Maja	59,95
Bombberman Quest	54,95
Bubble Bobble	59,95
Bugs Bunny Crazy C.3	64,95
Capcom Generations	59,95
Conker's Pocket Tales	59,95
Earthworm Jim 3D	54,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000 (Nov)	64,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Godzilla: the Series (Nov)	64,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Superstar Soccer '99	64,95
Int. Track & Field (Nov)	64,95
Konami GB Collection	64,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible (Nov)	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Oddworld: Abe's Adventures	44,95
Pocket Bomberman	44,95
Pumuckl (Nov)	59,95
Quest for Camelot	59,95
Resident Evil	59,95
Schlumpfe 3	64,95
Spy vs. Spy	64,95
Star Wars Racer	64,95
Streetfighter Alpha (Dez)	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare (Nov)	64,95
Top Gear Rally (Rumble)	74,95
Turok: Rage Wars (Nov)	59,95
Wario Land 2	64,95
Worms Armageddon (Nov)	59,95
Yoda Stories (Nov)	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545235

10 Jahre Theo Kranz Versand

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM; zusätzlich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse, nur Kartenzahlung (nur oder) oder Kartenzahlung (nur oder)