

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY COLOR

POKÉMON

Ready 2 Rumble Boxing

Jet Force Gemini
(Tipps & Tricks)Die besten
Games
1999Stranded
Kids

Roadsters

Mickey's
Racing
Adventure

NBA Live 2000

Grand
Theft
AutoWCW
MayhemXena –
Warrior
Princess

Super Smash Bros.

Kid Paddle

Die Geschichte der Videospiele

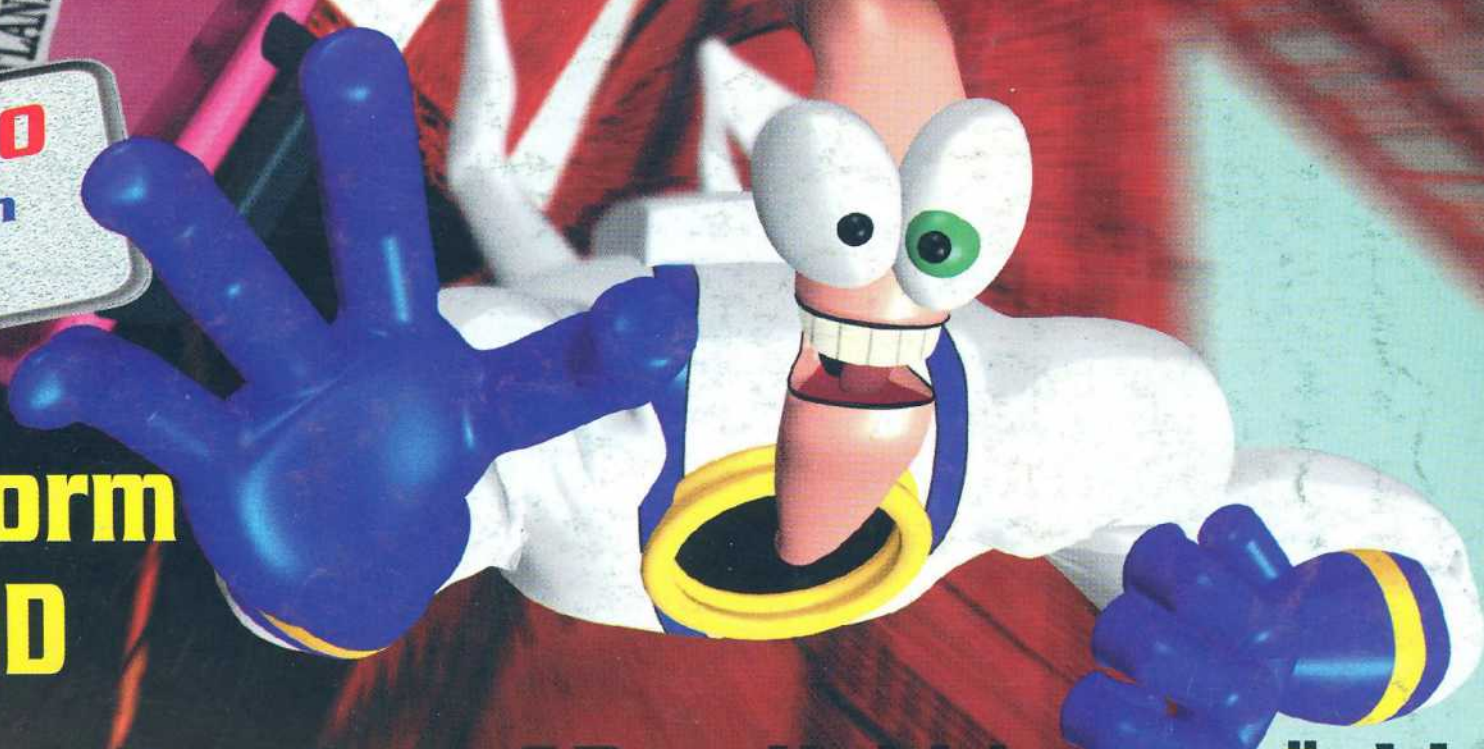
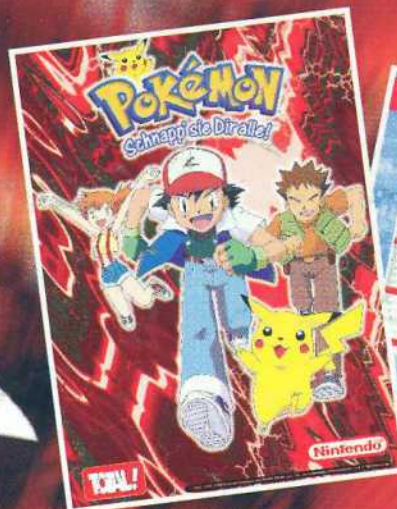


GAME BOY COLOR

POKÉMON

4 Seiten Tipps & Tricks!
Pokémanie: Gelbe EditionWWF Wrestlemania 2000
Über 50 Kämpfer - zeig
ihnen, wer der Beste ist!BOX Champions 2000
Boxen wie du es noch
niemals erlebt hast!Earthworm
Jim 3D

Der durchgeknallte Jump&Run-Held ist zurück!

Riesengroß!
Poster + Kalender

0931354522 ODER 0180-521844



10 Jahre Theo Kranz Versand



Theo K R A N Z V E R S A N D

Laden
THEO K R A N Z G A M E S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
THEO K R A N Z V E R S A N D
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Verandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

UND LADEN

NINTENDO 64

- Nintendo 64 Color Edition ... 194,-
- N64 Donkey Kong Pak ... 299,-
- Control Pad Innovation ... 34,95
- Control Pad orig. clear purple 54,95
- Joyadverlängerung 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

NINTENDO 64

- Gex 3: Deep Cover Gecko(Dez) 119,95
- Grand Theft Auto (Jan) ... 99,95
- Hot Wheels Turbo Racing ... 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
- Monster Truck Madness ... 99,95
- NBA Jam 2000 (Dez) ... 89,95
- NBA Live 2000 (Dez) ... 99,95

Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

Rayman 2 (N64) 119,95

Jet Force Gemini (N64) 109,95

Starcraft 64 (N64) 109,95

Turok Leg.d.verl.L (N64) 89,95

- Armorines in Pr.Sw.(Dez) ... 89,95
- Asteroids Hyper 64(Dez) ... 89,95
- Battle Zone 64 ... 109,95
- Box Champions 2000 ... 99,95
- Carmageddon dt. ... 99,95
- Castlevania 3D ... 109,95
- Command & Conquer ... 109,95
- Destruction Derby ... 109,95
- Diddy Kong Racing ... 89,95
- Donkey Kong 64 (Dez) ... 129,95
- Earthworm Jim 3D (Dez) ... 89,95
- F1 World Grand Prix 2 ... 89,95
- Fighting Force 64 ... 109,95
- Gauntlet Legends ... 109,95

- The New Tetris ... 89,95
- NFL Quarterback Club 2000 ... 94,95
- Premier Manager 64 ... 99,95
- Racing Simulation 2 ... 89,95
- Rainbow Six (Dez) ... 99,95
- Ready 2 Rumble Boxing ... 109,95
- ReVolt ... 99,95
- Road Rash ... 114,95
- Roadsters '99 ... 114,95
- Rocket - Robot on Wheels ... 114,95
- RTL World League Soccer ... 109,95
- Shadowman ... 109,95
- South Park ... 99,95
- South Park Luv Shack ... 89,95

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- AERO GAUGE ... 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

RTL World League S. (N64) 109,95

Shadowman (N64) 109,95

Mario Golf (N64) 109,95

F1 World GP 2 (N64) 89,95

- Star Wars Ep. 1: Racer ... 99,95
- Starcraft ... 109,95
- Super Smash Bros. (Dez) ... 89,95
- Supercross 2000 (Dez) ... 99,95
- Top Gear Rally 2 (Dez) ... 109,95
- Tonic Trouble ... 79,95
- Turok 2 ... 59,95
- Turok 2 engl. PAL ... 69,95

Racing Simulation 2 (N64) 89,95

LEGO Racer (N64) 109,95

World Driver Ch. (N64) 119,95

Box Champ. 2000 (N64) 99,95

An Weihnachten sind für Sie da:
am 24. Dezember bis 12 Uhr, ab Montag, dem 27. Dezember wieder von 8³⁰-20 Uhr!

Das heißt, selbst wenn Sie erst am 23. Dezember bestellen, besteht die Möglichkeit, daß Sie noch am 24. Dezember Ihre Ware erhalten!

Armorines in Pr. Swarm (dt. od. engl.)(N64) 89,95

- Turok Legenden d.v.L.(Dez) ... 89,95
- Turok Rage Wars (engl.)(Dez) 99,95
- WCW Mayhem (Dez.) ... 99,95
- World Drivers Championship 119,95
- Worms Armageddon ... 109,95
- 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
- TOP GEAR RALLY (RUMBLE) ... 59,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 18:30 Uhr bestellte Ware verläßt uns noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei! Nutzen Sie unser Bestellservice: Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung erfolgt alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Bestell-Annahme: 8³⁰-20⁰⁰ Uhr, Sa. 10⁰⁰-16⁰⁰ Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

10 Jahre

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

FAX: 0931-571602

Pokémon

- Pokémon - blaue Edition ... 64,95
- Pokémon - rote Edition ... 64,95
- Pokém. Pikachu Ped-o-Meter 44,95
- Spieleberater 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

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
- Bomberman 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 ... 64,95
- Game & Watch Gallery 2 ... 44,95
- Godzilla: the Series ... 64,95
- Grand Theft Auto ... 64,95
- Hugo 2 1/2 ... 64,95
- Int. Superstar Soccer '99 ... 64,95
- Int. Track & Field ... 64,95
- Konami GB Collection ... 64,95
- Mario Golf ... 64,95
- Mission Impossible ... 64,95
- NBA Pro '99 ... 64,95
- NHL 2000 ... 64,95
- Oddworld: Abe's Adventures 44,95
- Pocket Bomberman ... 44,95
- Pumuckl ... 59,95
- Quest for Camelot ... 59,95
- Ronaldo Fussball ... 59,95
- Schlümpfe 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 ... 64,95
- Top Gear Rally (Rumble) ... 74,95
- Turok: Rage Wars ... 59,95
- Warrio Land 2 ... 64,95
- Worms Armageddon ... 59,95
- Yoda Stories ... 64,95
- Zelda: Links Awakening ... 64,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

09313545235

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand



Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MasterCard) keine Versandkosten. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich Nachschubbestellungen. DM = Deutsche Mark.

Alles neu macht 2000?

Das Jahr 1999 geht langsam, aber sicher zu Ende. Gleichzeitig fiebern Milliarden Menschen dem Ausklingen des Jahrtausends entgegen, obwohl es genau genommen erst am 31. Dezember 2000 beendet ist. Aber wir wollen bei einem solchen Großereignis nicht kleinlich sein. Dann feiern wir eben zweimal den Einzug des neuen Jahrtausends, obwohl das Ereignis so großartig nun auch wieder nicht ist. Denn abgesehen von der Jahreszahl wird sich für die meisten vermutlich nicht viel ändern.

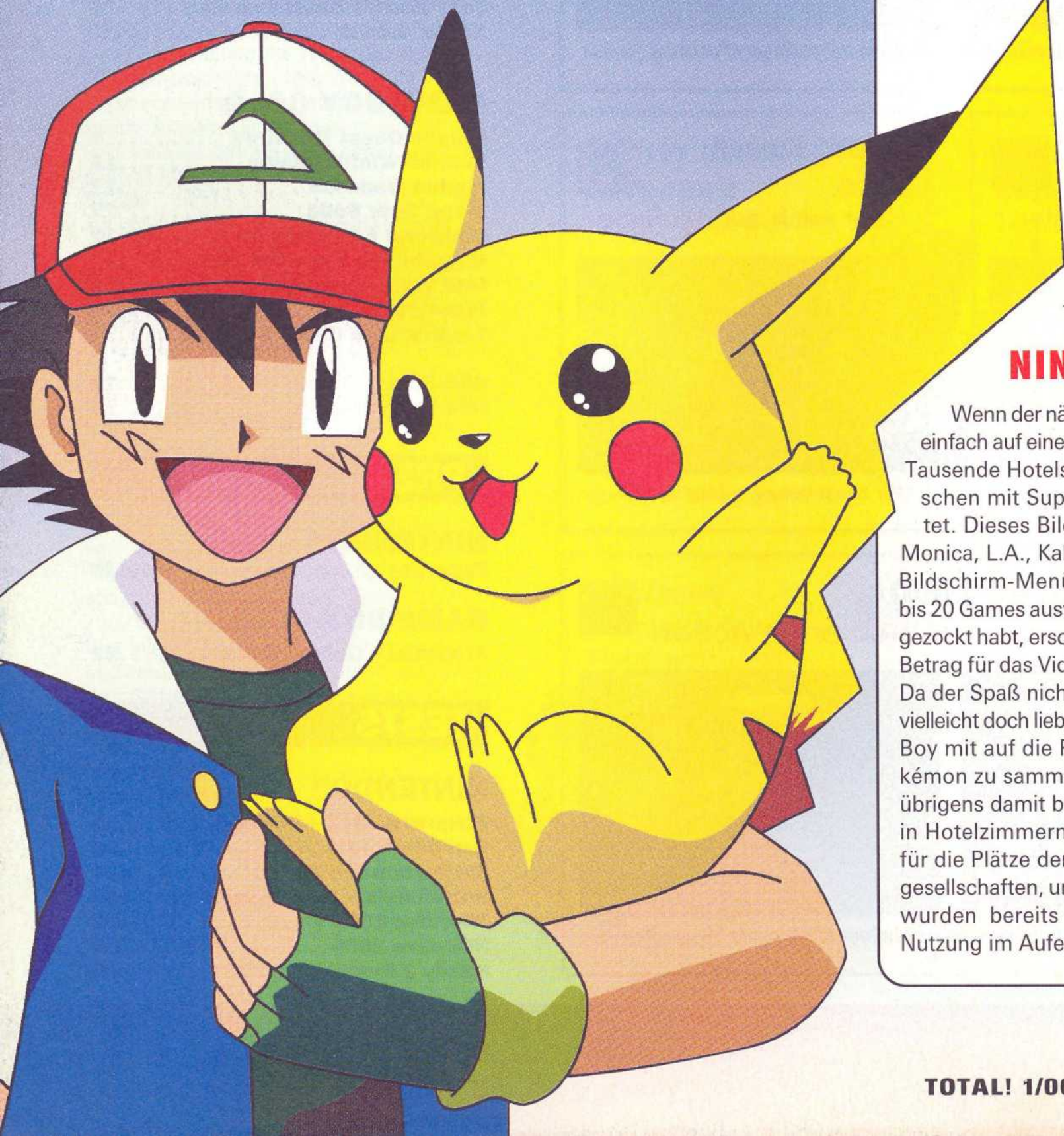
Für alle Videospieler hingegen hält das nächste Jahr jede Menge Spannung und Überraschungen bereit. Zum Beispiel Nintendos neue Wunderkonsole, die derzeit unter dem Arbeitstitel Dolphin entwickelt wird. Wie wird dieses Flaggsschiff aussehen? Was leistet das Gerät wirklich? Erscheint es wie geplant noch im Herbst oder Winter 2000? Welche Spiele gibt es zum Start der Konsole? Mit welchen neuen Geistesblitzen wird uns der unbestritten begnadetste Videospiel-designer der Welt, Shigeru Miyamoto, beglücken? Dies sind nur einige der Fragen, die den Launch und die Vorberichterstattung begleiten und gleichzeitig auch für Nintendos neues Handheld Game Boy Advance gelten.

Anhand der für die nahe Zukunft angekündigten N64-Titel lässt sich zudem deutlich erkennen, dass es keine Highlight-Armut für Nintendos aktuelle Hardware geben wird. Mit *StarCraft 64*, *International Superstar Soccer 2000*, *Mario Party 2*, *Ridge Racer 64*, *Tony*

Hawk's Skateboarding, *Excitebike 64*, *Castlevania 2*, *Banjo-Tooie*, *Conker 64* und nicht zuletzt den beiden absoluten Hitkandidaten *The Legend of Zelda: Gaiden* und *Perfect Dark* sowie zahlreichen Pokémon-Titeln für Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color – um nur einige Software-Perlen zu nennen – sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein. Sicherlich werden die Hersteller im Laufe des nächsten Jahres auch noch den einen oder anderen Überraschungstitel aus dem Ärmel ziehen. Nintendo gab zum Beispiel kürzlich bekannt, dass mit *Mickey's Speedway USA* gegen Ende 2000 ein Fun-Racer für N64 erscheint, der von Rare entwickelt wird und der auf der Micky-Maus-Lizenz beruht.

Da auch wir nie untätig sind, erwarten euch einige Layout-Veränderungen in der TOTAL!. Ab sofort erstrahlen die News in einem neuen Licht. Dies geschieht übrigens auf euren Wunsch, den ihr durch zahlreiche Leserbriefe zum Ausdruck gebracht habt. Ihr seht also, Engagement lohnt sich. Die

Tipps&Tricks wurden ebenfalls leicht überarbeitet und sind in größerem Umfang vertreten. Schreibt uns doch, wie euch die Veränderungen ansprechen, damit eure TOTAL! auch in Zukunft so aussieht, wie sie euch gefällt. In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und einen guten Rutsch ins Jahr 2000!



NINTENDO TOTAL!

Wenn der nächste Urlaub fällig ist, besteht doch einfach auf eine sinnvolle Hotelzimmereinrichtung! Tausende Hotels auf der ganzen Welt sind inzwischen mit Super-Nintendo-Geräten ausgestattet. Dieses Bild wurde im Holiday Inn in Santa Monica, L.A., Kalifornien aufgenommen. Über ein Bildschirm-Menü könnt ihr eines von zirka zehn bis 20 Games auswählen. Je nachdem, wie lange ihr gezockt habt, erscheint ein mehr oder weniger hoher Betrag für das Videospielen auf der Hotelrechnung. Da der Spaß nicht gerade billig ist, solltet ihr euch vielleicht doch lieber darauf beschränken, einen Game Boy mit auf die Reise zu nehmen und fleißig Pokémon zu sammeln. Vor einigen Monaten wurde übrigens damit begonnen, auch Nintendo⁶⁴-Geräte in Hotelzimmern zu installieren. Das Gleiche gilt für die Plätze der ersten Klasse bestimmter Fluggesellschaften, und auf einer Fähre nach Schweden wurden bereits mehrere N64 zur kostenlosen Nutzung im Aufenthaltsraum gesichtet.

74/22

30

28



26

36

66

24

Earthworm Jim 3D

Der abgedrehte Wurm ist zurück

24



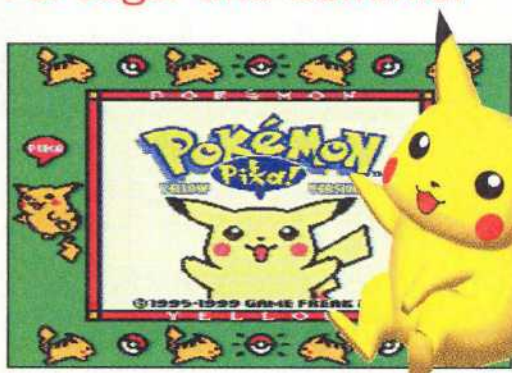
Der Earthworm schießt ohne zu zögern mit Hühnereiern – da fliegen Federn!



Pokémon – Gelbe Edition

Für Jäger und Sammler

22



Pikachu ist einfach zu niedlich!

Super Smash Bros.

Haut euch auf die Rübe

34



Wer zuerst kommt, schlägt zuerst!

WWF Wrestlemania 2000

Steinharte Muskeln und packende Action

30



Während die Jungs coole Stunts bringen, setzt es bei den Mädels jede Menge Ohrfeigen



In der Heftmitte wartet ein Schmankerl auf euch: Ein Pokémon-Poster mit einem Kalender für 2000 auf der Rückseite.

SPECIALS

Die besten Games 199962

Wir stellen euch die Hits des Jahres vor.

Die Geschichte

der Videospiele – Teil 566

Diesmal geht's mit Teil fünf weiter. Ihr erfahrt, wie Shigeru Miyamoto mit dem Donkey Kong-Automaten die Welt der Videospiele revolutionierte und vieles mehr.

NEWS

Pokémon-News8

NINTENDO⁶⁴

F-1 Racing Championship6

Hydro Thunder7

Mario Party 210

Rally Masters7

Ridge Racer 646

Tony Hawk's Skateboarding10

Zelda: Gaiden10

GAME BOY COLOR

Dragon Quest Monsters8

Konami Winter Games12

Marble Madness12

Metal Gear Solid12

Oddworld Adventures II12

Rugrats: Die Zeitreise12

Star Wars: Episode One – Racer11

Disney's Tarzan11

Towers: Lord Baniff's Deceit12

GBC-Release-Liste13

N64-Release-Liste13

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Paperboy20

GAME BOY COLOR

Pokémon – Gelbe Edition22

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Bakuretsu Muteki Bangaioh55

Box Champions 200028

Earthworm Jim 3D24

Hot Wheels – Turbo Racing40

NBA Jam 200032

NBA Live 200038

Ready 2 Rumble Boxing26

Road Rash 64	41
Roadsters	35
Super Smash Bros.	34
WCW Mayhem	33
WinBack: Covert Operations	54
WWF Wrestlemania 2000	30
Xena – Warrior Princess	36

GAME BOY COLOR

Bounced	60
Chessmaster	60
Cross Country Racing	59
Ein Schweinchen namens Babe ..	58
GTA	59
Konami GB Collection Vol. 1	58
Mickey's Racing Adventure	56
Stranded Kids	57

TIPPS & TRICKS

Helpline	84
Jet Force Gemini (N64) – Teil 1 ..	70
Mario Golf (N64) – Teil 3	78
Pokémon (GBC) – Teil 3	74
Shortys	82

RUBRIKEN

Abonnement 61
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!

Börse 88
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial 3
Heftshop 87
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.

Impressum 90
Leserbriefe 14
Leser-Charts 42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um eure Lieblingsspiele: Schickt uns eure Chart-Listen, Spieletipps und Statistiken – wir drucken sie ab!

TOTAL!-Intern 53
Vorschau 90

Box Champions 2000

Lasst die Fäuste fliegen!

28



Links, rechts, links, rechts ...



... und dann ins Reich der Träume mit ihm!

NBA Live 2000

Michael „Air“ Jordan is back

38



Der König der Lufte bei der Arbeit

Die besten Games 1999

Die Spiele des Jahres

62

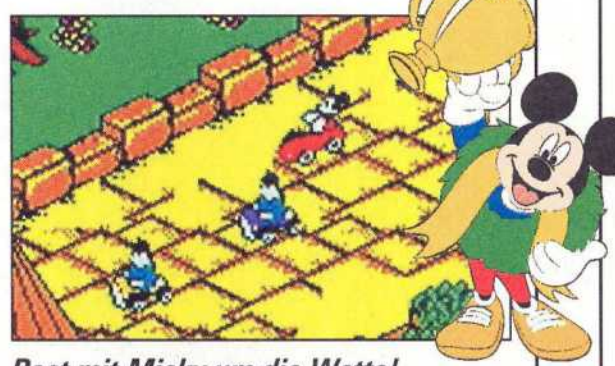


Hier ist jedes Spiel ein Volltreffer

Mickey's Racing Adventure

Mickey gibt Gummi

56



Rast mit Micky um die Wette!

Bakuretsu Muteki Bangaioh

TOTAL! abgedreht

55

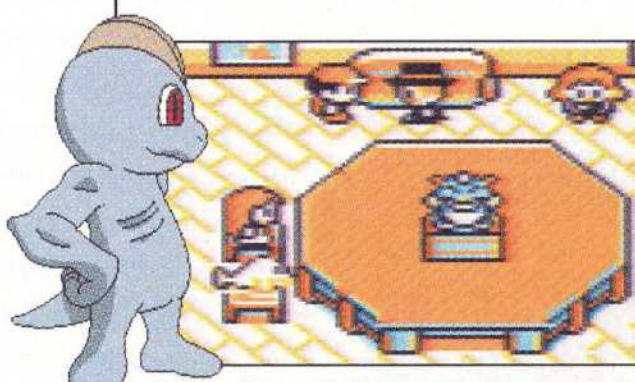


Zählt doch einmal die Raketen ...!

Pokémon

Der dritte Teil der Tipps und Tricks

74



Orania City trägt ihren Namen zu Recht

Jet Force Gemini

Tipps und Tricks direkt aus dem Weltall

70



Mit vereinten Kräften gegen Mizar

am rande

Dolmetscher

Quests gelungenes Strategie-Rollenspiel *Ogre Battle 64* wird nun doch in englischer Sprache erscheinen. Die Firma Atlus plant die lokalisierte NTSC-Version im Mai 2000 auf den US-amerikanischen Markt zu bringen. Eine englischsprachige PAL-Konvertierung ist zwar bislang nicht angekündigt, aber aufgrund der unproblematischen Herstellung sehr wahrscheinlich. Seitens Nintendos gibt es keine Stellungnahme bezüglich einer deutschen Fassung.

Affenzirkus

Zeitgleich mit dem Erscheinen von Rares Jump&Run-Geniestreich *Donkey Kong 64* erreichte die USA eine Stofftier-



Serie der *Donkey Kong*-Riege. „Banana Flingin' Diddy Kong“, „Smashin' Cranky Kong“ oder „Chest Slammin' Donkey Kong“ lauten die Bezeichnungen für die begehrten Spielzeugartikel, die vermutlich bald auch hier zu lande vertrieben werden.

Hardcore-Schlägerei

Mitte Februar 2000 bringt Acclaim in den USA das erste N64-Wrestling-Game für Erwachsene heraus. *ECW Hardcore Revolution* bedient sich der Lizenz des drittgrößten Wrestling-Verbandes. Es ist davon auszugehen, dass sowohl sprachlich als auch spieltechnisch unter die Gürtellinie gezielt werden wird.

F-1 Racing Championship

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Ubi Soft

Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab März 2000

Ubi Soft setzt auf die anhaltende Beliebtheit der Königsklasse des Motorsports. *F1 Racing Championship* wurde deshalb mit der offiziellen FIA-Lizenz bestückt, die alle elf Teams der 99er-Saison sowie



Der große Preis von Monte Carlo ist bekannt für seine engen Trassen

deren Fahrer mit Namen und Foto beinhaltet. Neben einem hilfreichen Fahrschul-Modus bietet der N64-Racer dem Einsteiger zudem Formel-1-Rennen mit stark vereinfachter Handhabung. Wer die Boliden wie die Profis steuern will, bekommt im Real-Mode die Gelegenheit dazu. Hier werden nicht nur die Regeln und Vorschriften der abge-



Hinter der Palme hängt das Plakat eines kompetenten Nintendo-Magazins



laufenen Saison penibel eingehalten, auch die Gegnerintelligenz soll euch alles abverlangen. Optisch ist *F1 Racing Championship* schon jetzt ein Kandidat auf den Meistertitel, da die Darstellung von Autos und Streckenumgebung ausgesprochen detailreich texturiert ist.

Ridge Racer 64

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Namco

Genre: Rennspiel
Erhältlich: als Import (us)

Als Publikums-magnet in der Spielhalle sowie als PlayStation-Dauerbrenner der ersten Stunde kann die *Ridge Racer*-Reihe auf eine ruhmreiche Vergangenheit zurückblicken. Dank des Partnerschaftsabkommens zwischen den beiden Big Ns kurvt Namcos traditionsreicher Fun-Racer bald auf Nintendos 64-Bit-Trassen. *RR 64* umfasst



Breite Asphalttrassen erlauben euch, jederzeit zum Überholen anzusetzen

sämtliche Strecken der beiden ersten PSX-Teile, Variationen dieser Kurse sowie drei Tracks, die exklusiv für das N64 programmiert wurden. Von den insgesamt 20 Autos müssen 16 Fahrzeuge in unterschiedlichen Modi freigespielt werden. Neben der überaus stattlichen Grafik weiß *Ridge Racer* vor allem durch seinen partytauglichen Vierspieler-Modus zu überzeugen. Einen solchen gab es weder auf der PSX noch in der Spielhalle.



Der Fuhrpark von *RR 64* bietet eine große Auswahl schnittiger Sportwagen

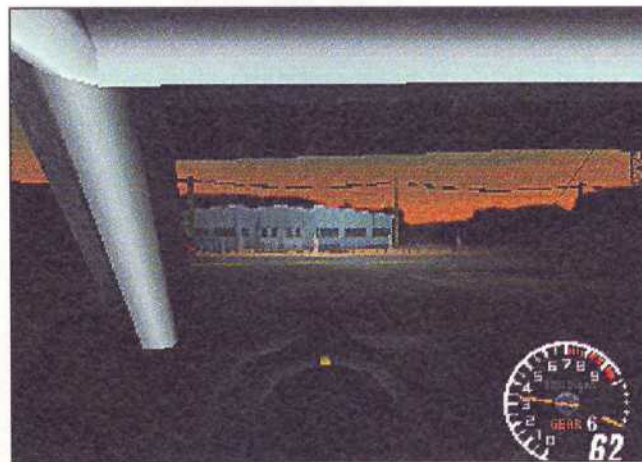
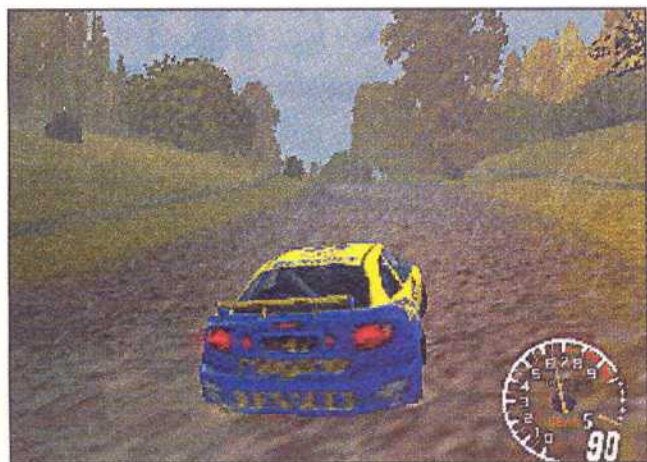
Rally Masters

System: Nintendo⁶⁴ Genre: Rennspiel Entwickler: Digital Illusions Erhältlich: ab März 2000

Digital Illusions greift mit *Rally Masters* (*Test Drive Rally* wird es nur in den USA heißen) nach der Krone im N64-Motorsport dieser Spezialdisziplin. Mehr als 22 Originalfahrzeuge fegen über 51 ansprechend gestaltete Strecken und lassen sich dabei zudem von einem der zahlreichen aktiven oder legendären Rallyepiloten der WRC lenken. Ob sich die geschmeidige Framerate auch beibehalten lässt, wenn die gegnerischen Fahrer dabei sind, muss der Entwickler allerdings noch mit einer fortgeschritteneren Version unter Beweis stellen.



Mit aufwändigen Replays erzeugt Rally Masters auch zwischen den Rennen eine stimmige Atmosphäre



Hydro Thunder

System: Nintendo⁶⁴ Genre: Rennspiel
Entwickler: Midway Erhältlich: 1. Quartal 2000

Lärmende Power-Boote jagen in höllischem Tempo über elf Wasserwege einer nahen Zukunft. Sammelbare Turbo-Icons, versteckte Abkürzungen, gigantische Sprünge sowie abwechslungsreiche Strecken bilden die Basis für den *Wave Race*-Konkurrenten aus dem Hause Midway. Grafisch wirkt *Hydro Thunder* längst nicht so beeindruckend wie seinerzeit die Arcade-Vorlage, bietet aber dafür einen Vierspieler-Modus, den es in der Spielhalle nicht gab.



Die sammelbaren Turbo-Icons unterscheiden sich in Farbe und dementsprechend in der Wirkungsdauer

GripisTM

... you can feel it !!!

Für Nintendo 64

- 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

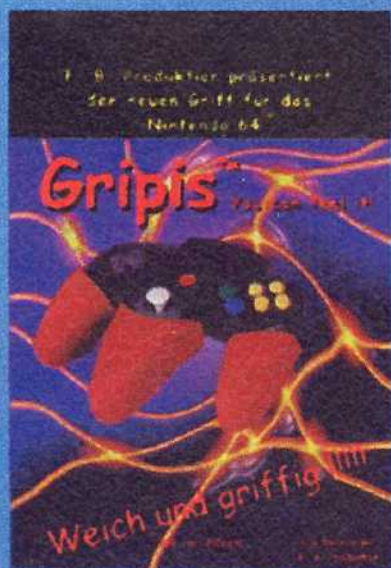
Mo-Fr: 10:30 - 14:30 Uhr

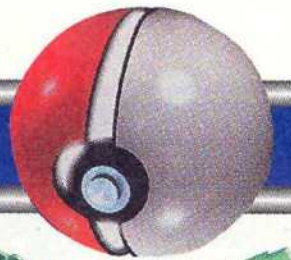
und 17:00 - 21:00 Uhr

Telefax-Hotline: 04185 - 792706

Händleranfragen erwünscht

Neuheit





Pokémon Stadium (2)



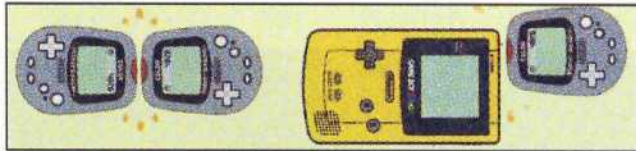
Obwohl sich das N64-Modul auch ohne den 64GB-Adapter sowie eines der drei GB-Module spielen lässt, verfehlt man auf diese Weise den eigentlichen Sinn der Cartridge. Dieser besteht darin, die eigenen, auf dem Game Boy trainierten Pokémon in verschiedenen Modi gegen die eines Freundes kämpfen zu lassen. Die US-beziehungsweise Europa-Version von *Pokémon Stadium*, die dem in Japan unter dem Namen *Pokémon Stadium 2* erschienenen Sequel entspricht, stellt alle 151 sammelbaren Knudelmanster und ihre Fähigkeiten effektiv in 3D dar. Außerdem lassen sich die drei Game-Boy-Module *Blau*, *Rot* und *Gelb* mithilfe des Adapters auf dem Fernseher spielen. Die grafische Qualität ähnelt dabei der Darstellung des Super Game Boys auf dem SNES.

Erhältlich: ab 2. Quartal 2000

Pocket Pikachu Color



Als eigenständiges Handheld verfügt Pikachus neuer Schrittzähler sogar über ein Farb-Display sowie eine Infrarotschnittstelle wie der

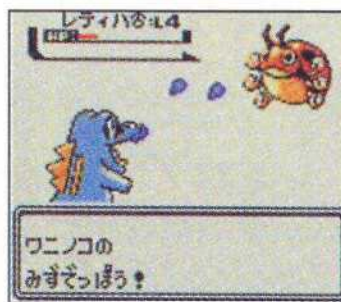


GBC. Mithilfe dieser Verbindung lassen sich errungene Wattzahlen zwischen zwei PPCs oder einem PPC und einem Game Boy Color austauschen. Außerdem gibt es einen besonderen Preis, der sich auf das *Gold-* oder *Silber-*Modul übertragen lässt. Seid ihr entsprechend viel mit eurem Maus-Pokémon herumspaziert, wird ein Kartenspiel freigelegt, bei dem ihr weitere Wattzahlen gewinnen könnt.

Erhältlich: als Import (jp)

Pokémon Gold/Silver

Seit dem 21. November machen die Japaner Jagd auf die neuen Pokémon. Leider war diese Ausgabe zu dem Zeitpunkt schon in der Druckerei, und deshalb wissen wir immer noch nicht, was dabei herauskommt, wenn ein weibliches Pokémon ein Ei legt. Von der ursprünglichen Ansage fünf Millionen (!!!) *Gold-* und *Silber-*Module zum Start ausliefern zu wollen, ist Nintendo vor dem Release aber noch abgerückt. Als offizieller Grund für die Lieferschwierigkeiten wurde das heftige Erdbeben in Taiwan angeführt.



Pokémon – The First Movie



Dass die Amerikaner verrückt nach Pokémon sind, haben sie erneut eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Bereits am ersten Wochenende spielte der Streifen satte 60 Millionen Dollar ein. Damit gelang *Pokémon – The First Movie* der ertragreichste Kinostart außerhalb der Ferienzeit. Selbst die erfolgsverwöhnten Disney Studios haben niemals einen solchen Auftakt hingelegt. Ein Termin für den Deutschland-Start wurde noch nicht bekannt gegeben.

Pokémon – Sammelkartenspiel

Am 11. November hat die Firma Amigo Spiel + Freizeit GmbH begonnen, die bereits ausgelieferten Karten-Sets wieder vom Markt zurückzurufen. Der Grund dafür war, dass defekte Glassteine, die als Schadensmarken jedem Starter- und Themen-Deck beigelegt sind, in den Handel gelangen könnten. Seit dem 22. November befinden sich die begehrten Tauschobjekte wieder in den Geschäften. Solltet ihr trotzdem schadhafte Ware erhalten haben, könnt ihr euch direkt an die Amigo-Pokémon-Hotline unter 060 74/37 55 37 wenden. Der Hersteller stellt auf Anfrage einwandfreie Glassteine kostenlos zum Austausch zur Verfügung.



Dragon Quest Monsters

System: GBC Genre: Rollenspiel Entwickler: Enix Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Als im September 1998 das Game-Boy-Spiel *Dragon Quest Monsters* herauskam, langten mehr als zwei Millionen Japaner beherzt zu. Sicherlich auch, weil das Spielprinzip des Findens, Sammelns und Trainierens von Monstern dem *Pokémon*-System glich wie ein Ei dem anderen. Es gibt aber zudem andere



Um in den Besitz der 215 Monster zu gelangen, steht euch eine ausgiebige Reise durch wildes Terrain bevor. Wer Fantasy-Szenarien mag, bevorzugt Dragon Quest gegenüber Pokémon

Gründe, die für das Enix-Game sprechen. *Dragon Quest* kann als sechsteilige RPG-Reihe auf eine ausgesprochen erfolgreiche Ver-

gangenheit auf NES und SNES zurückblicken. Außerdem wurden sämtliche Figuren und Charaktere von Akira Toriyama, dem Zeichner der *Dragon Ball*-Serie, entwickelt. Last, but not least können die 215 vorhandenen Monster per Kreuzung zu über 46.000 neuen Arten gezüchtet werden. Dieses Feature wiederum findet sich nun in ähnlicher Form in Nintendos neuen *Pokémon*-Modulen *Gold* und *Silber*!

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

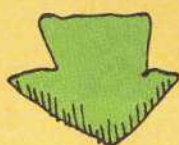
Schnelle
Lieferung

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



Zelda: Gaiden

Der Countdown läuft – nur noch drei Monate bis zum Japan-Release von *Zelda: Gaiden*! Für Neugierige haben wir an dieser Stelle ein paar Screenshots abgedruckt, die den aktuellen Entwicklungsstand des sehnlichst erwarteten Action-Adventures widerspiegeln.



Mario Party 2

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Hudson Soft

Genre: Spielesammlung
Erhältlich: ab Februar 2000

Kaum haben sich die geschundenen Finger von der ersten *Mario Party* erholt, steht die zweite ins Haus. Wieder werden die knuddeligen Nintendo-Charaktere über ein Spielbrett geführt, um an zahl-



Zwischen den zahlreichen Mini-Games kehrt ihr auf die Brettspielebene zurück



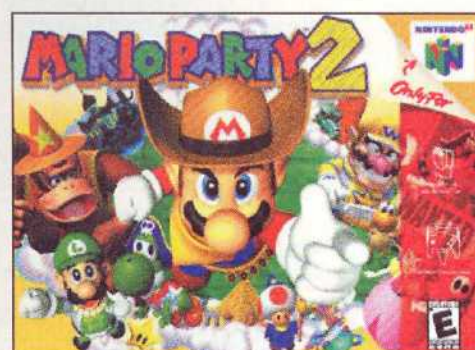
reichen unterhaltenden Ablenkungen teilzunehmen. Statt der 56 Mini-Games des Vorgängers sind es diesmal 64, jedes davon neu. Verlassen die Helden die zweidimensionale Unterlage und treten zum Beispiel im Weltall oder Wilden Westen

gegeneinander an, tragen sie Kostüme, die zur jeweiligen Umgebung passen. *Mario Party 2*



Ein heißer Tanz gefällig? Mario markiert mal wieder den Big Boss, und Yoshi und die anderen müssen es ausbaden

sieht ganz nach einem würdigen Nachfolger für die Mehrspieler-Referenz des letzten Jahres aus.



Tony Hawk's Skateboarding

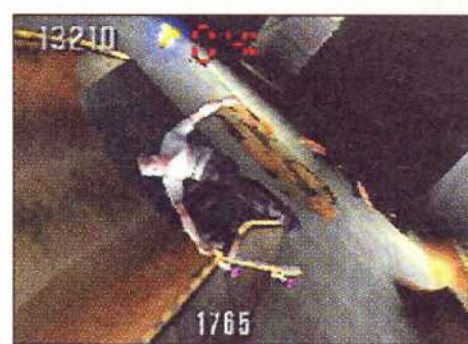
System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Edge of Reality

Genre: Rennspiel/Action
Erhältlich: ab März 2000

Noch ein wenig Geduld und die Anhänger des Asphalturfens können sich endlich aufs Brett schwingen. Zehn reale Skate-Profis, angeführt vom namhaften Tony Hawk, stehen als Charaktere zur Auswahl. Jeder dieser Helden



Kaum zu glauben, dass Bob Burnquist nach dem Trick auf allen Vieren landet



verfügt über eine Vielzahl an Tricks sowie exklusiven Special-Moves, die an praktisch allen Stellen der riesigen 3D-Areale zum Einsatz kommen können. Ob Picknicktisch, Treppengeländer, Autodach oder Swimmingpool, ihr werdet jedes Hindernis mit Bravour nehmen. Verschiedene Zweispieler-Modi erlauben euch zudem, das rasante Skateboard-Abenteuer mit einem Freund simultan zu bestreiten. Wenn



Entwickler Edge of Reality die Anpassung der PSX-Version gelingt, steht mit *Tony Hawk's Skateboarding* ein absoluter Toptitel auf Activisions Release-Liste, der in jede gut sortierte N64-Sammlung gehört.



Bildungsmaßnahme

Seit kurzer Zeit dürfen in den USA auch die Kleinsten die Leistungsfähigkeit von Nintendos 64-Bitter auf die Probe stellen. Entwickler NewKidCo hat mit *Elmo's Number Journey* und *Elmo's Letter Adventure* zwei Edutainment-Titel ins Programm genommen, die auf spielerische Art Grundschulwissen vermitteln sollen. Warum auch nicht – wenn *Sesamstraßen*-TV bildet, dann können es *Sesamstraßen*-Videospiele schon längst.



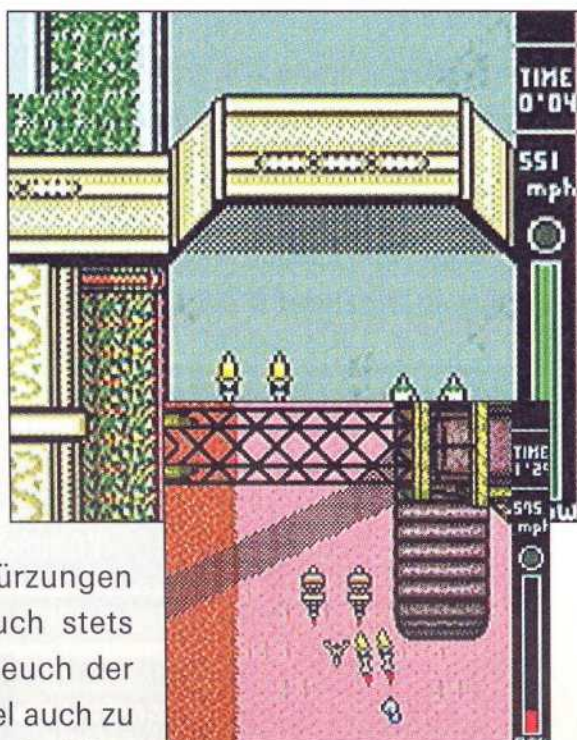
In den USA lernen Kids Rechnen und Schreiben mit ihrem N64

STAR WARS — EPISODE I — RACER

System: Game Boy Color
Entwickler: LucasArts

Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab Mitte Dezember

Mit einer für den Game Boy Color unglaublichen Intro-Sequenz startet das *Star Wars*-Rennspiel für unterwegs. Zur Verstärkung der ohnehin realistischen Atmosphäre verfügt das Modul nebenbei über eine integrierte Rumble-Funktion. Das Streckendesign der insgesamt 20 Tracks verteilt auf fünf Planeten ist ausgesprochen variantenreich, mit Abkürzungen gespickt und verlangt von euch stets volle Konzentration. Stellt ihr euch der Herausforderung, per Link-Kabel auch zu zweit, dann vergehen anstehende Wartezeiten oder Zugfahrten wie im Flug.



Das Fahrverhalten der Podracer wurde vorbildlich umgesetzt



Disney's TARZAN

System: Game Boy Color
Entwickler: Digital Eclipse

Genre: Jump&Run
Erhältlich: im Handel

Das optisch ansprechende Disney-Jump&Run erlaubt euch im Laufe des Spiels, den jungen und den gereiften Tarzan, Jane sowie das Gorillamädchen Terk durch 23 abwechslungsreiche Urwald-Level zu lenken. Viele Fallen und böse Überraschungen lauern hinter jeder Liane und sind teilweise nur im Trial-and-Error-Verfahren zu umgehen. Neben dem Hauptmodus gibt es noch ein Malstudio, dessen Ergebnisse per GB-Printer ausgedruckt werden können. Für zwei Spieler bietet das Modul zudem die Spielvariante „Verstecken“ an, bei der sich einer der beiden im Leveldesign verbirgt, während ihn der andere suchen muss.



Tarzan kann auf dem GBC fast so viel wie im Zeichentrickfilm



game time

PC und Videospiele

Gruber Str. 44

85551 Kirchheim

Tel. 089 / 904 694 09

Fax 089 / 904 694 10



NINTENDO 64



Dreamcast™

GAME BOY
COLOR



109,90	Castlevania	107,90	Command & Conquer
114,90	Road Rash	109,90	Destruction Derby
109,90	Rugrats – Schatzsuche	104,90	Shadow Man
109,90	Tonic Trouble	99,90	Hot Wheels
89,90	Turok: L. d. verl. Landes	109,90	LEGO Racer
104,90	Jet Force Gemini	89,90	Mario Party
99,90	Star Wars - Rogue Squ.	107,90	Ready 2 Rumble
109,90	Worms Armageddon	77,90	1080 Snowboard
99,90	Zelda	59,90	F1 World Gr. Prix 1

127,90	Donkey Kong incl. Exp. P.	N 64	N 64
109,90	World Driver Champ.	aktuell	aktuell
89,90	Armored		
79,90	Banjo-Kazooie		
114,90	Rayman 2		
89,90	Super Smash Br.		
109,90	Top Gear Rally 2		
99,90	Box Champions 2000		
99,90	WCW Mayhem		

Versandkosten 6,90 DM

ab 180,- DM ohne Versandkosten
Irrtümer + Druckfehler vorbehalten
Alle Preise in DM

GRATIS – KATALOG
anfordern !

Konami Winter Games

System: Game Boy Color
Entwickler: Konami

Genre: Sport
Erhältlich: ab Januar 2000

Das traditionelle Winterprogramm von Abfahrt, Riesenslalom, Skisprung, und Eisschnelllauf wird bei Konamis Sport-simulation dem Trend entsprechend um zwei Disziplinen erweitert. Sprünge von der Trickschanze mit einem Paar Skier beziehungsweise Snowboard-Action in der Halfpipe sind mit von der Partie.



Acht klassische und moderne Wintersportarten warten auf eure Teilnahme bei Eis und Schnee

Metal Gear Solid

System: Game Boy Color
Entwickler: Konami

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: im Jahr 2000

Metal Gear Solid, das in Japan Metal Gear Ghost Babel heißt, knüpft an die Tradition der NES-MGs an und bietet packende Agenten-action in 2D. In 180 so genannten VR-Missionen werden die Fähigkeiten des verdeckt operierenden Spielers auf Herz und Nieren geprüft. Per Link-Kabel können zwei Spieler gegenseitig Jagd aufeinander machen.

Packende Agenten-Action für unterwegs



Towers: Lord Baniff's Deceit

System: Game Boy Color
Entwickler: Telegames

Genre: Rollenspiel
Erhältlich: als Import (us)

Die fesselnde First-Person-Perspektive hat den Nachteil, dass kaum Unterschiede zwischen den vier Helden bemerkt



Im vermeintlich typisch amerikanischen RPG-Look wird das Color-Only-Modul aus der First-Person-Ansicht gespielt. Hunderte von Zaubersprüchen und Gegenständen sowie zahlreiche Rätsel und Monster wollen von den vier zur Auswahl stehenden Helden gefunden beziehungsweise überwunden werden.

Oddworld Adventures II

System: Game Boy Color
Entwickler: Saffire

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Bereits zum zweiten Mal muss der kleine Mudokon Abe auf dem Game Boy seinen Artgenossen aus der Pat-sche helfen. Diesmal nutzt das Modul, das nach der Vorlage des PSX-Spiels Abe's Exoddus entstanden ist, gleich die Farbvielfalt des GBC. Der Vorgänger Oddworld Adventures wird in Kürze ebenfalls als Color-Modul erscheinen.



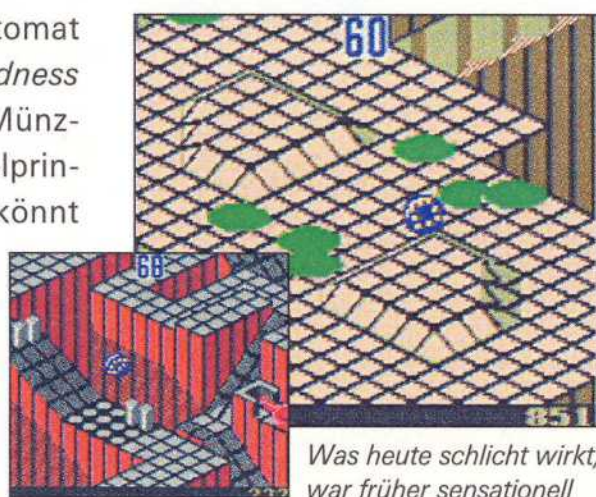
Von sich aus lassen sich die Mudokons nicht retten – ihr müsst sie überreden

Marble Madness

System: Game Boy Color
Entwickler: Rare

Genre: Action
Erhältlich: im Handel

Als Spielhallenautomat gehörte Marble Madness zu den erklärten 'Münzgräbern'. Da sich am Spielprinzip nichts geändert hat, könnt ihr euch beim GBC-Modul auf einen gehörigen Suchtcharakter einstellen – denn kaum ist die Murmel am Ziel, wartet der nächste Parcours.



Was heute schlicht wirkt, war früher sensationell

Rugrats: Die Zeitreise

System: Game Boy Color
Entwickler: THQ

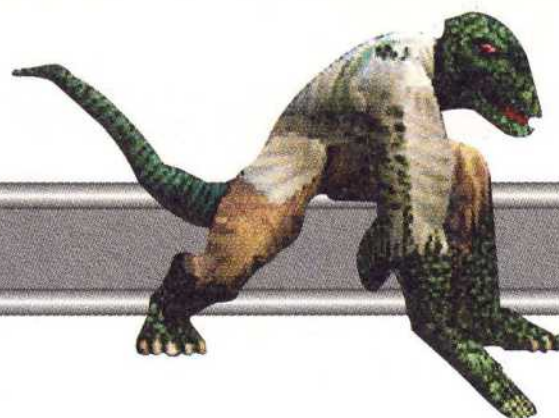
Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Eine Zeitmaschine katapultiert die krabbelnden Helden der bekannten Fernsehserie in zehn verschiedene Level diverser Epochen wie zum Beispiel den Wilden Westen. Neben den klassischen Eigenschaften eines Plattformers bietet Die Zeitreise auch Puzzle- und Rennspielelemente.



Die Windelkinder durchleben diverse Epochen

Release-Listen



**GAME BOY
COLOR**

Januar 2000

Army Men	Infogrames	Action
Casper	Virgin	Jump&Run
Crazy Bikers	Konami	Rennspiel
Daffy Duck	Infogrames	Jump&Run
Dragon Quest Monsters	Eidos	Rollenspiel
International Track & Field	Konami	Sport
Konami Winter Games	Konami	Sport
NBA 2000	Konami	Sport
Rampage 2: Universal Tour	Midway	Action
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Prügelspiel
Tom & Jerry	Take 2	Jump&Run
Wicked Surfing	Virgin	Sport
Wings of Fury	Mindscape/TLC	Action

Februar 2000

Azure Dreams	Konami	Rollenspiel
Battletanx	Infogrames	Action
Catz	Mindscape/TLC	Künstliches Leben
Cross Country Racing	Konami	Rennspiel
Dogz	Mindscape/TLC	Künstliches Leben
Janosch	Infogrames	Jump&Run
NBA Live 2000	THQ	Sport
TOCA Touring Car Championship	THQ	Rennspiel

März 2000/1. Quartal

Asterix 3	Infogrames	Jump&Run
Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	Jump&Run
Daikatana	Kemco	Action
F-1 World Grand Prix II	Video Systems	Rennspiel
Lufia	Crave Entertainment	Rollenspiel
Resident Evil	Virgin	Action/Adventure
Road Runner	Infogrames	Jump&Run
Speedy Gonzales	Infogrames	Jump&Run
UEFA Soccer Boy	Infogrames	Sport
Vegas Games	Infogrames	Spielesammlung
Wario Land III	Nintendo	Jump&Run

2. Quartal

Jay the Lion	THQ	Jump&Run
Test Drive 6	Infogrames	Rennspiel
Wacky Races	Infogrames	Rennspiel

Januar 2000

NINTENDO 64

A Bug's Life	Activision	Jump&Run
Armorines: Project S.W.A.R.M.	Acclaim	F. P. Shooter
Army Men: Sarge's Heroes	Infogrames	Action/Adventure
J. McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel
South Park Rally	Acclaim	Rennspiel
Space Invaders	Activision	Shoot 'em Up
Toy Story II	Activision	Jump&Run

Februar 2000

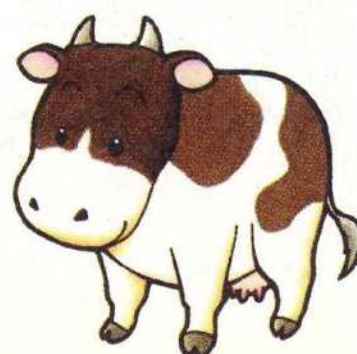
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Prügelspiel
EPGA Golf	Infogrames	Sport
Nightmare Creatures 2	Activision	Action/Adventure

März 2000/1. Quartal

Battletanx – Global Assault	Infogrames	Action
Castlevania 2	Konami	Action/Adventure
Daikatana	Kemco	F. P. Shooter
Duck Dodgers	Infogrames	Jump&Run
F-1 World Grand Prix III	Video Systems	Rennspiel
Harvest Moon 64	Crave Entertainment	Strategie
ISS 2000	Konami	Sport
Mario Party 2	HAL	Spielesammlung
Mini Racers	Nintendo	Rennspiel
Paperboy 3D	Midway	Action
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Fun-Sport
Tazmanian Express	Infogrames	Jump&Run
Wildwaters	Ubi Soft	Rennspiel
X-Men	Activision	Prügelspiel

2. Quartal

Perfect Dark	Nintendo/Rare	F. P. Shooter
Rally Masters	Infogrames	Rennspiel
Rat Attack	Mindscape/TLC	Jump&Run
Spider-Man	Activision	Action
StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie
Trasher: Skate & Destroy	Take 2	Fun-Sport



Legende: neu in der Liste Verschobene Erscheinungstermine

TOTAL! 1/00

13

news



Sarah (16) aus Berlin müssen wir bezüglich weiterer Anime-Berichte um zirka zwei Monate vertrösten

Ahoi!

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

Wenn ihr eine künstlerische Ader habt, könnt ihr natürlich auch das oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn ihr es dann noch an die unten stehende Adresse schickt, erhöht das eure Chancen enorm, dass wir es abdrucken. Vergesst bitte nicht, euren Namen und vielleicht euer Alter zu notieren.

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

Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post!

Falls ihr Charts, Tipps&Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder Ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

kdh

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



Stammzeichnerin Karolina Talja aus Koblenz gratulieren wir nachträglich herzlich zum Geburtstag

Üble Geldmacherei

Eben habe ich euren Testbericht zu Donkey Kong 64 gelesen und etwas Entscheidendes vermisst! Tausenden von Kunden eine nutzlose (weil bereits vorhandene) Speichererweiterung aufzuzwingen, ist kein kleiner Wermutstropfen, sondern eine unverschämte Abzockerei! Ich beschäftige mich seit etwa 20 Jahren mit Videospielen auf verschiedensten Systemen und bin seit den Zeiten des guten alten NES über alle Konsolen-Generationen hinweg begeisterter Nintendo-Fan. Inzwischen bin ich mir aber nicht mehr sicher, ob es dabei bleibt.

Es ist prima (weil billiger), wenn ein neuer (!) Hardware-Zusatz zusammen mit einem neuen Spiel eingeführt wird wie zum Beispiel das Rumble Pak zusammen mit LylatWars. Aber erstens wird das Expansion Pak seit über einem Jahr (zu unglaublichen Preisen) verkauft, und zweitens ist ein zweites Expansion Pak im Gegensatz zu Rumble Pak oder Controller Pak ein Fall für die Mülltonne.

Ein Spiel, das sich hervorragend verkaufen wird, dann ausschließlich mit dieser Hardware zusammen anzubieten, ist in meinen Augen üble Geldmacherei. Eure Aufgabe als unabhängiges und kritisches Magazin muss sein, diesen Missstand durch Kommentare (Edi!), Leserumfragen und Ähnliches anzuprangern und Druck auf Nintendo auszuüben!

Ich habe schon vor Wochen eine entsprechende E-Mail an Nintendo geschickt und bin daraufhin tatsächlich von einem Mitarbeiter von Nintendo angerufen worden (bei Sony übrigens undenkbar!). Er erklärte mir, man wolle verhindern, dass zu Weihnachten enttäuschte Kinder nicht Donkey Kong 64 spielen können, weil Omi die Version ohne Speichererweiterung gekauft hat. Außerdem sei das Spiel kaum teurer als ohne Expansion Pak. Und überhaupt habe man ja dann ein Expansion Pak in Reserve, falls mal eins defekt sei (selten so gelacht).

Ersteres wäre wohl auch mit einem großen Aufkleber zu regeln, der zweite Punkt ist bei



Hallo, Cheng Ying Zhou (aus Bad Nauheim)! Einen Sega Saturn bekommst Du eventuell noch über Versandhändler (musst Du mal herumtelefonieren). Sakura Wars gibt es nicht für die PSX

einem Preis von 149 DM schlicht gelogen und der dritte bedarf keines Kommentars. Ich werde mir jedenfalls kein sinnloses Expansion Pak andrehen lassen und hoffe inständig auf eure Unterstützung.

Matthias Boing (33), Ahaus

TOTAL!:

Aus unserer Sicht stellt sich die Sachlage so dar: Offenbar haben bislang so wenige Leute das Expansion Pak gekauft, dass diese treuen Fans Nintendo egal sein können. Welche Konsequenzen daraus zu ziehen sind, liegt im Ermessen eines jeden Betroffenen.

Es würde natürlich einen guten Eindruck hinterlassen, wenn wir mit großem Trara zu Protestaktionen aufrufen. Doch das wäre ziemlich kontraproduktiv, weil dann sämtliche Beschwerden bei Nintendo auf taube Ohren stoßen würden. (Außerdem wurde der „Expansion-Pak-Kaufzwang“ schon im Vorfeld

lang und breit auf anderer Ebene diskutiert – ohne zufriedenstellendes Ergebnis.) Wir gehen jedoch davon aus, dass Beschwerden, die von Käufern und nicht von Fachmagazinen ausgehen, sehr wohl auf die eine oder andere Art berücksichtigt werden.

Leitwölfe & Lichtgestalten

1. Wird pro Jahr nur eine FIFA-Lizenz vergeben und wenn ja, wieso bekommt die immer Electronic Arts?
2. Gibt es F-Zero-Comics? Schließlich gibt es einzelne Strips, die Figuren sind so



Maria Posani (13) und Waldtraud Riedl (14) aus Wien haben ein Mittel gegen die „allseits beliebte“ Navi gefunden. Hauptsache, Yoshis Magen hält das aus



So, weiter geht's im Comic von Anja. Den beiden Mädels wurde schändlicherweise die **TOTAL!** entwendet (vgl. T! 7, 8, 10/99). Wie es weitergeht, erfahrt ihr nächsten Monat

richtig schön im Manga-Stil und in der Anleitung zum SNES-Spiels war einer. (So wie in der Anleitung zu *Turok*, und das ist ja ursprünglich auch ein Comic.)

Daniel J. Staudingen, Großrußbach

TOTAL!:

1. Der erste Lizenzvertrag zwischen Electronic Arts und der FIFA wurde 1993 geschlossen und lief bis 1998. Ende '98 wurde der Vertrag für ganze acht Jahre verlängert. Die Abkommen beinhalten jeweils Exklusivität, das heißt, nur EA darf Fußball-Spiele mit FIFA-Lizenz herstellen. Seit kurzem gibt es allerdings auch eine internationale Spielergewerkschaft namens FIFPro (Federation of International Professional Football Unions), über die die Rechte an Spielernamen erworben werden können. Allerdings enthalten diese nicht die Vereinsnamen und Wappen. Konami bemüht sich zum Beispiel gerade um diese Lizenz für *ISS 2000*. Mehr dazu in der kommenden **TOTAL!**.

2. Nein. Die Entwickler hatten einfach Spaß daran, das Spiel so zu designen, als läge ihm eine Comic-Lizenz zu Grunde.

Güldene Augen

Bei Rares berühmtem First Person Shooter ist bei mir ein riesiges Problem aufgetaucht, seit ich mein N64 mit dem Spiel einem Freund ausgeliehen habe.

Im Zweispieler-Modus läuft zwar alles normal, aber im Solo-Modus kann nur mit Joystick Nummer eins geschossen oder der Kopf gedreht werden, und nur mit Joystick zwei kann ich laufen oder das Fadenkreuz benutzen.

Hagen

TOTAL!:

Dein Freund hat anscheinend ein wenig an den Einstellungen der Steuerung herumgespielt. Wirf doch mal einen Blick in das Optionsmenü, speziell auf den Punkt „Control Style“. Dort dürfte bei dir „2.1 plenty“ oder „2.2 galore“ eingestellt sein. Wenn du die Funktion „1.1 honey“ einstellst, hast du wieder die original Pad-Belegung.

Verhältnisse schon etwas seltsam anmutende Treiben. Nur kamen mir die Disziplinen und so manche Spielsituationen ziemlich bekannt vor. Menschliche Kegel, die einer überdimensionalen Bowlingkugel durch Springen ausweichen müssen, das Balancieren auf einem gespannten Seil mit Behinderung durch Kanonengeschütze – irgendwie habe ich das schon mal irgendwo gesehen. Ist es ein Zufall, dass das Ganze stark an die Spiele mit einem gewissen Klempner erinnert? Ich könnte Dutzende Spielideen aufzählen, die aus bekannten Videogames, bevorzugt Jump&Runs, stammen. Wer hat hier von wem geklaut? Interessant ist auch, welchen Beliebtheitsgrad dieses Kuriosum in Japan genießt. Die Teilnehmer sind ja durchweg schon dem Kindesalter entwachsen, wenn man aber beobachtet, mit welchem Enthusiasmus sie am Wettbewerb teilnehmen (und in die Schlammgruben stürzen), wird mir klar, warum die besten (und abenteuerlichsten) Spielideen nur aus Japan kommen können.

Alfred „Cyrus“ Frank

TOTAL!:

Sagen wir es mal so: Wir können nur alle hoffen und beten, dass die Deutschen im Rest der Welt nicht nach ihrem Fernsehprogramm beurteilt werden. Das wäre ziemlich peinlich. Aber es ist schon richtig, dass auch viele Japaner gerne bereit sind, sich zum Affen zu machen, sobald eine Kamera auf sie gerichtet ist. Die Ideenfindung von Videospielen und *Takeshi's Castle* läuft wohl eher nach dem Motto ab: Wie kann man einem Kandidaten beziehungsweise einen Bildschirmhelden am besten zusetzen – und kommt zwangsläufig zu ähnlichen Ergebnissen. Wobei gewisse Parallelen nicht unbedingt Zufall sein müssen. Übrigens ist die Serie nicht mehr die Jüngste: Die gezeigten Folgen sind schon rund zehn Jahre alt. Noch ein gutes Jahrzehnt älter ist übrigens eine baugleiche Sendung aus europäischen Ländern namens

Die spin- nen, die ...

Da soll es noch immer Leute geben, die Videospiele als „kindisch“ abtun ... Als ich kürzlich durchs Fernsehprogramm zappete, stieß ich auf eine japanische Gameshow auf DSF namens *Takeshi's Castle*. Amüsiert betrachtete ich das für westliche

Spiel ohne Grenzen, bei der Teams aus Staaten der EU (damals noch EG) in ähnlichen Wettbewerben gegeneinander antraten. In diesem Zusammenhang noch ein wenig „gefährliches Halbwissen“ zum Fürsten Takeshi. Unter dem Künstlernamen Beat Takeshi tritt er als Fernsehkomiker auf (vom Niveau her irgendwo zwischen *7 Tage, 7 Köpfe* und Monty Pythons. Unter seinem richtigen Namen Takeshi Kitano inszeniert er anspruchsvolle Filme (z. B. *Hana-Bi*), die regelmäßig bei Filmfestivals in Cannes oder Venedig preisgekrönt werden. Das ist, als würde Wim Wenders die *Wochenshow* moderieren ...

Der Weisheit letzter Schluss?

Ihr solltet unbedingt die News überarbeiten – sie sind zu unübersichtlich! Und bei den Wertungskästen solltet ihr dazuschreiben, ob das Spiel das Expansion Pak unterstützt (auch bei den Previews).

Norbert Amlacher, Österreich

TOTAL!:

Und wie gefällt dir die neue Variante? Oder besser: Wie gefällt euch die neue Gestaltung? Schreibt uns, was ihr vom Aussehen der News in dieser Ausgabe haltet!

Expansion-Pak-Unterstützung haben wir bislang immer im Text erwähnt. Da die RAM-Erweiterung durch den *Donkey Kong 64*-Kaufzwang zum Standard geworden ist, werden wir in Kürze den nötigen Platz im Wertungskasten freiräumen.

Poké-Corner

Ich bin ein großer Pokémon-Fan und habe gehört, dass in Japan eine gelbe Pokémon-Sonderedition des Game Boy Colors existiert. Darum möchte ich fragen, ob ihr nachforschen könntet und vielleicht über diesen Game Boy Color berichten würdet.

Beate



Alina Sielka (14) aus Ratingen hat eine Sailor Moon-Geschichte aus der AnimaniA zum Link-Comic umgestaltet



Nachdem wir den Nachnamen von Adrian, 15, auf dem Brief für die **TOTAL!** 9/99 falsch „entziffert“ hatten, folgt nun die korrekte Variante: Adrian PFÄUTI. (Hm ... Ein Name, der nur aus Großbuchstaben besteht? Eigenartig.)

TOTAL!:

Viel zu berichten gibt es da nicht. Zur Veröffentlichung von *Pokémon Yellow Version* wurde in den USA ein gelber Game Boy Color veröffentlicht. Das Steuerkreuz ist blau, ein Button ist grün, der andere rot. Links vom Bildschirm ist ein kleiner Pikachu zu sehen, rechts zwei andere Pokémon. Und das Logo des Spiels ist natürlich auch auf dem Gerät aufgedruckt. Der spezielle GBC wird im Bundle mit dem Spiel verkauft, und es ist zu erwarten, dass er zur Veröffentlichung von *Pokémon – Gelbe Edition* auch in Deutschland auf den Markt kommen wird.

In Japan gibt es übrigens auch einen Game Boy Printer im Pikachu-Design. Die Abbildungen findest Du im *Pokémon-Preview* dieser Ausgabe.

Poké-Corner II

Ich besitze *Pokémon Blau*. Mein Freund sagte, es gibt fünf Pokémon, die man nur ein- bis zweimal fangen kann. Sind es zufällig Relaxo, Mewtu, Arktos, Zapdos und Lavados? Ich besitze sie alle, und sie sind mir kein zweites Mal begegnet (bis auf Relaxo).

Robert Berndt (12), Kirchheim

TOTAL!:

Das ist richtig. Relaxo kommt zweimal vor, die anderen von dir genannten Pokémon nur einmal. Es empfiehlt sich also, vor den entsprechenden Kämpfen zu speichern, falls man sie noch nicht gefangen hat.

Dazu kommen noch jene, die man zwar nicht fangen muss, aber die auch nur einmal vorkommen wie zum Beispiel Evoli, Kicklee, Nockchan, Aerodactyl usw.

Pokémon #151

Im Pokémon-Haus auf der Zinnoberinsel hört man (oder auch Frau) andauernd etwas von einem Pokémon namens Mew. Kann man es im Spiel auch finden und fangen?

Michael Brass, Nordhorn

TOTAL!:

Offenbar haben wir mit unseren Hinweisen auf Pokémon Nummer 151 eure Neugier geweckt, deshalb stellen wir Mew einmal näher vor. Es ist aber nicht so ohne weiteres zu fangen, denn offiziell gibt es ja nur 150. Mew muss mit einer speziellen Hardware von Nintendo auf den Modulen freigeschaltet werden, was im Rahmen von bestimmten Sonderaktionen oder Wettbewerben gemacht wird (erstmalig Ende 1997 auf der Nintendo Space World, Ende November '99 bei Toys R Us in den USA). Wann Nintendo eine Mew-Aktion für Deutschland plant, ist noch nicht bekannt. Nachdem es freigeschaltet wurde, muss Mew dann noch gefunden werden. Der Ort, an dem es genannt wird, ist also ein guter Tipp für die Suche. Freigeschaltet bedeutet, dass es schon in den Bits und Bytes des Moduls schlummert. Im Prinzip könnte es also auch durch Action-Replay-Codes hervorgeholt werden können. Bislang gibt es allerdings noch keine, mit denen das fehlerfrei funktioniert.

Auf ein Neues!

Warum wurden *Pokémon* und *Dragon Ball* auf RTL II nicht zu Ende gezeigt?

Karolina Talja, Koblenz

TOTAL!:

Um die Zielgruppe zu erweitern. Wer irgendwann mitten in die Serien eingestiegen ist, möchte ja auch wissen, wie alles angefangen hat. Und es kommen ständig neue Fans dazu, die dabeibleiben. So läuft es doch bei den meisten Serien ab (vgl. *Star Trek*): Die Folgen werden bis zu einem bestimmten Punkt gezeigt, dann geht es wieder von vorne los, und am Ende wird eine weitere Staffel (Folgen einer Saison, in der Regel sind das bei US-Serien 26) hinten angehängt. Zudem wird die Zeit genutzt, um neue Folgen zu synchronisieren.

Verschiedenes

1. Wie viele Spiele sind bis zum endgültigen Ende des Atari VCS 2600 hergestellt worden? Doch mehr als 2.000, oder?
2. In der **TOTAL!** 5/99 zeigt doch das zweite Bild der oberen Reihe auf Seite 26 *Popeye*? Ich dachte, das war ein Game&Watch-Spiel, dies sieht aber stark nach NES aus.
3. Ist die Atari-Version des Klassikers *Donkey Kong* die Urversion oder auf den Atari zugeschnitten?
4. Sind mehr NES-Classic-Tests geplant? (Hoffentlich!)
5. Ist für das NES auch *Zak McKracken* erschienen?
6. Ich habe gelesen, dass die Übersetzung von *Secret of Mana* ziemlich miserabel ist. Wie würdet ihr sie bewerten?
7. Wie oft hat sich *Secret of Mana* verkauft?

Kai Grimm, Soest-Hattrop

TOTAL!:

1. Nein. Die meisten Listen enthalten knapp 1.100 Titel. Allerdings gibt es zahlreiche Spiele, die unter verschiedenen Namen veröffentlicht wurden. Abzüglich dieser Dopplungen liegt die realistische Schätzung bei 750.
2. Es gibt *Popeye*-Varianten für Game&Watch und NES, aber die Abbildung stammt von der Spielautomaten-Version.
3. Welche Atari-Version? VCS? Die war absolut dilettantisch und hatte nur zwei Level. Die Umsetzung für das Colecovision sah deutlich besser aus, hatte aber auch nur drei Level. Die erste Komplettumsetzung entstand für Ataris 8-Bit-Computer. Das Original ist natürlich der Automat von Nintendo.
4. Es kam nicht sonderlich viel Feedback, deshalb ist nichts in dieser Richtung geplant.
5. Nein, nur *Maniac Mansion*.
6. Manche Leute sind der Meinung, sie sei zu kindisch – was auch immer das heißen mag.



Auf dem Link-Bild von Dennis „Bouncie“ Schattauer (16) aus Göttingen lugt unten rechts seine Comic-Figur Bouncie hervor

Wir meinen, sie ist sehr ordentlich gemacht und passt von der Ausrichtung her zum Spiel.
7. In Deutschland laut Nintendo rund 150.000 Mal, in Japan knapp zwei Millionen Einheiten.

Night & Day

1. Zu der „kniffligen Frage“ von Laurens Pestel (T! 11/99), wann der erste Tag-Nacht-Zyklus in einem Spiel spielerische Auswirkungen hatte, gibt es eine sichere Antwort: *Ultima VII* (PC) war es sicher nicht. Das alte, aber vorbildliche Rollenspiel *Amberstar* (Amiga/PC) hat nämlich einen sehr relevanten Tag-Nacht-Zyklus. Ist es Tag, so kann man ganz normal die Spielwelt bereisen. Ist es jedoch Nacht, so wird das Sichtfeld der Spielfigur (2D-Optik) radial verkleinert. Das heißt, um Mitternacht ist zum Beispiel nur ein kleiner runder Kreis um den Helden hell, der Rest des Bildschirms ist aber total schwarz.

2. Mir ist leider aufgefallen, dass größere Konsumtempel eine sehr schlechte Verkaufsstrategie an den Tag legen, wenn es darum geht, N64-Konsolen an den Zocker zu bringen. Da steht zum Beispiel ein Nintendo spielbereit mit *Rayman 2* am Start neben einem Dreamcast und zwei PlayStations, jedoch ohne Expansion Pak. So läuft *Rayman 2* in niedriger Auflösung vor sich hin und hat mich nur begeistert, da es gut zu spielen war. Ein Blickfang im Vergleich zu den Konsolen daneben war es aber nicht. Was macht es für einen Sinn, Spiele, die auf die 4-MB-RAM-Erweiterung ausgerichtet sind, ohne Erweiterung zu präsentieren? So kann das nichts werden! Diesen Fehler sollte Nintendo ausmerzen, und der Kampf zwischen PlayStation und Nintendo ist vorbei. Könnte es serienmäßige N64-Konsolen mit Expansion Pak geben?

Robb, Neufahrn

TOTAL!:

1. Wir haben nicht ohne Absicht in der Antwort von einer Nutzung des Features „in letzter Konsequenz“ gesprochen. Soll heißen, es sind nicht vereinzelte Elemente gemeint (vgl. auch nächster Brief), sondern das gesamte Bild. Also, dass es im Spiel nachts dunkel wird, dass unterschiedliche Bedingungen auf der „Oberwelt“ herrschen und vor allem, dass die Bewohner der virtuellen Welt einem geregelten „Leben“ nachgehen. Ansonsten wären zum Beispiel auch schon frühere *Ultimas* oder *Dragon Quest* (NES, 1986) gut im Rennen gewesen.

2. Nintendos Betreuung des Handels ist recht gut. Aber es können nicht alle Kaufhäuser ‚kontrolliert‘ werden, und wenn der zuständige Verkäufer kein Interesse an der Materie zeigt, lässt sich da leider nichts machen. Natürlich könnte man N64-Konsolen gleich mit eingebautem Expansion Pak ausliefern. Aber das ist eine Frage des Preises. Obwohl: Besonders kostspielig ist das Expansion Pak ja nicht gerade, wie man an dem *DK64*-Bundle sieht. Den Preis von 70 DM hatten wir ja schon seit langem als überzogen kritisiert.

Nachtrag

Hm, der erste Tag-Nacht-Zyklus im Computerspiel ... gute Frage von Laurens Pestel.

Mir fiel dazu *The Bard's Tale* (CPC, C64, Amiga, PC...) ein, da waren in der Stadt nachts die Geschäfte geschlossen ...

Ythcal

6 Milliarden Spieler (minus 2)

Was sahen da unsere Augen, als wir die erste Dreamcast-Werbeanzeige erblickten? Ich zitiere: „Sonic hängt alle ab. Vor allem kleine, dicke Klempner.“ Da will Sega doch tatsächlich unseren Mario schlecht machen! Damit hat Sega uns zwei als Kunden verloren!

Der böse Benedikt™ & das Perscheid M.

TOTAL!:

Einerseits ist es ganz pfffig von Sega, auf Konfrontationskurs zu den Mitbewerbern zu gehen, um Aufmerksamkeit zu erregen. Ärmlich ist andererseits an dem Klempner-Spruch, dass er zu Mega-Drive-Zeiten vielleicht noch ganz originell war, aber Sega zehn Jahre später weiterhin kein besseres Argument für Sonic einfällt, als dass er schnell ist. Und außerdem: Wenn Sega Super Mario als „Feindbild“ (um es ein wenig übertrieben auszudrücken) ansieht, zeigt das nur, wie wichtig er ist, oder? (Mit solchen Anfeindungen wird man übrigens auch als Magazin konfrontiert ...)

Aber mit eurem Fazit habt ihr interessanterweise den Chef von Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) zitiert. Es gab ja auch eine Spitze gegen die PSX. Eine viertelseitige Anzeige in der *Bild* zeigte einen Recycling-Container mit offiziellem PlayStation-Logo. Der begleitende Text lautete: „Bitte trennen. Ab heute kommt Dreamcast.“ SCED-Geschäftsführer Manfred Gerdes bezeichnete die Anzeige gegenüber dem Branchenblatt *MCV* als „Schlag ins Gesicht für über drei Millionen PlayStation-Gamer. Wer fühlt sich danach noch motiviert, Sega zu kaufen?“.

Metroid 64

1. Habt ihr eigentlich irgendwas von *Metroid 64* gehört? Es wurde ja nur kurz angekündigt und ist dann irgendwie in der Versenkung verschwunden?! Soweit ich mich erinnern kann, sagte Miyamoto-san, es wäre ein *Metroid*-Spiel in Arbeit, aber er sagte nicht, für welches System es sei; ist das richtig?

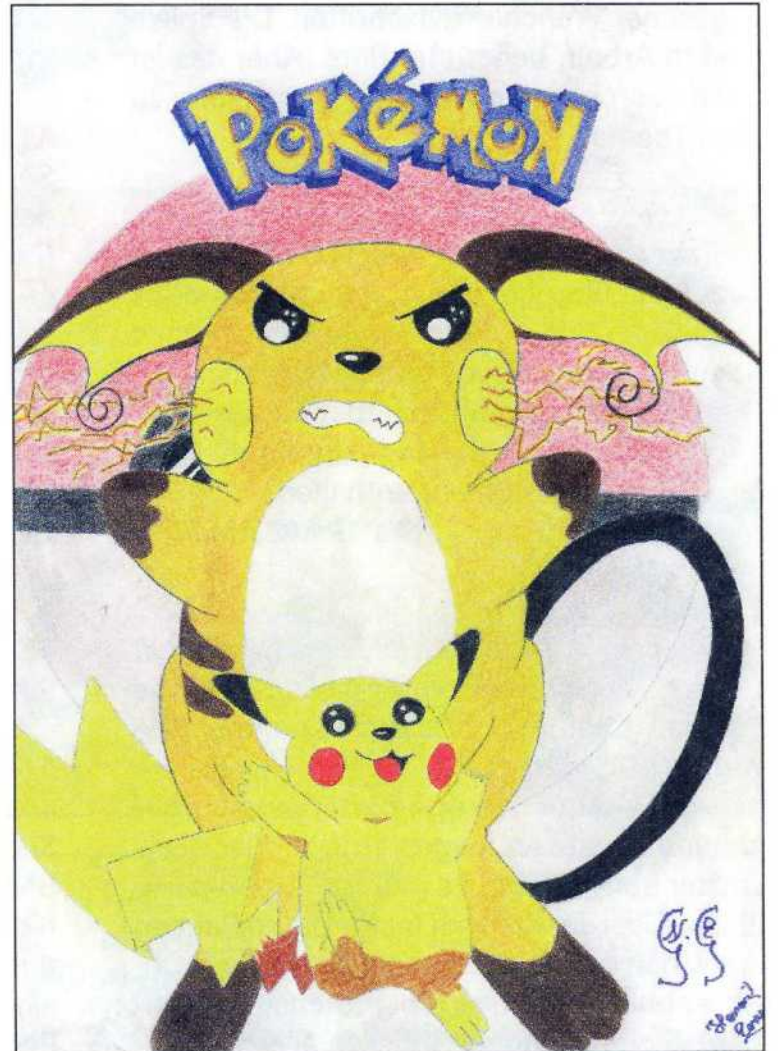
2. Nachdem Nintendo die Programmierer eines N64-Emulators verklagt hatte, ging doch das Gerücht um, dass die besagten Programmierer quasi von Nintendo eingestellt worden sind, um eine offizielle Emulation zu machen. Ist da irgendwas dran, oder war es wirklich nur ein Gerücht?

3. Eigentlich bräuchte ich euch gar nicht sagen, dass ihr das beste Nintendo-Magazin macht, aber ich tue es trotzdem: Es gibt niemanden besseren als euch, ihr seid der Kaffee am Morgen, der Strom, der meine Nintendo-Konsole betreibt ...

Markus Schiller

TOTAL!:

1. Das ist richtig, und seit dieser Nachricht im März '99 gab es nichts Neues zu diesem



Den gelben, niedlichen Knuddel und seinen großen, nicht so umgänglichen Bruder brachte Henrik Zenses (15) zu Papier

Thema. Es könnte sich um ein Spiel für N64, 64DD, Dolphin oder auch Game Boy Advance handeln.

2. Wir kennen das Gerücht, können es aber weder bestätigen noch dementieren. Da könnte schon etwas dran sein, schließlich sind Emulationen auf den kommenden, leistungsstarken Konsolen durchaus möglich.

3. „Der Kaffee am Morgen ...“ – so etwas Schönes hat uns noch niemand gesagt :-)

Next Generation

1. Wird man Dolphin- oder PlayStation-2-Spiele auf einem DVD-Laufwerk eines Computers abspielen können?

2. Wird man von den Dolphin-Spielen Raubkopien anfertigen können? (Ich weiß, dumme Frage.)

3. Was ist mit *Banjo-Tooie*? Hat Rare dieses Spiel vergessen, oder kommt es noch?

Marlin Holzmeier & Reiner Bschor

TOTAL!:

1. Natürlich nicht. Kannst du PlayStation-Spiele auf einem CD-ROM-Laufwerk abspielen? (Abgesehen von Emulatoren wie Bleem, selbstverständlich.)

2. Das ist gar keine dumme Frage. Kürzlich ging die Meldung um die Welt, dass der von Matsushita entwickelte CSS-Kopierschutz für DVDs (praktisch der letzte noch unangetastete) geknackt wurde. Aber wie man an der aktuellen Situation sieht, sorgt die problemlose Kopierbarkeit von Spielen ja für erhöhte Konsolenverkäufe ...

Andererseits: Es sagt ja niemand, dass beim Dolphin ein unmodifiziertes Standard-DVD-Format verwendet wird.

3. Rare nennt das Spiel, genauso wie *Conker 64*, weiterhin auf der eigenen Homepage im Internet und in den Stellenanzeigen

englischer Branchenzeitschriften. Die Spiele sind in Arbeit, behauptet Rare. Aber das ist dann auch schon die einzige Information zu dem Thema.

Jet Force Multiplayer

Im Test zu *Jet Force Gemini* (TOTAL! 11/98) habt ihr außer über den Kooperationsmodus (der leider nur sehr kurz erwähnt wird) nichts über die Multiplayer-Modi geschrieben. Im Wertungskasten steht darüber hinaus: „Für 1–2 Spieler“. Sind die angekündigten Vierspieler-Modi nicht mehr enthalten?

Olaf Gaide, Marburg

TOTAL!:

Das war ein Druckfehler. *Jet Force Gemini* hat mehrere Vierspieler-Modi. Es gibt das normale „Battle“ (Deathmatch) in drei Varianten. (Gewinner ist derjenige, der a) die meisten Gegner im Zeitlimit besiegt, b) der eine vorgegebene Anzahl an Siegen erringt oder c) als Letzter übrig bleibt.) Es gibt die Option „Zielübung“, bei der man auf festgelegten Bahnen durch den Level fährt und per Fadenkreuz Objekte abballert. Und es gibt drittens ein Rennspiel. Einige Optionen müssen allerdings im Solo-Modus erst freigespielt werden.

Ausgebremst

Sicherlich haben schon viele von euch von dem schlimmen Erdbeben in Taiwan gehört. Dabei wurden große Teile der Produktionsanlagen von Chip-Fabriken zerstört, wodurch das Angebot an RAM-Bausteinen sinkt und damit deren Preise steigen. Inwieweit tangiert das die Konsolen Dolphin und PS 2?

Detlef Reinecke, Heidenau

TOTAL!:

Die tangiert das kaum. Bei den neuen Konsolen ist die Fertigung der 128-Bit-Prozessoren (in Japan!) der mit Abstand langsamste Faktor, da diese noch nicht in Massenproduktion läuft. Die Naturkatastrophe in Taiwan betrifft vielmehr die Herstellung von Modulen: Nintendo wollte im Dezember fünf (!) Millionen Einheiten von *Pokémon Gold &*

Silber in Japan ausliefern. Diese Menge kann nun nicht mehr erreicht werden.

Mana-Geheimnis

Seit der Mai-Ausgabe eurer TOTAL! wird in der Tauschbörse immer wieder *Secret of Mana II* und *III* gesucht, und seit neuestem wird es auch angeboten. Da wir diese Spiele nie in irgendeiner Wertungsliste gefunden haben, riefen wir bei der Nintendo-Konsumentenberatung an und fragten, ob diese Spiele überhaupt existieren. Ihre Antwort: nein. Jetzt wollen wir von euch wissen, ob es diese Spiele vielleicht nur als NTSC- bzw. US-Version gibt.

Carl & Daniel, Bielefeld

TOTAL!:

Ihr bringt da die Zahlen ein wenig durcheinander. *Secret of Mana* (SNES) heißt in Japan *Seiken Denetsu II*. Teil eins ist für Game Boy und hört bei uns auf den Namen *Mystic Quest*. *Secret of Mana II* (*Seiken Denetsu III*) ist ein SNES-Spiel und wurde nur in Japan veröffentlicht. In T! 6/96 hatten wir es auf zwei Seiten vorgestellt. In Japan erschien kürzlich ein vierter Teil der *Seiken Denetsu*-Serie für PlayStation. Das Spiel trägt den Untertitel *Legend of Mana*.

Die Auskunft der Konsumentenberatung überrascht nicht weiter, da für Nintendo Deutschland nur solche ‚Dinge‘ existieren, die hier zu Lande offiziell erschienen sind.

Lost in Time

1. Vor einiger Zeit, als *Tamagotchi* neu auf dem Markt war, gab Shigeru Miyamoto ein Statement ab, in dem er meinte, er habe mit einem Kollegen ein ganz ähnliches Projekt in Arbeit. Nun wurde auf der diesjährigen Nintendo Space World ein Spiel namens *Kyojin no Doshin* für das 64DD vorgestellt. Könnte dies eventuell das angekündigte Projekt sein?
2. Wie heißt denn jetzt der neue *Zelda*-Titel für das N64: *The Legend of Zelda: Gaiden* oder, wie Nintendo Deutschland sagt, *The Legend of Zelda: The Continuing Saga*?

Laurens Pestel

PS: Danke, danke und nochmals danke! Der Bericht „Vom Rechenschieber zum reichsten Mann der Welt“ war so informativ und interessant, dass es nur eine Schlussfolgerung geben kann: mehr davon!

TOTAL!:

1. Eine gute Theorie, die aber nicht zutrifft. Im Gegensatz zu dir scheint Miyamoto sein 64DD-Projekt (der Arbeitstitel lautete *Cabbage*) schnell vergessen zu haben. Es war eine Kooperation mit Shigesato Itoi (*Mother 3*, *Bass Fishing No. 1*), während *Doshin* von Kazutoshi Iida ist, auf

dessen Kappe unter anderem das PSX-Spiel *Aquanaut's Holiday* geht. Auf die Frage, was daraus geworden sei, antwortete Miyamoto kürzlich ausweichend, das Projekt wäre in Schwierigkeiten geraten und zu den Akten gelegt worden. Gleiches gilt übrigens auch für das N64-Spiel *Jungle Emperor Leo*, falls sich jemand noch an die Ankündigung erinnert.

2. Du kannst es auch *Zelda 64 1/2* nennen. *The Continuing Saga* ist nur ein weiterer Arbeitstitel, da mit dem Begriff ‚Gaiden‘ (Side-story) hier zu Lande niemand etwas anfangen kann. Der endgültige Titel des Spiels wird sicherlich wieder erst kurz vor der Veröffentlichung bekannt gegeben.

Zukunftsmusik

1. Die PS2 kann ja nun doch DVD-Filme abspielen. Also müsste Nintendo, so wie ihr es in der TOTAL! 10/99 sagtet, nun auch mitziehen und ihr Flaggschiff ebenfalls DVD-Filme abspielen können. He, he, was sagt ihr jetzt?
2. Wenn Herr Yamauchi Ende 2000 seinen Platz räumt und Herr Minoru Arakawa wirklich der Thronfolger wird, kann es dann vielleicht sein, dass Squaresoft wieder Software für Nintendo produziert? Denn soweit ich weiß, können die Chefs von Square und Nintendo nicht gemeinsam Kirschen essen.
3. Ich habe Mitte November mit der Nintendo-Konsumentenberatung telefoniert und gefragt, ob Matsushita auch eine Dolphin-Version fertigen wird, die DVD-Filme abspielen kann. Die Dame am anderen Ende sagte prompt: „Davon habe ich noch nie etwas gehört. Die Presse setzt viele Gerüchte in die Welt.“ Was soll ich nun glauben?

Andreas Dittrich (16), Bielefeld

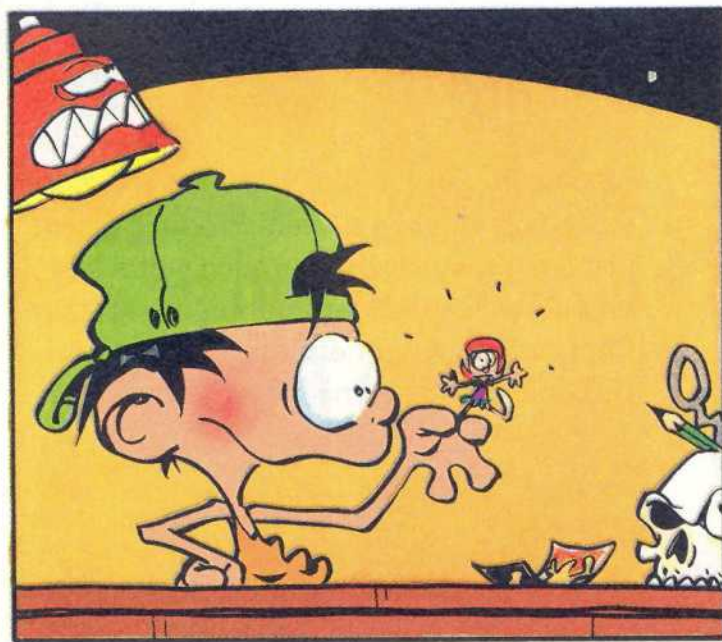
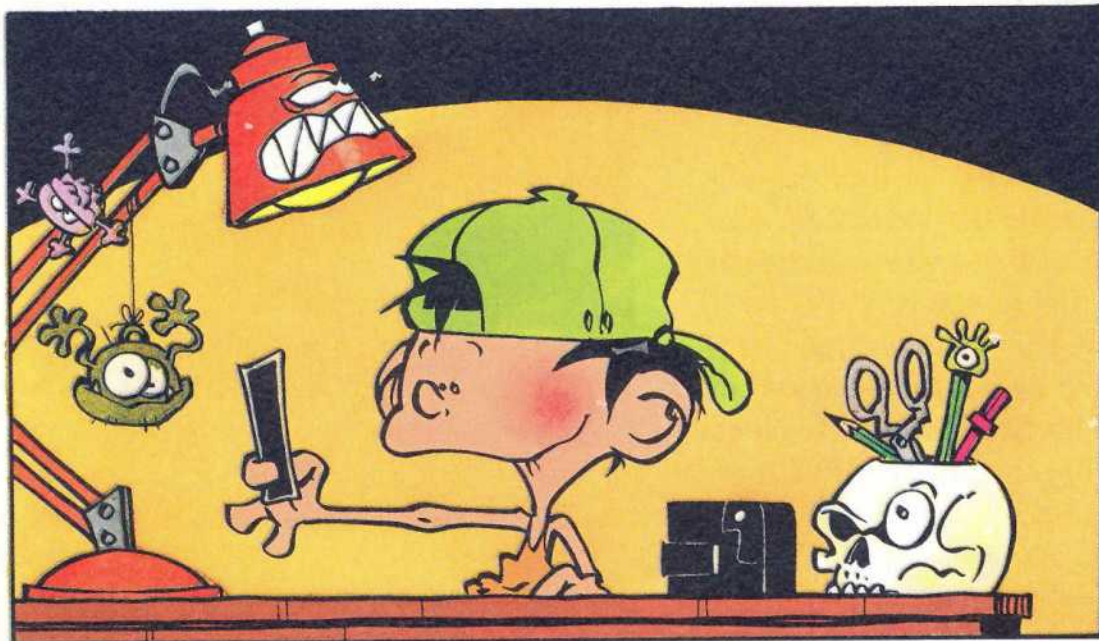
TOTAL!:

1. Zugegeben, die Aktion von Sony kam überraschend. Aber wo ist das Problem? Nintendo, oder genauer gesagt Matsushita hat doch angekündigt, eine (teurere) Variante des Dolphin mit DVD-Film-Fähigkeiten zu veröffentlichen. Uns wundert übrigens, dass fast jeder auf der Welt davon ausgeht, dass die PS2 weltweit dieses Feature bieten wird. Das ist überhaupt noch nicht bestätigt. Schließlich ist der Preis von rund 700 DM nicht gerade von Pappe und keineswegs massenmarktauglich.
2. Die Bosse von Namco und Nintendo hatten auch ihre Differenzen, und trotzdem entwickelt Namco N64-Software. Offiziell hat Square lediglich keinen Bock auf teure Module, und die nächste Nintendo-Konsole nutzt keine Module mehr. Ergo könnte Square auch Dolphin-Spiele entwickeln. (Zugegeben: Ein Nintendo-Chef, der weiß, wie wichtig Third-Parties für den Erfolg einer Hardware sind und dementsprechend handelt, könnte keinesfalls schaden.)
3. Du kannst der Dame ruhig glauben. Sie hat bestimmt noch nichts davon gehört, und die Presse setzt tatsächlich viele Gerüchte in die Welt (ausgenommen wir, natürlich ...) Beides ist also wahr. Wir haben es weiter oben schon erwähnt: Offiziell weiß Nintendos Konsumentenberatung nur von Dingen, die offiziell für Deutschland bestätigt wurden. Und die von dir zitierte Meldung stammt aus Übersee.



Von Lazer Lazri (18) aus Zürich erhielten wir fünf Bilder, zwei Seiten Comic und eine 16-seitige Geschichte (zusammen mit Dominic Keller). Kommentar folgt!

KIDPADDLIE



Genre:
Action

Hersteller:
High Voltage Software

Erhältlich:
ab März 2000

PAPER BOY

Sie stehen zu Uhrzeiten auf, an denen die meisten von uns sich noch gemütlich im Bett umherwälzen. Zeitungsträger haben's nicht leicht, sagt man!

Um mehr über die Alltagsprobleme der Zeitungsträger zu erfahren, haben wir die Vorabversion von *Paper Boy* schon mal etwas näher unter die Lupe genommen. Das Spiel basiert thematisch auf dem alten Arcade-Klassiker von Atari. In diesem Game tretet ihr wahlweise als



Junge oder Mädchen an und müsst in verschiedenen Vororten die Zeitung verteilen. Da ihr auf dem Fahrrad unterwegs seid und euren Auftrag innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens erfüllen müsst,



Die Arbeit wird dem Zeitungsjungen in dieser unfreundlichen Gegend durch Kanonen erschwert

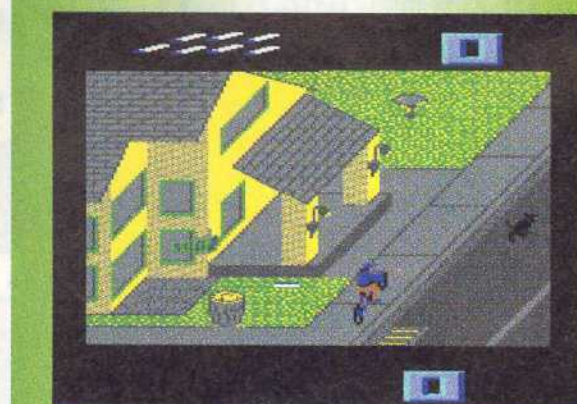


Vorsicht ist vor den rücksichtslos rasenden Skaterinnen geboten, denen ihr lieber ausweichen solltet

wird die Zustellung durch beherzte Würfe ausgeführt. Landen die News nur vor der Tür und nicht im Briefkasten, schlägt sich das auf euren Score nieder.

Ihr radelt anfangs durch ein verschlafenes Vorortstädtchen, das euch noch vor keinerlei größere Probleme stellt. Später steigert sich der Schwierigkeitsgrad, und ihr müsst euch unter anderem in Parks, Hafengebieten und einer mit diversen Monstern und Hexen bevölkerten Stadt beweisen. Die Hindernisse, die ihr zu bewältigen habt, sind äußerst vielfältig. Skaterinnen kreuzen euren

Wegen, rücksichtslose Autofahrer übersehen euch, Hunde haben euch zum Fressen gern, und Bären und Elche wollen mit euch kuscheln. Zwischendurch gilt es noch, Tonnen, Rasenmähern, Autoreifen, Waschbären und durchgeknallten Omas oder raufenden Nachbarn auszuweichen, um nur einige der Schwierigkeiten zu nennen, mit denen ihr in diesem Game konfrontiert wer-



Diese Bilder stammen aus der sehr erfolgreichen C64-Version aus dem Jahre 1986



det. *Paper Boy* wendet sich vom Spielprinzip her vor allem an die ganz jungen Gamer und spielt sich aus einer isometrischen Perspektive. Die Vorabversion konnte grafisch bisher nicht überzeugen, da die Charaktere detailarm dargestellt werden. Bis zur geplanten Veröffentlichung im März muss sicherlich noch an diesem Produkt gefeilt werden. Es wird sich dann auch erst zeigen, ob es den Entwicklern gelungen ist, den Charme des schon etwas älteren Klassikers durch ein zeitgemäßes Facelifting in das Jahr 2000 hinüberzuretten.

Pit Großer

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

GAME BOY COLOR SOFTWARE

Armorines in Project Swarm (Color)	dt	* 59.99
Cool Hand (Color)	dt	39.00
Die Maus (Color)	dt	59.99
Hugo 2 1/2 (Color)	dt	59.00
NBA Jam 99 (Color)	dt	39.99
Pitfall (Color)	dt	34.99
Pumuckl (Color)	dt	* 59.99
Star Wars Racer (Episode 1)(Color)	dt	64.99
Supreme Snowboarding (Color)	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	59.99
Worms Armageddon (Color)	dt	59.99

GAME BOY COLOR HARDWARE

Game B. Color inkl. Batt.div. Farb.	dt	149.00
Game Boy Smartcom (Datenbank)	dt	69.99
Linkkabel GB Color Universal Set	dt	19.00
Pumuckl Case Color Gameboy	dt	19.99



Game Boy Color
inkl. Batterien
div. Farben

dt DM 149.00



Pumuckl Case
Color Gameboy

dt DM 19.99



Hugo 2 1/2 Color

dt DM 59.00



Pumuckl Color

dt DM*59.99



Tarzan Color

dt DM 59.99



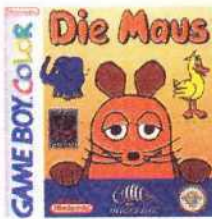
Cool Hand Color

dt DM 39.00



NBA Jam 99 Color

dt DM 39.99



Die Maus Color

dt DM 59.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

eMail: Info@playcom.de

Nintendo 64

NINTENDO 64 SOFTWARE

Carmageddon 64 - Fahr zur Hölle	dt	89.99
Fighting Force 64	dt	109.99
Grand Theft Auto (GTA)	dt	94.00
Jetforce Gemini	dt	109.00
Lego Racers	dt	109.00
Rainbow Six	dt	94.00
Ready 2 Rumble Boxing	dt	109.00
Revolt	dt	99.99
Turok Rage Wars	uk	99.99
Worms Armageddon	dt	109.99
Xena	dt	104.00



Forsaken

dt DM 39.00



Jetforce Gemini

dt DM 109.00



Holy Magic Century

dt DM 39.99



Xena

dt DM 104.00

NINTENDO 64 SONDERANGEBOTE

Extreme G	dt	39.00
F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix)	dt	39.99
Forsaken	dt	39.00
Holy Magic Century	dt	39.99



Nintendo 64 ohne Spiel div. Farben

dt DM 199.00



Memory Card
Joytech 256K
div. Farben

dt DM 14.00

NINTENDO 64 HARDWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farb.	dt	199.00
Expansion Pack - 4MB RAM	dt	39.99
Joypad N64 - div. Farben	dt	49.99
Lenkrad Ferrari Shock 2	dt	109.99
Mem. Card Joytech 256K - div. Farb.	dt	14.00
Mem. Card Joytech 1 Meg - div.Farb.	dt	14.99



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.

Genre:
Pokémon

Entwickler:
Nintendo/GAME FREAK

Erhältlich:
1. Halbjahr 2000

Pokémon

GELBE EDITION



Pikachu TOTAL! Die Intro ist ganz auf Pokémon Nummer 25 zugeschnitten, ebenso wie das Titelbild und der Super-Game-Boy-Rahmen

Pikachu kam, sah und siegte. Vor über einem Jahr setzten die Pokémon Fuß auf amerikanischen Boden und entwickelten sich zum absoluten Dauerbrenner in den Modulschächten aller Game Boys. Vor kurzem bekam der Vorzeigeknuddel seine eigene, ganz spezielle Edition spendiert. Zwei Wochen später konnte Nintendo of America den größten Erfolg der Firmengeschichte vermelden. Über eine Million Module von *Pokémon – Yellow Version* gingen in der kurzen Zeit über den Ladentisch – mehr als vom bisherigen Rekordhalter, *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*.



Misty begegnet ihr natürlich in der Arena von Azuria City. Sie schickt wie immer Sterndu und Starmie in den Kampf

Um es gleich zu Beginn klarzustellen: Das Spiel ist inhaltlich mit den bekannten Versionen identisch. Wie üblich wurde die Verteilung der Pokémon auf der Weltkarte verändert (siehe Bild rechts: Mankey = Menki). Erneut sind nur 139 verschiedene enthalten, die anderen elf bekommt ihr durch Tausch mit der roten und/oder blauen Version.

Der wesentliche Unterschied ist, dass *Gelb* in Anlehnung an die beliebte TV-Serie gestaltet wurde. Zu Beginn des Spiels könnt ihr nicht zwischen Bisasam, Glumanda und Shiggy wählen, denn Professor Eich gibt euch Pikachu mit auf den Weg, während euer Kontrahent Gary mit Evoli beglückt wird. Da sich Pikachu

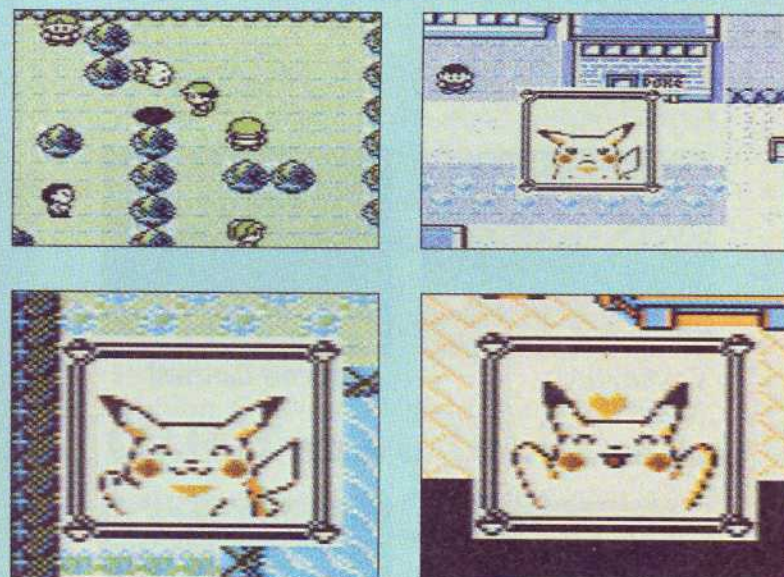
bekanntlich nicht gerne in Pokébällen aufhält, tragt er während des gesamten Spiels auf der Karte hinter euch her.

Wer durch die Folgen auf RTL II auf *Pokémon* aufmerksam wurde, wird im Spiel bislang sicherlich die 'gefährlichen Bösewichte' Jessie und James vermisst haben. Die beiden kreuzen in *Gelb* nun regelmäßig Euren Weg. Misty und Rocko sind allerdings weiterhin 'normale' Arenaleiter. Sie



Pika!

Wenn ihr euren ständigen Begleiter 'anspricht', zeigt eine Einblendung, wie wohl er sich fühlt. Reden kann Pikachu natürlich nicht – abgesehen von den Variationen seines Namens (eben wie in der Fernsehserie). Diese 'Sprachausgabe' erklingt als gesampelter Soundeffekt aus dem Lautsprecher des Game Boy – leider in entsetzlich schlechter Qualität.





PIKACHU
MOUSE
HT 1'04"
WT 13.0lb
No. 025

When several of these POKÉMON gather, their electricity could build and cause lightning storms.

PIKACHU
MOUSE
HT 1'04"
WT 13.0lb
No. 025

It keeps its tail raised to monitor its surroundings. If you yank its tail, it will try to bite you.

MANKEY
PIG MONKEY
HT 1'08"
WT 62.0lb
No. 056

Extremely quick to anger. It could be docile one moment then thrashing away the next instant.

MANKEY
PIG MONKEY
HT 1'08"
WT 62.0lb
No. 056

An agile POKÉMON that lives in trees. It angers easily and will not hesitate to attack anything.

Pokédex

Zu den wenigen Neuerungen der gelben Edition gehört auch, dass die Abbildungen aller 150 Pokémon überarbeitet wurden. Außerdem tauchen im Pokédex andere Infotexte auf. Zum Vergleich haben wir zwei Beispiele aus den US-Fassungen von *Blue* (links) und *Yellow* (rechts) gegenübergestellt. Wundert euch also nicht über die Namen ...

TENTS	SEEN
CATERPIE	29
METAPOD	OWN
BUTTERFREE	14
WEEDLE	DATA
KAKUNA	CRY
PIDGEY	AREA
	PRNT
	QUIT



Poké-Printer

Im Gegensatz zu *Blau* und *Rot* unterstützt *Gelb* den Game Boy Printer. Ihr könnt die Pokédex-Einträge ausdrucken und – was sehr praktisch ist – den Inhalt der Boxen in Bills Computer. Außerdem gibt es noch ein paar 'versteckte' Gelegenheiten im Spiel, bei denen der Drucker zum Einsatz kommen kann ... (Der Pikachu-Drucker ist eine spezielle japanische Edition.)

CHARMANDER
LIZARD
HT 2'00"
WT 19.0lb
No. 004

The flame at the tip of its tail makes a sound as it burns. You can only hear it in quiet places.

begleiten euch nicht auf der Reise.

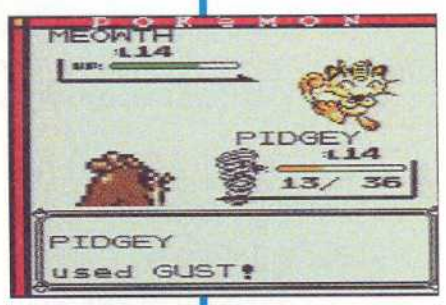
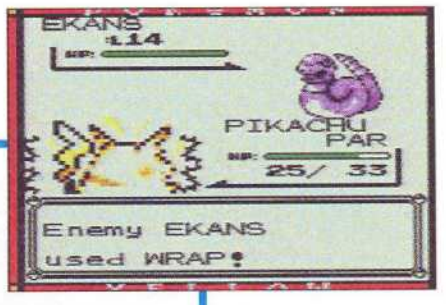
Wenn ihr zwei gelbe Versionen per Link-Kabel verbindet, steht euch im Kabel-Club eine neue Option namens „Kolos-seum 2“ zur Verfügung. Dort könnt ihr in drei Klassen (Pika Cup, Petit Cup und Poké Cup) eure Kräfte messen – abhängig von den Erfahrungsstufen der teilnehmenden Pokémon.



Erst wenn Pikachu seine Lebensenergie verliert oder ihr ihn in Bills PC verstaut, verschwindet er vom Bildschirm

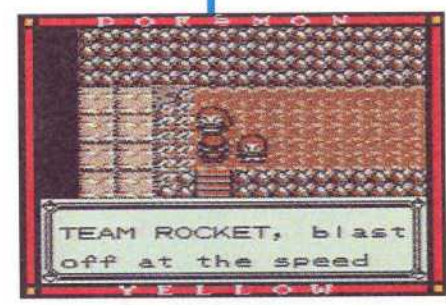
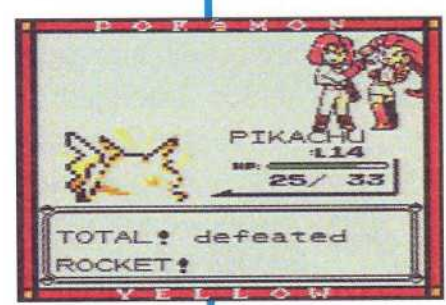


Schiggy (US-Name: Squirtle), Bisasam und Glumanda bekommt ihr im Spiel geschenkt. Doch ihr müsst euch für einen von den dreien entscheiden



Die brennende Frage, wann *Pokémon Gelb* in Deutschland zu haben sein wird, können wir zum jetzigen Zeitpunkt nicht beantworten. Von Nintendo wurde der Juni 2000 als möglicher Termin genannt, aber bestätigt ist noch nichts. Poké-Fans sollten jedenfalls die Daumen drücken, dass das Spiel nicht wie in den USA erst ein Jahr nach *Blau* und *Rot* erscheint.

Klaus-Dieter Hartwig



Im Mondberg begegnet ihr zum ersten Mal den legendären Vertretern von Team Rocket. Selbstverständlich kämpfen die beiden mit Rettan, Mauzi und Smogon (die englischen Namen lauten Ekans, Meowth und Koffing).



In dem N64-Spiel *Pokémon Snap* könnt ihr 63 verschiedene Pokémon vor die Linse eurer virtuellen Kamera locken. Mew ist auch mit dabei

Pokémon #151

Das Pokémon namens Mew (Nummer 151) ist kein spezielles Feature der gelben Edition, es ist auch in *Blau* und *Rot* enthalten. Das schüchterne Kerlchen schlummert neben seinen 150 bekannten Kollegen bereits in den Bits und Bytes der Module. Um Mew hervorzulocken, bedarf es einer speziellen Hardware-Vorrichtung von Nintendo. Diese kam bislang jedoch nur aus Anlass spezieller Events zum Einsatz (vgl. Leserpost in dieser Ausgabe). Wann solche Aktionen in Deutschland stattfinden werden, ist noch nicht bekannt.



Genre:
Jump&Run

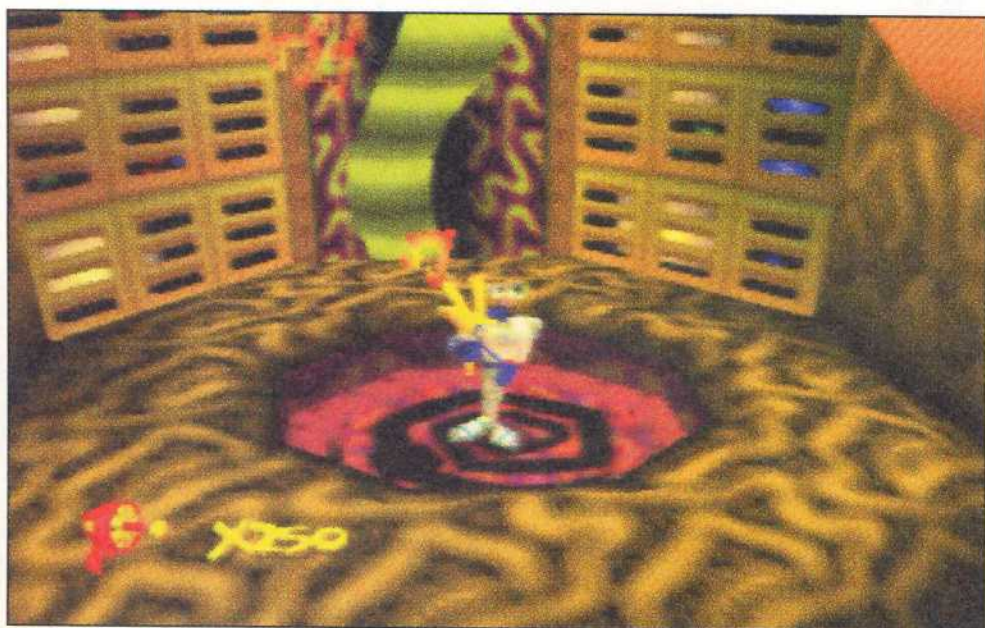
Hersteller:
Virgin Interactive

Entwickler:
Vis Interactive

Preis:
ca. DM 110

EARTHWORM JIM 3D

Er ist ein Wurm. Er ist verrückt. Er ist in seinem eigenen Gehirn gefangen. Er ist entschlossen, es wieder zu verlassen. Er braucht eure Hilfe!



Im Stammhirn beginnt das Abenteuer von Jim. Von dort aus könnt ihr in vier unterschiedliche Welten starten, die insgesamt zirka 30 verschiedene Level bieten

Vor Jahren sorgte der Erdwurm Jim bereits auf dem Super Nintendo für Furore. Der sympathische Held aus den Tiefen des Universum trat in einem Jump&Run in Aktion, wie es die Welt noch nie gesehen hatte. Schöpfer Dave Perry und sein Team packten so viele Skurrilitäten und witzige Ideen in das Spiel, dass es bis zum Ende fesselnd und erfrischend blieb. Die Fortsetzung, ebenfalls fürs SNES, konnte zwar nicht ganz so überzeugen, stach aber dennoch deutlich aus dem Einheitsbrei heraus. Nach jahrelanger Entwicklung ist nun eine N64-Version erschienen, die das Geschehen zeit-

gemäß in der dritten Dimension darstellt.

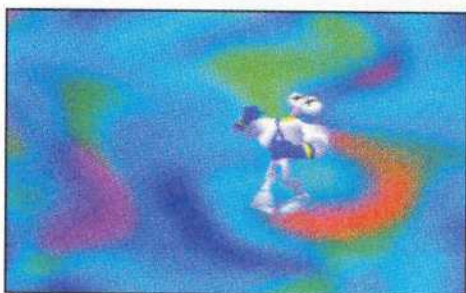
Die Programmierer hatten also gleich zwei schwierige Aufgabe zu lösen. Zum einen eine technisch saubere Umsetzung abzuliefern, zum anderen mussten sie den verrückten Stil der Serie beibehalten, um die Fans der Vorgänger nicht zu enttäuschen. Entwickelt wurde die Nintendo⁶⁴-Fassung übrigens nicht vom Original-Team Shiny Entertainment, sondern von dem schottischen Programmerteam Vis Interactive. Das die Verantwortlichen ihre Arbeit im zweiten Punkt sehr gut gemacht haben, wird bereits bei der Hintergrundstory deutlich. Während Earthworm Jim fröhlich und sorglos auf seinem Akkordeon musiziert, stürzt das N64-Logo vom Himmel und begräbt ihn unter sich. Danach fällt eine Kuh auf seinen Kopf und er in ein tiefes Koma. Als er wieder zu sich kommt, findet er sich in den Windungen seines eigenen komati-

POSITIV

Viele originelle Ideen, gute Steuerung, sehr humorvoll



Dieser Hobbykoch würde Jim liebend gerne in die bratfertige Pfanne hauen



Die Texte sind zwar ins Deutsche übersetzt, lassen aber zu wünschen übrig

Jim hängt gerne mal rum und liefert sich dabei eine Schießerei mit Kühen



Jim hängt gerne mal rum und liefert sich dabei eine Schießerei mit Kühen



sierten Gehirns wieder. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, aus dieser ausweglos wirkenden Situation zu entkommen: Jim muss sämtliche goldenen Euter finden und einsammeln, die in seinem Gehirn von einer Kuharmee bewacht werden.

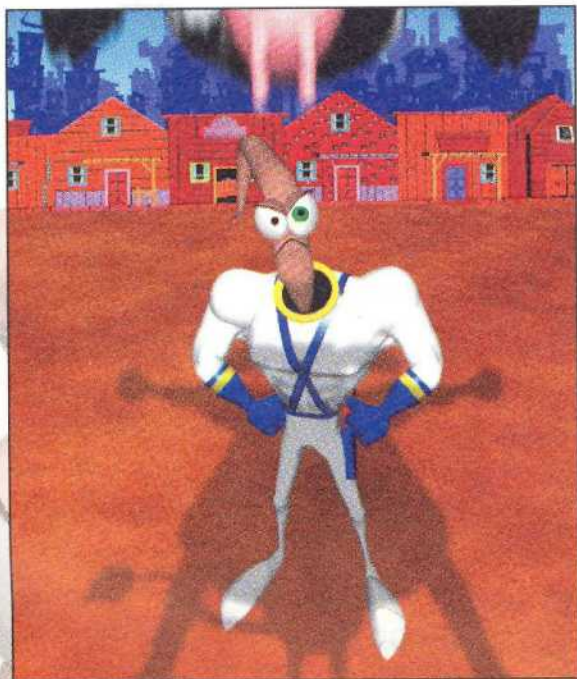
Wer nach dieser Story immer noch weiterliest, anstatt umzu- blättern, besitzt genau den richtigen Humor, um an *Earthworm Jim 3D* gefallen zu finden. Nicht-



Mit dem richtigen Extra geht der Kopf wie ein Ballon auf und Jim schwebt



Ein Peitschenhieb für den Hamster, und er strampelt im Laufrad. Dadurch öffnen sich Türen oder die Wäscheleine bewegt sich, damit ihr an die Unterhose kommt



Boden rollen, um Angriffen auszuweichen, und er hält sich automatisch an einer Plattformkante fest, wenn es einmal eng wird. An bestimmten Stellen im Spiel tauscht er sein Maschinengewehr gegen eine andere Waffe ein, wie zum Beispiel eine Hühnerkanone mit enormer Durchschlagskraft



die schwache Kameraführung immer wieder in Schwierigkeiten. Da die Kamera oft so unglücklich hinter großen Flächen hängenbleibt, wird euch vorübergehend die Sicht verdeckt.

Außerdem lässt sie sich manchmal nicht brauchbar nachjustieren, so



Wenn die dicken Brocken Streit suchen, sollte sich unser Held stärker bewaffnen. Mit der Hühnerkanone sind die Kontrahenten nach ein paar Treffern erledigt

beachtung wäre auch unverdient, denn trotz einiger Schwächen handelt es sich um ein gelungenes und empfehlenswertes Spiel. Jim lässt sich tadellos steuern und hat sämtliche Aktionen drauf, die ein Jump&Run-Held braucht, um zu Ruhm zu gelangen. Gehen, Laufen, Hüpfen und Ducken gehören ohnehin zu den Standards, doch der Wurm kannt noch mehr. Wie man es von ihm aus der Vergangenheit kennt, ist er mit einem Maschinengewehr ausgestattet und kann seinen eigenen Körper als Peitsche benutzen, oder um sich an aufgespannten Seilen entlang zu hangeln. Außerdem verfügt er über einen speziellen kräftigen Sprung, kann sich auf dem

oder ein Hackebeil, das die Gegner enthauptet und wie ein Bumerang zurückkommt. Auch Jims Bewegungsrepertoire wird in einigen Abschnitten kurzzeitig erweitert. So surft er zwischenzeitlich auf einem Schwein, reitet auf einer Rakete oder segelt mit Naturgasantrieb durch die Lüfte, nachdem er eine Dose verdauungsfördernde Nahrung zu sich genommen hat. Die Liste ließe sich fast beliebig fortsetzen, so viele abgedrehte Sachen hat der Wurm auf Lager. Unfairerweise werden euch jedoch immer wieder Fehler unterlaufen, für die ihr überhaupt nicht könnt. Denn obwohl sich wirklich alle Manöver recht präzise ausführen lassen, bringt euch

NEGATIV
Frustrierende Kamera, leichtes Ruckeln, sehr schwierige Bosse



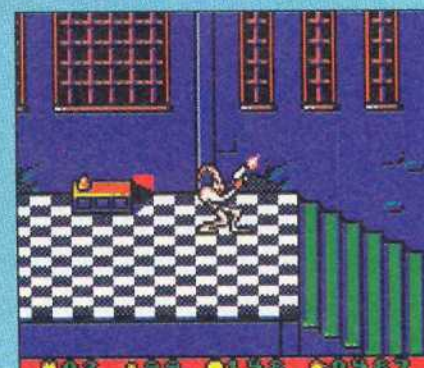
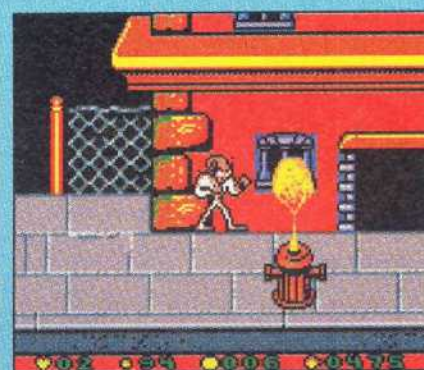
Auch die Charaktere sind originell. Hier unterhält sich Jim mit Elvis (im Knast!)

dass ihr nur noch blind weiterlaufen könnt, in der Hoffnung, nicht zu sterben und gleich wieder besser zu sehen. Dieses Manko zieht sich bedauerlicherweise durch das gesamte Spiel, wodurch es immer wieder zu Frustsituationen kommt. Davon abgesehen ist *Earthworm Jim 3D* ein extrem humorvolles Jump&Run, das genug Ideen, Rätsel und spielerische Herausforderungen bietet, um euch langfristig zu fesseln.

Frederic Berg

Wurm in der Tasche

Mit *Earthworm Jim Menace 2 the Galaxy* erhält auch euer Game Boy Color Wurmfutter. Es handelt sich dabei um ein klassisches 2D-Jump&Run, das vermutlich auch voller witziger Ideen steckt. Einen Test dieses Titels findet ihr in der kommenden TOTAL!



Natürlich muss Jim auch im neuen Game-Boy-Spiel nicht ohne seine legendäre Maschinenpistole gegen das Böse antreten

Gameplay 2-

Jim lässt sich gut steuern, und erlebt in seinem Abenteuer viele haarsträubende Dinge.

Dauerspaß 2-

Obwohl die Kamera nervt, fesselt *EWJ 3D* aufgrund der vielen Überraschungen bis zuletzt.

Grafik 2-

Der Stil der Serie ist getroffen und in 3D umgesetzt. Die Kamera wurde bereits erwähnt...

Sound 2

Passende Effekte und Musiken erklingen in guter Qualität, bieten aber zu wenig Varianten.

Modulspeicher: ja, drei Spiestände
Controller Pak: nein

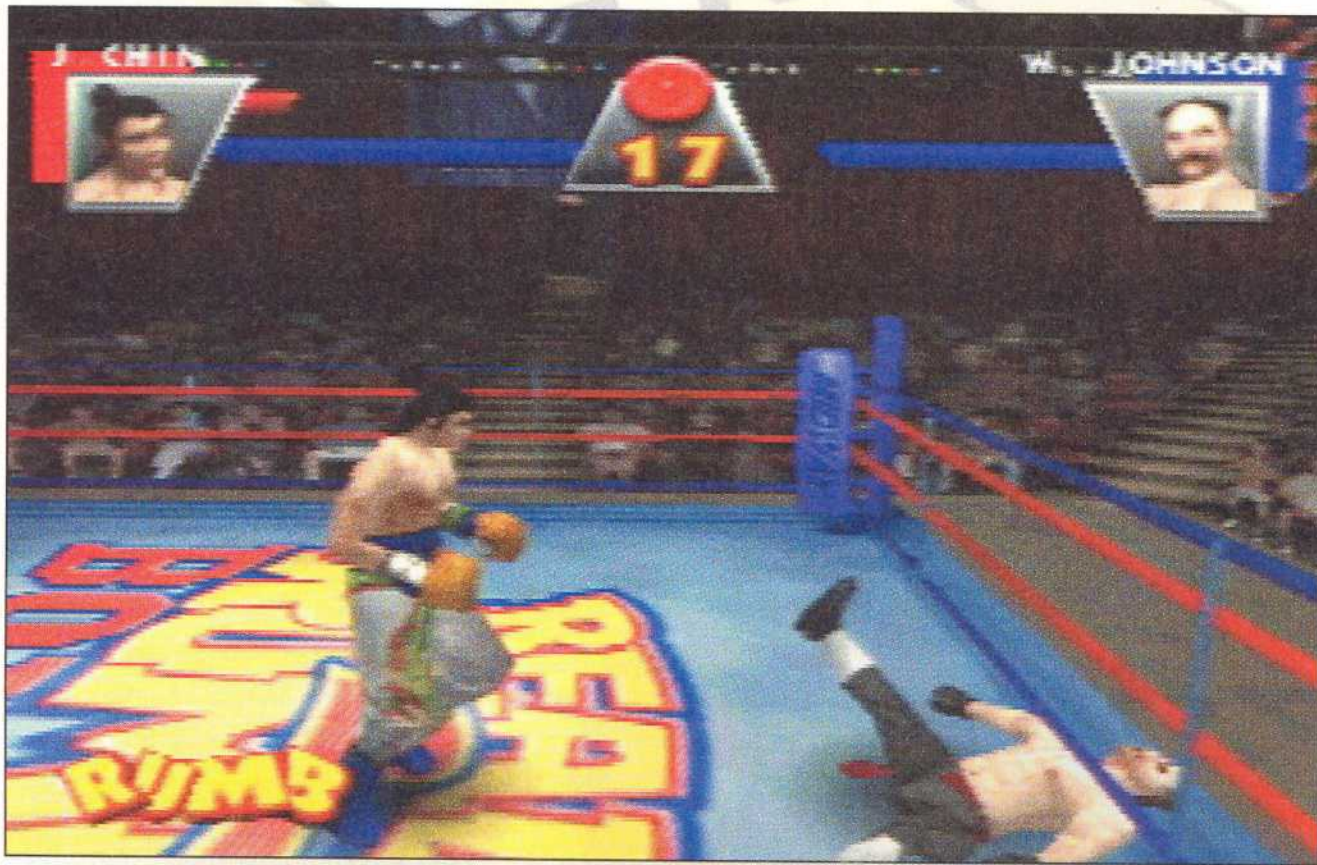
Spieler 1
Level ca. 30
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:
PrügelspielHersteller:
MidwayEntwickler:
Point of ViewPreis:
ca. DM 120

READY 2 RUMBLE BOXING

Midway kombinierte schon einige populäre Sportarten mit einem einfachen, aber extrem spaßigen Gameplay. Nach NBA Jam, NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey und NFL Blitz schlagen die Amerikaner wieder voll zu!



Rums, da legt er sich nieder!. Die Varianten, wie die Kämpfer zu Boden gehen, sind teilweise extrem amüsant. Bevor sie ganz in den Knien einknicken, torkeln sie mitunter hilflos herum oder verdrehen die Augen

Schon Wochen vor Profiboxkämpfen wird die Stimmung geschürt, die Kontrahenten beschimpfen und schmähen sich auf Pressekonferenzen. Ist die Stunde der Wahrheit gekommen, betreten die Boxer oftmals mit imposanten bis peinlichen Showeinlagen die Halle, während heiße Rhythmen aus den Lautsprechern dröhnen. Die Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht, die Emotionen der Fighter und Zuschauer kochen, wenn der Ringsprecher endlich den Kampf eröffnet.

Einer der bekanntesten Sätze, mit denen die Boxer in den Wettkampf geschickt werden, ist Michael Buffers lang gezogenes: „Let's get ready to rumble!“. Für Midways *Ready 2 Rumble Boxing* konnte der weltberühmte Ringsprecher verpflichtet werden. Doch nicht nur durch ihn und seine Originalansage versprüht dieses Game jede Menge Charme und Spannung. Vor allem das Design der insgesamt 17 Boxer, von denen vier erst freigespielt werden müssen, ist grandios. Obwohl der Gra-



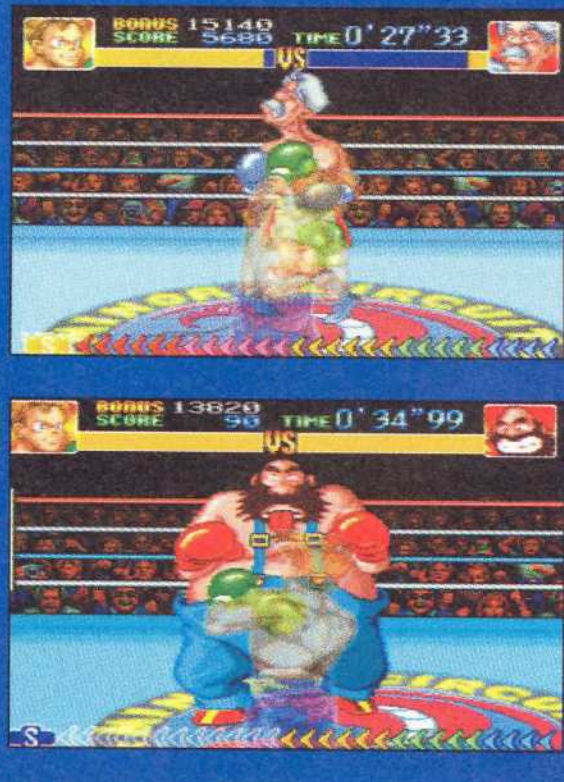
Die First-Person-Perspektive sieht zwar klasse aus, ist aber wegen mangelnder Übersicht ungeeignet

fikstil nicht realistisch, sondern Comic-artig ausgefallen ist, wurden die Fighter mit extrem authentischen Animationen versehen. Sowohl ihre Schläge als auch ihre Ausweichbewegungen sehen wie aus dem Leben gegriffen aus, ganz zu schweigen von der Art, wie sie nach einem Niederschlag zu Boden gehen. Leider ist die Darstellung sehr verwaschen ausgefallen und vermittelt eine Unschärfe, wie sie bei N64-Spielen der neuesten Generation nicht mehr auftreten dürfte.

Jeder Charakter praktiziert seinen eigenen Stil. Vom provozierend tänzelnden Afro Donner bis zum Rüpel Butcher Brown verfügt jeder

Alt, aber gut!

Habt ihr Spaß an Boxspielen und Angst, dass euer ehrwürdiges SNES einrostet? Dann solltet ihr euch unbedingt nach *Super Punch Out* von Nintendo umschauen, falls ihr es nicht schon längst euer Eigenen nennt. Der Klassiker ist ein echter Spielspaßgarant und verlangt euch jede Menge Taktik ab (Test in T! 4/95, Note: 2-).





Spezielle Taktiken braucht ihr in der Regel nicht. Dennoch könnt ihr durch geschicktes Ausweichen Treffer vermeiden

Einzelne über sein individuelles Schlagrepertoire. Unter den Haudegen sind auch zwei Frauen, die nicht unterschätzt werden dürfen, da sie ebenfalls ordentlich zuschlagen können. Ein wahrer Augenschmaus ist der antiquierte Kampfstil von Willy Johnson. Im späten 19. Jahrhundert war er ein großer Meister. Durch einen Zeitsprung ist er in der Gegenwart gelandet, um den heutigen Boxern eine Lektion zu erteilen und ihnen das Fechten mit der Faust zu lehren.

Grundsätzlich stehen euch zwei Modi zur Auswahl bereit. Im Arcade-Modus gilt es, einen Gegner nach dem anderen aus den Socken zu kloppen, bis ihr als Champion aller Klassen übrig seid. Auch im Meisterschaftsmodus geht es natürlich darum, die konkurrierenden Boxer auf die hinteren Ranglistenplätze zu verweisen. Es wurden allerdings einige Barrieren eingebaut. Da ihr euch Stück für Stück nach oben kämpfen müsst, kommt ihr nicht umhin zu trainieren. Kraftübungen, Sandsackarbeit und Aufbaupräparate erfordern allerdings Geld. Dieses kann in Preiskämpfen verdient und in das Training oder in Titelfkämpfe investiert werden. Bis euer Kämpfer auf Platz eins der Rangliste vorgedrungen ist, vergeht so zwar deutlich mehr Zeit als im Arcade-Modus, dennoch wirkt der Meisterschaftsmodus nicht sehr ausgearbeitet und insgesamt etwas aufgesetzt.



Um die Mitbewerber ins Land der Träume zu schicken, stehen Standardschläge wie Führ- und Schlaghand oder Haken zur Verfügung. Darüber hinaus hat jedoch jeder Kämpfer noch einige spezielle Schläge auf Lager, die durch verschiedene Button-Kom-

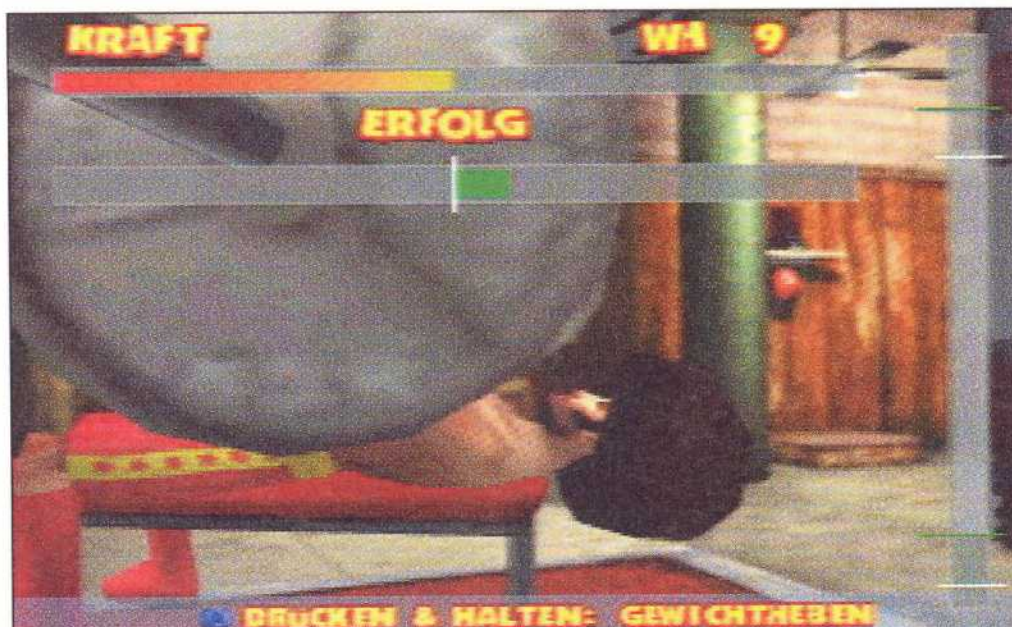


binationen ausgeführt werden. Landet ihr besonders harte und klare Treffer, tauchen am unteren Bildrand ein bis drei Buchstaben des Wortes „RUMBLE“ auf. Sobald alle Buchstaben erschienen sind, kann durch den gleichzeitigen Druck der beiden Verteidigungstasten der Rumble-Modus aktiviert werden. Dabei leuchten die Handschuhe des entsprechenden Boxers für einen gewissen Zeit-



raum, und er besitzt extreme Kräfte. Anfangs verteidigt ihr mit dem A- und B-Button für hohe und niedrige Deckung. Wir empfehlen, die Belegung auf die L- und R-Tasten umzustellen. Taktische Vorgehensweisen sind bei *Ready 2 Rumble Boxing* kaum nötig beziehungsweise möglich. Am erfolgreichsten ist in den meisten Fällen der offene Schlagabtausch mit gelegentlichen Ausweichschritten. Dadurch verliert das Spiel leider relativ schnell an Reiz, auch wenn es anfangs riesigen Spaß macht, die Fäuste fliegen zu lassen. Besonders der Einspieler-Modus leidet unter dieser Eintönigkeit, während ein Duell mit Freunden noch nach Wochen immer wieder dazu verlockt, das Game einzulegen und in den Ring zu steigen. *Frederic Berg*

Gameplay	2-
Die Boxer gehorchen euren Steuerbefehlen zwar genau, leider jedoch ein wenig verzögert.	
Dauerspaß	2-
Kurzfristig ist <i>R2RB</i> extrem Spaßig. Es verliert durch seine Eintönigkeit aber schnell an Reiz.	
Grafik	2-
Die Animationen begeistern, die verschwommenen Texturen und geringen Ruckler nicht.	
Sound	2-
Im Gegensatz zu den vielen guten Sprach-Samples wirken die Musiken etwas eintönig.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	9 Seiten
Spieler	1-2 (simultan)
Level	3
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2-



Im Training könnt ihr die Leistungen eures Kämpfers verbessern. Unter anderem stehen dazu Gewichtheben, Rhythmusübungen und Sandsackarbeit auf dem Plan

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:
Sport

Hersteller:
EA Sports

Entwickler:
Black Ops Ent.

Preis:
ca. DM 120



Nachdem das Boxfieber in Deutschland immer stärker um sich greift, habt ihr nun die Möglichkeit, selbst die Boxhandschuhe zu schnüren und euch im Ring mit den besten Fightern zu messen!



Wer von euch angesichts der vielen großen Box-Events in letzter Zeit auf den Geschmack gekommen ist, hat die Chance, entweder allein oder gegen einen Freund in den Ring zu steigen. EA's neuestes Game bietet die Möglichkeit, zwischen 25 weltbekannten Boxern aus insgesamt drei verschiedenen Gewichtsklassen zu wählen. Im erlesenen Teilnehmerfeld feiert ihr unter anderem ein Wiedersehen mit Muhammad Ali, „Sugar“ Ray Leonard, Larry Holmes und Joe Frazier, um nur einige der Kämpfer zu nennen. Deutsche Boxer, den Tiger Darius und die Klitschko-Brüder sucht ihr in diesem Spiel leider vergebens.

Die Optionen wie Rundenzahl, Häufigkeit der Niederschläge und der Schwierigkeitsgrad können nach euren Wünschen festgelegt werden. Ihr könnt außerdem zwischen drei Arten von Fights wählen. Es stehen Quickstart, der Arcade-Modus (Slugfest) ohne Ringrichter



Alle Kämpfe sind sehr realistisch und spektakulär in Szene gesetzt. Das Publikum am Ring geht bei jeder eurer Aktionen richtig mit. Solltet ihr aber zu defensiv boxen, kann es schon einmal zu einem Pfeifkonzert kommen

und Regeln oder der Karrieremodus zur Auswahl. Entscheidet ihr euch für letzteren, habt ihr die Chance, einen Boxer selbst zu gestalten. Legt nach euren persönlichen Vorstellungen seine optische Erscheinung und seinen Kampfstil fest. Da der Weg an die Spitze sehr schwer und steinig ist, beginnt ihr in der

Rangliste ganz unten und müsst euch langsam nach oben kämpfen. Nach jedem gewonnenen Fight kann euer Kämpfer durch gezieltes Training im Sparring wahlweise manuell oder automatisch über den Computer verbessert werden. Ihr gewinnt durch diese Übungen an Erfahrungspunkten, die auf ver-



Another one bites the dust. Nach einem harten rechten Haken von Ali geht der Gegner zu Boden



Erfahrene Kämpfer weichen den Schlägen des anderen Fighters durch geschickte Pendelbewegungen aus, um den Gegner danach unvorbereitet mit einem harten Cross oder einem Aufwärtshaken voll zu erwischen

schiedene Attribute wie Schlagkraft, Kondition oder Schnelligkeit verteilt werden können. Statistiken über den eigenen Boxer und die Gegner helfen dabei, Schwachstellen zu entdecken.

Box Champions 2000 wurde nicht in High-Res programmiert und unterstützt auch nicht das Expansion Pak. Dennoch gibt es grafisch und technisch an diesem Titel nichts auszusetzen. Durch sehr detaillierte Gesichtstexturen sehen alle Kämpfer ihren lebenden Vorbildern sehr ähnlich. Jeder der Fighter verfügt über individuelle Schlag- und Bewegungstechniken. Haken, Cross und Jabs und diverse andere Aktionen werdet ihr dank der guten Steuerung schon nach kürzester Eingewöhnungszeit gezielt einsetzen können. Rückt euch der Gegner zu dicht auf den Pelz, schafft ein Schubser die nötige Distanz, um ihn wieder mit gekonnten Kombinationen zu bearbeiten. Durch mehrere hart ausgeteilte Treffer füllt sich die Leiste für den Superschlag eures Boxers, der, wenn man trifft, jeden Kontrahenten zumindest für kurze Zeit von den Füßen holt. Sollte euer Mann einmal den Ringboden küssen, so muss der Analogstick von euch möglichst schnell von links nach rechts bewegt werden, damit sich die eigene Kraftleiste füllt und der Athlet wieder langsam auf die noch

wackeligen Beine kommt.

Sämtliche Bewegungen der Boxer wirken elegant und sind flüssig animiert. Die zeitweise eingestreuten Kommentare des Reporters erklingen in einer klar verständlichen englischen Sprachausgabe. Die Zuschauer reagieren mit ihren Anfeuerungen oder Buhrufen direkt auf das Kampfgeschehen im Ring. Bei Kämpfen im Karrieremodus, in denen zwei Boxer aus dem unteren Drittel der Rangliste kommen, sind die Hallen auch nicht völlig gefüllt. Dies ändert sich mit der steigenden Attraktivität der Kämpfe jedoch zusehends. Die Programmierer haben noch an weitere Kleinigkeiten gedacht, die zum Box-Ambiente beitragen. Kurz vor einem K. o. verlieren manche Boxer ihren Mundschutz, der Ringboden staubt, sobald einer der Kämpfer zu Boden geht und die Rundenzahl wird von einem Nummerngirl präsentiert. Es kann jederzeit während des Kampfes auf die Zeilupe zugegriffen werden, mit der ihr die entscheidenden Szenen aus allen erdenklichen Blickwinkeln betrachten könnt.



Wenn ihr wollt, könnt ihr selbst einen eigenen Boxer erstellen und sein Können und Aussehen festlegen



Dampfhammer

Durch besonders harte und gut platzierte Schläge im Kampfgeschehen lädt sich eure Anzeigenleiste für den Superschlag auf. Sobald die Leiste voll ist, blinkt sie und ein akustisches Signal ertönt. Ausgelöst wird dieser verheerende Punch durch gleichzeitiges Drücken der A-, B- und R-Taste. Der Effekt dieses Moves ist im wahrsten Sinne des Wortes einfach umwerfend!



Nach jedem Fight gibt es als weiteres Feature die Möglichkeit, die jeweiligen Highlights eures Kampfes aus den Rubriken „Best Punch“, „Best Combo“ und „Best Knock-down“ anzusehen. Obwohl der Schwierigkeitsgrad frei wählbar ist, dauern viele der Kämpfe kaum mehr als drei Runden. Etwas schwerer hätte es schon sein dürfen. Dieses kleine Manko können Profis unter euch aber zumindest im Karrieremodus etwas ausgleichen, indem ihr den selbst erstellten Mann nicht zu stark trainiert. Trotzdem bleibt festzustellen, dass die sehr gute Spielbarkeit von *Box Champions 2000* dieses Spiel zu einem Referenztitel in seinem Genre macht.

Pit Großer

Gameplay 2+

Dank der guten Steuerung können die diversen Schläge und Combos genau platziert werden.

Dauerspaß 2+

Bekannte Kämpfer, viele Schlagkombinationen sowie ein Karrieremodus motivieren enorm.

Grafik 2+

Die Grafik ist detailliert, und die Kameraperspektiven garantieren immer die beste Sicht.

Sound 2+

Durch die Reaktionen der Zuschauer und die Soundeffekte kommt zusätzlich Stimmung auf.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 43 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 25 Kämpfer
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

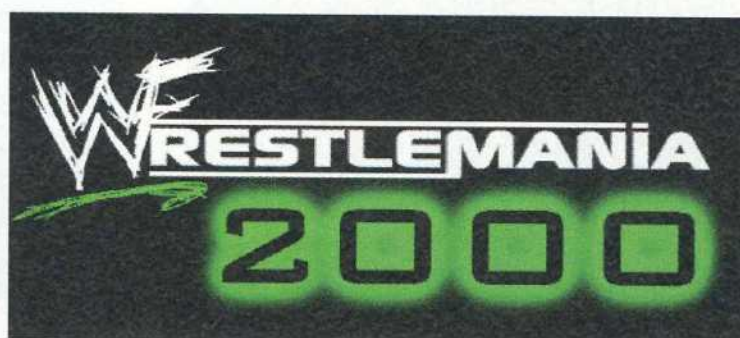
Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
THQ

Entwickler:
AKI Corporation

Preis:
ca. DM 140

Wo kann man aufgestaute Aggressionen, Ärger mit Lehrern, dem Chef oder den Eltern am besten abbauen? Na, beim Wrestling natürlich! Für



alle, die keine Lust haben, sich Prelungen, Verstauchungen oder Brüche zuzuziehen, bietet WWF Wrestlemania 2000 eine harmlose, aber nicht minder actiongeladene Alternative zum realen Sport.



Lasst ein paar nette Mädels in den Ring, und ihr erlebt etwas – garantiert



Beim Royal Rumble passiert es schon einmal, dass sich Kämpfer verbünden. Dabei kommen spektakuläre Tag-Team-Aktionen heraus, die ganz schön wehtun können

Mit weit über 50 bekannten Wrestling-Größen aus der WWF wie Stone Cold Steve Austin, dem Undertaker oder Mankind dürft ihr an verschiedenen Wettkämpfen teilnehmen. Den Rahmen für die Events wählt ihr selbst aus. Ob „Raw is War“, „Summerslam“, „Survivor Series“ oder „Wrestlemania“, alle bekannten Shows der Federation sind vertreten.

Dabei wurden die Kulissen originalgetreu nachgebildet, sodass sich begeisterte Zuschauer der Fernsehübertragungen sofort heimisch fühlen werden. Prügeln könnt ihr euch bei WWF Wrestlemania 2000 auf vielerlei



Arten. Ein Freundschaftskampf lässt sich Mann gegen Mann, Tag-Team gegen Tag-Team, einer gegen zwei oder als Cage-Battle austragen.

Wer sich auf die „Road to Wrestlemania“ wagt, kann sich auf bis zu 50 Herausforderungen gefasst machen. Der Computer wählt die Art der Auseinandersetzungen und die jeweiligen Kontrahenten aus. Je weiter ihr kommt, desto schwieriger wird es. Am Ende wartet aber der feierliche Einzug eures Gladiators in die WWF und die Teilnahme an Wrestlemania 2000. Der Pay-per-View-Modus erlaubt es euch, eine Show zu gestalten. Ihr bestimmt Haupt- und Nebenkämpfe, Teilnehmer, Aus-

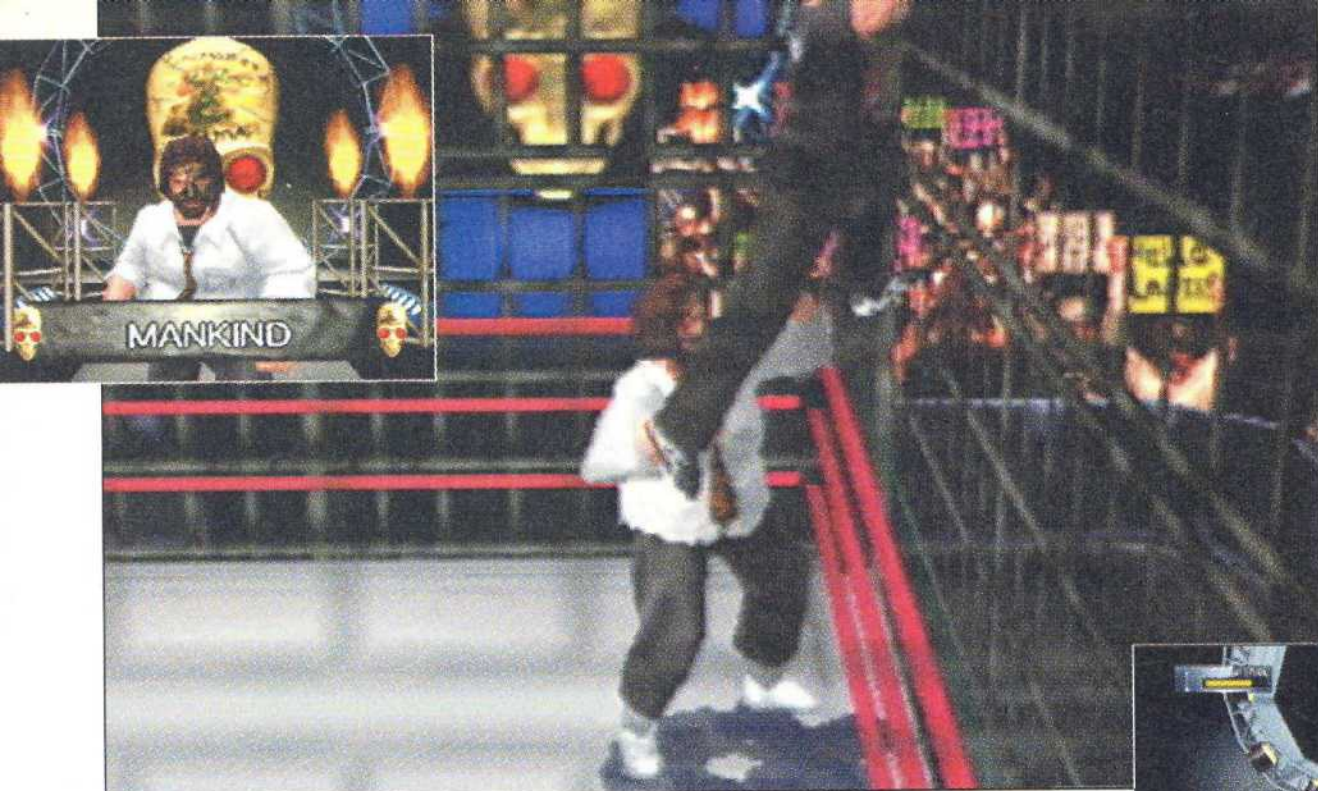
Ein Käfig voller Wrestler

Das Käfigmatch stellt einen Modus dar, der in den beiden Vorgängern WCW vs. NWO: World Tour und WCW/NWO Revenge noch nicht vertreten war. Bei solch einem Kampf bringt kein Pinnen des Gegners oder ein Auszählen des Kontrahenten außerhalb des Rings den Sieg. Vielmehr müsst ihr es schaffen, den von einem hohen Käfig eingezäunten Kampfplatz zu verlassen. Selbstverständlich hat der andere Haudegen etwas gegen diese Drückeberger-Taktik, auch wenn er sie bei der erstbesten Gelegenheit selbst anwendet, und er versucht, euch durch Rütteln am Käfig oder krampfhaftes Festklammern an euren Füßen davon abzuhalten. Es ist also angebracht, den Klops erst einmal kräftig mit Tritten, Schlägen und diversen Griffen so dermaßen zu malträtieren, dass dieser wie ein Sandsack zu Boden geht und dort auch ein Weilchen bleibt. Kommt er doch noch auf die Beine, während ihr aber schon am oberen Rand der Stahlkonstruktion angekommen seid, gibt es ein Trigger-Duell. Entweder ihr gewinnt und verlasst den Ring als Sieger, oder ihr verliert und fällt mitten in die Arme des netten Kollegen.



POSITIV

Geniale Wrestling-Atmosphäre, flüssige Animationen, intuitive Steuerung



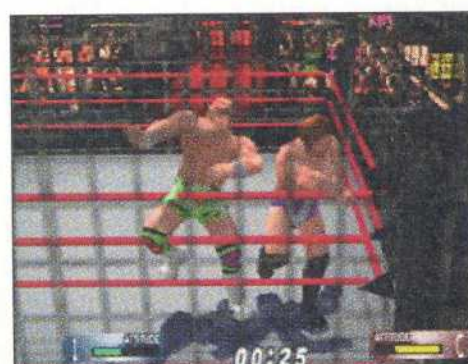
tragungsort und Datum des Events. Ihr dürft sogar euren eigenen Belt kreieren, wobei ihr den Namen selbst bestimmt und einen von sieben vorgefertigten Gürteln auswählt. Zusammen mit der Möglichkeit, eigene Wrestler zu erstellen, ergeben sich daraus spannende Auseinandersetzungen mit Freunden, in denen ihr mit den selbst geschaffenen Sportlern gegeneinander um die einzelnen Titel kämpft. Äußerst spannend ist auch der Royal-Rumble-Modus, in dem ihr wie bei



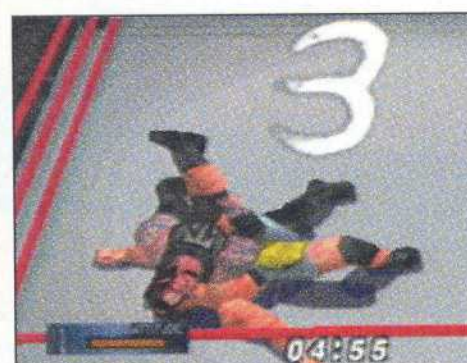
Die Steuerung aller Wrestler ist überaus einfach gestaltet worden. Keine komplizierten Halbkreisbewegungen mit dem Analogstick, der erneut nur zum Posen und dem Ausführen der Finishing-Moves dient, keine hektisch einzugebenden Tastenkombinationen



Tag-Team-Fights mit bis zu vier Freunden in den Ring steigen dürft. Anders als bei den Cage-Kämpfen (siehe Kasten) scheidet der Wrestler aus, der entweder ausgezählt oder über die Seile geschleudert wird. Nach einigen Sekunden kommt dann ein Ersatzmann in die Arena, der von dem Spieler gesteuert wird, dessen Recke sich so kläglich verabschiedet hat. Spielt ihr alleine übernimmt der Computer die anderen Kolosse. Das Ganze geht so lange weiter, bis der Letzte von bis zu 40 Mann eingewechselt wurde, was schon einmal bis zu eineinhalb Stunden dauern kann.



Der Käfig bietet ganz neue Möglichkeiten, dem Gegenüber wehzutun



Wer den Gegner für drei Sekunden auf den Boden drückt, gewinnt

trahenten und drückt die A-Taste, setzt euer Held einen Würgegriff an, seid ihr in der Nähe der Füße, werden diese mit derselben Taste heftigst verknotet. Regeln gelten nur, wenn ihr sie vorher eingestellt habt. Ohne macht es aber weitaus mehr Spaß, denn es geht doch nichts darüber, zum Publikum zu gehen, sich einen möglichst harten Gegenstand abzuholen und damit dem Gesicht des Gegenübers einen roten Anstrich zu verpassen. Verscherzt es euch durch häufiges Praktizieren solch unfairer Methoden aber nicht zu stark mit dem Publikum, denn das könnte eure Spirit-Anzeige, die euren Kampfgeist symbolisiert, schnell in den Keller sinken lassen. Da helfen dann nur noch spektakuläre Aktionen und verachtende Gesten in Richtung Gegner, um wieder in den positiven Bereich der Leiste zu gelangen und einen Finishing-Move ansetzen zu dürfen. Über die Tatsache, dass die Kämpfer noch immer über einige unschöne Kanten verfügen, kann man beim Anblick der realistischen und flüssigen Animationen locker hinwegsehen. Die grandiosen Einmärsche mit Feuerwerk, Foto-Show und rockiger Musik

Der riesige Undertaker kämpft seit einiger Zeit in einem neuen Outfit



heizen die Stimmung schon vor dem Kampf an. Zudem sorgt das Publikum mit Zwischenrufen, frenetischem Beifall und dem Hochhalten von Schildern, auf denen Parolen stehen, für eine coole Soundkulisse.

Zwar liegt *WWF Wrestlemania 2000* grafisch und von der Modivielfalt hinter der Genrereferenz *WWF Attitude*, punktet aber mit der wesentlich eingängigeren Steuerung und einer enorm dichten Atmosphäre. Zusammen mit den vielen Original-Wrestlern und Moves bleibt der Titel nur knapp hinter dem Klassenprimus von Acclaim Sports zurück.

Holger Reher

Gameplay 1-

Actiongeladene Kämpfe, einfache Steuerung, spektakuläre Moves – einfach klasse!

Dauerspaß 2+

Allein der Royal-Rumble-Modus ist ein Garant für viele spannende Stunden im Ring.

Grafik 2+

Für die flüssigen Bewegungsabläufe müssen eckige Kämpfer in Kauf genommen werden.

Sound 1-

Die rockige Musik und die Soundeffekte schaffen eine fantastische Atmosphäre.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 32 Seiten/Turnier

Spieler 1-4 (simultan)
Level 58 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Genre:
Sport

Hersteller:
Acclaim Sports

Entwickler:
Acclaim Studios/SLCity

Preis:
ca. DM 140

NBA JAM 2000

„He's on fire“, hallt es durch das Stadion, und der nächste Wurf oder ein mit Salti ausgeführter Dunk eures Spielers wird mit einem lodernden Feuerschweif versehen. Solch ein Szenario gibt es nur bei NBA Jam, das uns zum Test in dieser Millenniums-Version vorlag.

Wenn ihr euch einen feuchten Käse um NBA-Regeln, Schiedsrichterentscheidungen und Fairplay scheeren wollt, wählt ihr im Titelbildschirm den Jam-Modus aus. Darin tretet ihr mit zwei vorbestimmten Sportlern einer selbst ausgewählten Mannschaft der NBA gegen ein anderes Zweier-Team an. Sitzt ihr alleine vor dem Fernseher übernimmt der Computer nicht nur den Gegner, sondern auch euren Partner. Dieser läuft dann von selbst, wirft auch ab und zu einmal aus eigener Initiative, hört aber zum größten Teil auf eure Kommandos. So könnt ihr euch freilaufen, im richtigen Moment den Ball fordern und dann mit einem krachenden Dunk abschließen. Wie erwähnt, gelten dabei keine Regeln, und ihr dürft nach Herzenslust die Court-Umrandung übertreten, die Gegner tackeln und euch so lange ihr wollt in der Zone aufhalten. Schafft ihr es, mit einem eurer Spieler drei Treffer hintereinander zu erzielen,



Krachende Slamdunks werdet ihr im Jam-Modus häufig zu Gesicht bekommen. Sehr realistisch geht es dabei nicht gerade zu, aber gerade darin liegt der Reiz

ohne dass die Kontrahenten zum Zuge kommen, ist dieser Basketballer „unter Feuer“ und kann die unglaublichsten Aktionen ausführen. Ist euch eher nach einem realistischen Match zumute, ist das auch kein

Problem. Die Simulation erlaubt es euch, mit einer kompletten Mannschaft in Freundschafts-, Saison- oder Playoff-Spielen anzutreten. Die generelle Stärke des

Computers lässt sich in drei Stufen einstellen, wobei es aber selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schon nach kurzer Zeit

kein Problem bereitet, zu gewinnen. Ein wenig härter hätten die Matches schon ausfallen dürfen. An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Erfreulicherweise gibt es neben der Icon-Anwahl in der Verteidigung auch eine Taste, die den Sportler aktiviert, der dem Ball gerade am nächsten steht. Dadurch erpart ihr euch langes Herumsuchen.

Insgesamt bietet NBA Jam 2000 zu wenig Neues, sodass Besitzer des Vorgängers sich einen Kauf reiflich überlegen sollten. Es



POSITIV
Action geladener Jam-Modus, gute Übersicht durch High-Res-Grafik



Durch die klare High-Res-Grafik könnt ihr jederzeit alles gut überblicken



Wer besonders gut spielt, kann „feurige“ Dunks und Würfe ausführen

gibt zwar die üblichen leichten Verbesserungen bei der High-Res-Grafik zu verbuchen, neue Modi oder revolutionäre Änderungen sucht man jedoch vergebens. Wer den Vorgänger nicht hat, öfter mit Freunden spielt und Lust auf actionreiche Basketball-Matches hat, sollte aber auf jeden Fall zugreifen, denn der Jam-Modus macht richtig Laune.

Holger Reher



Mit dem Spieler-Editor könnt ihr die witzigsten Typen selbst kreieren

Gameplay 2

NBA Jam 2000 lässt sich gut spielen, bietet aber kaum neues im Vergleich zum Vorgänger.

Dauerspaß 2

Durch schwache CPU-Gegner und wenige Modi hat man nur mit Freunden länger Spaß.

Grafik 2+

Die High-Res-Grafik lässt euch alles klar erkennen, aber die Animationen sind nicht flüssig.

Sound 3

Weder die Hip-Hop-Musikstücke noch die Soundeffekte sind von guter Qualität.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 123 Seiten/Saison

Spieler 1-4 (simultan)
Level 31 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

NEGATIV

Zu schwache CPU-Gegner, kaum Veränderungen zum Vorgänger

WCW MAYHEM

Electronic Arts wagt sich mit WCW Mayhem zum ersten Mal ins Wrestling-Genre. Wenn euch die bisher erschienenen Games zu langsam sind, solltet ihr einen Blick auf diesen Titel werfen!

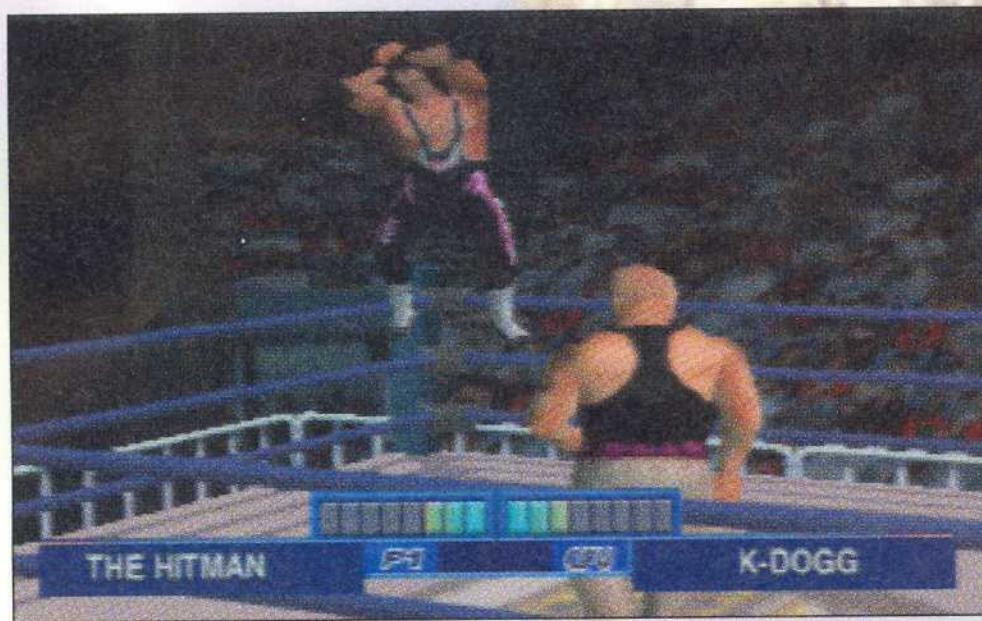
Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Electronic Arts

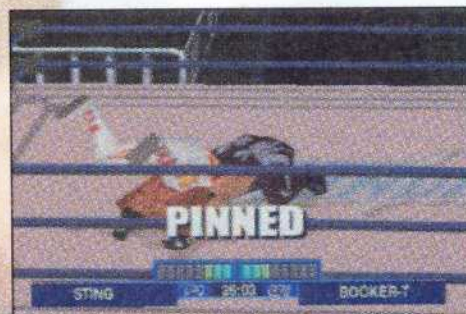
Entwickler:
Electronic Arts

Preis:
ca. DM 120

Test N64



Gleich hat jemand Kopfschmerzen! Bret „The Hitman“ Hart springt spektakulär von den Seilen auf seinen Gegner K-Dogg zu, den diese Aktion völlig überrascht



Wrestling erfreut sich schon seit längerer Zeit in Deutschland großer Beliebtheit. Auch in diesem Spiel treten viele der bekanntesten Wrestler wie beispielsweise Sting, Goldberg, Bret Hart oder Hollywood Hulk Hogan, der allerdings nur in seinem NWO-Outfit vorhanden ist, gegeneinander an. 39 verschiedene Kämpfer sind sofort von euch anwählbar. WCW Mayhem bietet 15 große Fight-Events. Dazu

NEGATIV
↓ Zu blasser Farben, die Fighter sind nicht detailliert genug dargestellt

gehören Halloween Havoc, Starrcade, Bash at the Beach und Uncensored, um nur einige zu nennen. In den Optionen könnt ihr nach Wunsch die Kampfregeln verändern und bestimmen, ob ihr euch in „Quest for the Best“ bis an die Spitze durchkämpft, mit „Quick Start“ schnell ins Geschehen einsteigt, oder lieber alle Einstellungen für den „Main Event“ selbst festlegt. An eine Create-a-Wrestler-Option wurde ebenfalls gedacht. WCW Mayhem



Um mehr Fernsehgefühl zu vermitteln, wechselt häufig die Kameraperspektive



Ihr könnt mit herumliegenden Gegenständen auf euren Gegner einschlagen

kann grafisch nicht in allen Punkten überzeugen. Die Fighter wirken von ihrer Statur her gedrungen und lassen etwas die notwendigen Details vermissen. Es treten ebenfalls kleinere Clipping-Fehler auf. Die große Stärke dieses Games liegt im sehr schnellen Gameplay und in den vielen flüssig animierten Aktionen der Kämpfer. Die Fights finden nicht nur im Ring statt, sondern werden auch in Umkleidekabinen und an-

Wrestling-titel, der es zwar nicht bis an die Genrespitze schafft, aber aufgrund seiner schnellen Aktionen und der guten Spielbarkeit dennoch überzeugen kann.

Pit Großer



POSITIV
↑ Kämpfe in Umkleideräumen, schnelle und flüssige Aktionen

deren Räumen der jeweiligen Hallen verbissen weitergeführt. Gegenstände wie Tische, Stühle oder Eisenrohre sind dort häufig vorzufinden und können gegen euren Widersacher eingesetzt werden. Alle Aktionen werden aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt, was noch zusätzliche Dynamik vermittelt. WCW Mayhem ist ein

Gameplay 2

Alle Aktionen laufen sehr schnell und flüssig ab. Es können viele Moves eingesetzt werden.

Dauerspaß 2-

Die einzelnen Events unterscheiden sich nur geringfügig und bieten keine neuen Features.

Grafik 2-

Es wurde leider zu wenig Wert auf eine detailgetreue Statur der einzelnen Fighter gelegt.

Sound 2-

Der englischsprachige Kommentar ist gut verständlich, und die Fans sorgen für Stimmung.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 22 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 20 Kämpfer
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre: **Prügelspiel**

Hersteller: **Nintendo**

Entwickler: **HAL**

Preis: **ca. DM 100**

SUPER SMASH BROS.



Der Winter kommt, die Temperaturen sinken. Mit Super Smash Bros. könnt ihr euch auf eurem Nintendo⁶⁴ mit bis zu drei Freunden einen Satz heiße Ohren verpassen.



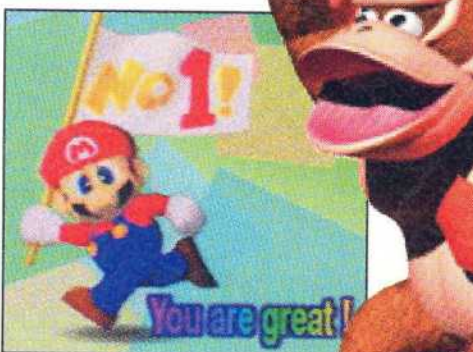
Mitunter erscheinen Extras. Schnappt ihr euch beispielsweise einen Pokéball und werft ihn fort, entspringt diesem ein Pokémon und greift euren Gegner an

Nintendos Superhelden sind nicht zu stoppen. In *Mario Golf* schlugen sie bloß einen Ball, jetzt schlagen sie sich gegenseitig. Mario, Link, Kirby, Pikachu, Donkey Kong, Yoshi, Fox McCloud und Samus Aran treffen sich zum Kräfteressen. Die Regeln sind einfach und doch völlig anders als in allen anderen Prügelspielen. Um zu siegen, müsst ihr euren Gegner von der Kampffläche befördern. Da alle Charak-

mürbe klopfen. Am unteren Bildschirmrand zeigt eine Prozentzahl an, wie sehr der Kämpfer bereits in die Mangel genommen wurde. Bei einer höheren Zahl ist die Flugbahn des Getroffenen größer, so dass er im Idealfall nicht in die Kampfarena zurückkehren kann. Die Steuerung ist sehr einfach und



In den Bonusleveln müssen in einem Zeitlimit Aufgaben gelöst werden



daher einsteigerfreundlich. Attacken werden mit dem A- und dem B-Button ausgelöst. Je nachdem, in welche Richtung ihr dabei lenkt, variiert der Angriff. Geblockt wird mit dem Z-Trigger, und die R-Taste dient dazu, einen Wurf anzusetzen. Um einen Sprung auszuführen, bewegt ihr wahlweise den Stick nach oben oder drückt

einen der vier C-Knöpfe. Während des Kampfes können diverse Extras aufgenommen werden. Dabei handelt es sich beispielsweise um Bomben, Schusswaffen oder einen überdimensionalen Hammer. Abgesehen von diesen Hilfsmitteln verfügen alle Fighter über einige charakteristische Kampftechniken. Link wirft zum Beispiel mit dem Bumerang, und Yoshi beherrscht die Stampfattacke. Auch die ver-



schiedenen Austragungsorte sind bekannten Schauplätzen wie dem Schloss von Hyrule oder dem Raumschiff von Fox McCloud nachempfunden. Um die Déjà-vus abzurufen, ertönen Musikthemen und Soundeffekte, die Erinnerungen an andere Spiele der einzelnen Helden wecken. Der Mehrspieler-Modus ist eine feine Sache. Wenn sich bis zu vier Personen hektisch auf die Mütze hauen, steigt das Spaßbarometer sofort enorm an. Diesen großen

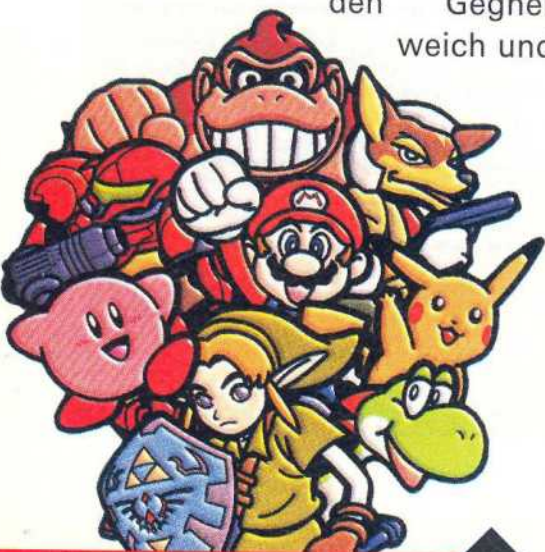
NEGATIV
Alleine wird es schnell langweilig, keine Digi-Pad-Unterstützung

Fun-Charakter bietet die Solopartie nicht. Trotz eines neuen und originellen Spielprinzips kann *Super Smash Bros.* daher nicht ganz überzeugen. Wer überwiegend mit Freunden zockt, sollte sich von der mangelnden Spieliefe des Einzelspieler-Modus jedoch nicht zu sehr abschrecken lassen.

Frederic Berg

POSITIV
Spaßiger Mehrspieler-Modus, Moves der Helden gut umgesetzt

tere einen gewaltigen Doppelsprung beherrschen, der auch nach einer Tracht Prügel noch bestens gelingt, springen sie oftmals mit atemberaubenden Hüpfenlagen auf die Plattform zurück. Um dies zu verhindern, müsst ihr den Gegner weich und



Gameplay	3+
Smash Bros. ist eher ein Hau-drauf-Spiel als ein taktisch anspruchsvolles Beat 'em Up.	
Dauerspaß	3
Im Mehrspieler-Modus macht das Game Spaß, allein wird es hingegen sehr schnell öde.	
Grafik	2-
Die Figuren bestehen nur aus wenigen Polygonen, sind aber trotzdem schön animiert.	
Sound	2-
Die bekannten Songs und Sounds der einzelnen Helden sorgen für eine gute Atmosphäre.	
Modulspeicher:	ja
Controller Pak:	nein
Spieler	1-4 (simultan)
Level	8 + 4 Kämpfer
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	3+

ROADSTERS

Schnallt euch gut an! In Roadsters habt ihr die Gelegenheit, am Steuer teurer Nobelkarossen mit bis zu drei Freunden um die Wette zu fahren.



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Virgin Interactive

Entwickler:
Titus

Preis:
ca. DM 120

Test N64



Zu viele Fahrfehler dürft ihr euch auf den Kursen nicht leisten, da eure Widersacher jeden Vorteil sofort für sich nutzen

Wer von euch hat auf den diversen großen Auto-Shows nicht schon mal davon geträumt, hinter dem Steuer eines noblen Sportwagens zu sitzen? Diesen Wunsch könnt ihr euch zumindest in der virtu-

euch für einen Fahrer entschieden habt und im übersichtlich gestalteten Menü zwischen den verschiedenen Modi „Time Trial“, „Quick Race“, „Multiplayer“ oder „Roadster Trophy“ gewählt habt, kann es losgehen. Im Roadster-Trophy-Modus fahrt ihr eine Saison und gewinnt je nach Platzierung Preisgelder, mit denen ihr euren Boliden weiter aufrüsten könnt. Ihr



müsst euch auf den sieben Kursen gegen jeweils sieben Computer-Gegner durchsetzen. Weitere sieben Spiegelstrecken können im Verlauf des Games freigespielt werden.



Das Geschehen hinter euch könnt ihr über den Rückspiegel gut beobachten

Das Rennen selbst präsentiert sich äußerst actionlastig. Gebremst wird zu meist nur vor besonders engen Kurven. Die Nobelkarossen fahren ohne realistisch anmutendes Driftverhalten durch die Kurven, und die Handbremse wird nur sehr sparsam eingesetzt. Dies tut dem Spaß aber keinen Abbruch, da sich alle Rennwagen sehr gut steuern lassen. Es ist Fun pur, bei den unterschied-



lichsten Witterungsbedingungen mit den detailliert dargestellten Boliden über die abwechslungsreichen Strecken zu brettern. Grafisch und technisch kann dieser Titel vollkommen überzeugen. Selbst im Vierspieler-Modus ist kein besonders auffälliges Ruckeln festzustellen. In der Zweispieler-Variante gibt es sogar Computer-Gegner, die euch das Leben zusätzlich erschweren. Wer auf actionreiche Rennspiele steht, kann mit Titus' Roadsters nichts verkehrt machen.

Pit Großer



ellen Welt dank Titus' Roadsters nun erfüllen. Es stehen insgesamt 42 Fahrzeuge aus drei unterschiedlichen PS-Klassen zur Verfügung. In der niedrigsten Klasse warten 14 der flotten Flitzer auf euch. Alle anderen müsst ihr erst einmal freispielen. Nachdem ihr



Die Multiplayer-Modi sind technisch überzeugend gestaltet worden. Da das Renngeschehen flüssig dargestellt wird, steht spannenden Duellen nichts im Wege



Im Showroom könnt ihr euch für einen Wagen entscheiden und ihn lackieren

Gameplay 2+

Ihr müsst um gute Platzierungen kämpfen, da die Computer-Gegner eure Fahrfehler nutzen.

Dauerspaß 2

Abwechslungsreiche Strecken, aufrüstbare Fahrzeuge und starke Gegner sorgen für Spaß.

Grafik 2+

Auch abseits der Kurse gibt es viele kleine Features, die das Renngeschehen auflockern.

Sound 3+

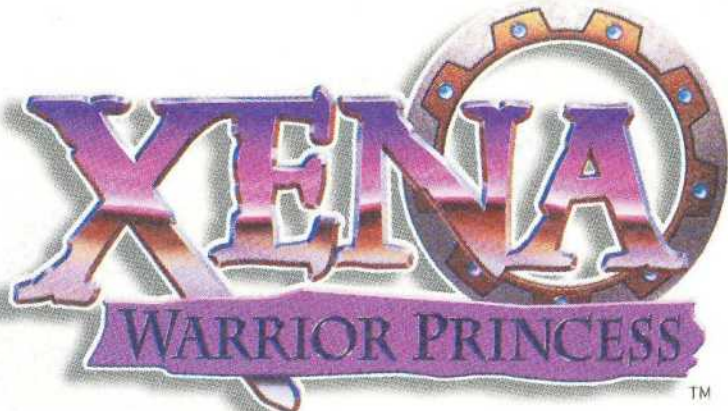
Ein kleiner Schwachpunkt sind die nicht authentisch klingenden Motorengeräusche.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 13 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 14 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Genre:	Prügelspiel
Hersteller:	Titus
Entwickler:	Saffire
Preis:	ca. DM 130



Talisman of Fate

Fans der Fernsehserie können sich freuen. Die kämpferische Amazone muss in einem Turnier auf Leben und Tod ihr ganzes Können aufbieten, um die Welt zu retten.



Despair darf man nicht unterschätzen. Er ist ein äußerst hinterhältiger Gegner und nutzt jede eurer Unachtsamkeiten, um euch mit seinen Feuerattacken zu besiegen



Xena muss während des Turniers auch gegen eine wilde Amazone antreten



Der Talisman of Fate macht aus seinem Besitzer das mächtigste Wesen der Welt. Da Xena und der Bösewicht Despair gleichermaßen Anspruch auf dieses Artefakt erheben, veranstalten die Götter ein Kampfturnier, in dem Gut gegen Böse antritt.

Elf aus der Fernsehserie bekannte Charaktere stehen zur Auswahl bereit. Außer Xena warten noch Gabrielle, Ares, Caesar, Calisto und diverse andere Kämpfer auf ihren Einsatz.

In den Arenen können ein bis vier Spieler gegeneinander antreten oder als Team kämpfen. Auch im Vierspieler-Modus sind keinerlei Slowdowns erkennbar. Um die Spielbarkeit zu verbessern, dient ein Button eures Pads dazu, den Gegner anzuvisieren. Dies bewährt sich besonders in Team-

kämpfen. Ein anderes Feature hat der Vierspieler-Roster-Modus zu bieten. Sollte eure Figur das Zeitliche segnen, übernehmt ihr sofort einen anderen Fighter. Seid ihr nur zu zweit, könnt ihr gemeinsam mit eurem Freund



im Zweispieler-Quest-Modus dem üblen Schurken Despair das Leben schwer machen. Um euer Ziel zu erreichen, stehen euch nur wenige

Kampftechniken zur Verfügung. Außer Treten, Schlagen und Springen können die Gladiatoren auch an Wänden emporklettern und beherrschen Fernattacks. Technisch gibt es an diesem Game nichts auszusetzen. Alle Fighter wurden sauber animiert, und das Scrolling ist weich und frei von Rucklern. Aufgrund der detaillierten Gesichtstexturen sehen die einzelnen Figuren ihren Vorbildern sehr ähnlich.

Die Kampfarenen orientieren sich teilweise an den Schauplätzen der Fernsehserie, sind jedoch nicht sonderlich aufwändig gestaltet.

Der Schwierigkeitsgrad dieses Games liegt nicht sehr hoch, und Profis unter euch spielen diesen Titel relativ schnell durch. Mit mehreren Freunden macht dieses Spiel deutlich mehr Spaß. Hardcore-Xena-Fans werden sicherlich auf ihre Kosten kommen, alle anderen sollten überlegen, ob ein gut gemachter Vierspieler-Modus ihnen genügend Anreiz zum Kauf dieses sonst eher durchschnittlichen Modus bietet.

Pit Großer



Im Multiplayer-Modus könnt ihr in spannenden Duellen gegen bis zu drei eurer Freunde gleichzeitig antreten und den Besten unter euch ermitteln



Gameplay	3+
Obwohl die Fighter nur wenige Moves in petto haben, macht es zu viert am meisten Laune.	
Dauerspaß	3
Der Spaßfaktor schwindet aufgrund der wenigen und zu leichten Gegner relativ schnell.	
Grafik	2-
Selbst im Vierspieler-Modus stört kein Ruckeln den Spielfluss. Es fehlt an Umgebungsdetails.	
Sound	2-
Xenas Kampfschrei erschüttert das Trommelfell und die Musikantermalung ist passend.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	1 Seite
Spieler	1-4 (simultan)
Level	11 Kämpfer
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	ab Anfang Januar
FAZIT	3

PINKY und BRAIN's

weihnachtlich weltherrschaftliche Geschenktipps

HAST DU
SCHON EINMAL
DARAN GEDACHT EIN
DUFTE COMICHEFT
ZU VERSCHENKEN?

IGAD,
BRAIN!
BRILLANT!



EXTRA!

*Diesen Monat duftet
das Cover lecker
nach Weihnachten!*

PINKY & BRAIN #11 • AB SOFORT ÜBERALL IM HANDEL!

... und die TV-Serie jeden Sonntagvormittag auf **ProSieben**



www.dinocomics.de

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1999.



Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Preis:	ca. DM 130

NBA LIVE 2000

Michael „Air“ Jordan is back! Nach langer Zeit taucht der erfolgreiche Sportler wieder in einem Basketball-Spiel auf und fordert euch unter anderem zu heißen One-on-One-Matches auf der Straße heraus.



Das Icon-Pass-System ist im Angriff sehr hilfreich. In der Verteidigung dauert es jedoch zu lange, bis man den bestplatzierten Mann entdeckt und aktiviert hat

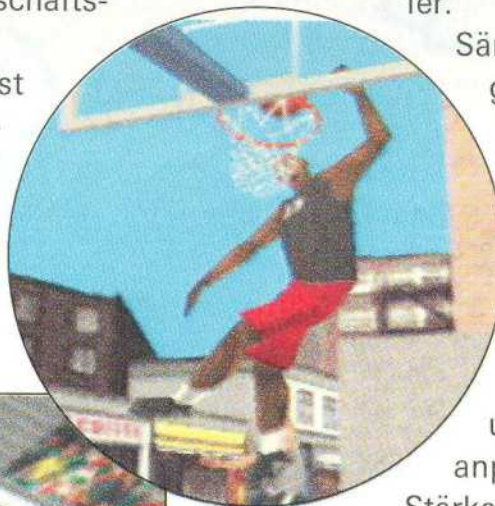
Die wohl größte Neuerung in *NBA Live 2000* im Vergleich zum Vorgänger ist die Anwesenheit von Michael Jordan. Zu Beginn dürft ihr den Herrn der Lüfte noch nicht selbst steuern, sondern müsst zunächst einmal gegen ihn antreten. Schafft ihr es, ihn in einer One-on-One-Partie auf dem Sportplatz einer New Yorker

Schule zu besiegen, dürft ihr ihn in Liga- und Freundschaftsspielen lenken. Die Steuerung lässt durch die Icon-Pass-Technik erneut flüssiges und präzises Zuspiesen des Balls zu. Erstmals ist auch in der Verteidigung

ein direktes Anwählen der Sportler über zugewiesene Tasten möglich. Eine Taste zur Aktivierung des Akteurs, der dem Ball am nächsten ist, wird aber schmerz-



lich vermisst. Das zeitaufwendige Überblicken der Situation, um herauszufinden, welcher Button gedrückt werden muss, kostet nämlich so manchen Gegentreffer.



Sämtliche Regeln der NBA könnt ihr ein- und ausschalten und somit euren Fähigkeiten und Vorlieben anpassen. Die Stärke der gegnerischen Teams lässt sich ebenfalls einstellen. Könnt ihr auf niedrigster Stufe noch mit Einzelaktionen den Sieg erlangen, wird im höchsten Schwierigkeitsgrad ein gut funktionierendes mannschaftliches Zusammenspiel Bedingung für den Erfolg. Selbstverständlich will auch die richtige Taktik gegen die jeweils unterschiedlich agierenden CPU-Teams herausgefunden und angewendet



Auf der Straße könnt ihr gegen Basketball-Gott „Air“ Jordan antreten



Im Dreipunktwettbewerb kommt es beim Wurf auf genaues Timing an



Die verschiedenen Kameraperspektiven sorgen für die richtige Dynamik

werden. Viele verschiedene Offensiv- und Defensivstrategien könnt ihr mitten im Spiel aktivieren und von den Sportlern umsetzen lassen.

Der Arcade-Modus ist nicht so realistisch und auf Regeln bedacht wie die Simulation und erlaubt euch, die verrücktesten Dunks und Tricks auszuführen. Ein Dreipunktwettbewerb ist ebenfalls wieder mit dabei, in dem ihr wie in allen anderen Modi mit bis zu vier Freunden antreten dürft. Mit der Integration von Michael Jordan bietet *NBA Live 2000* einen großen Kaufanreiz. Ansonsten gibt es nicht allzu viel Neues, sodass Besitzer des



Vorgängers nicht unbedingt erneut zugreifen müssen. Alle anderen erhalten ein sehr gut aussehendes und flüssig spielbares Basketball-Spiel, das kaum einen Wunsch offen lässt.

Holger Reher

Gameplay	1-
Realistisches NBA-Feeling durch eingängige Steuerung und die Originalteams.	
Dauerspaß	2+
Der höchste Schwierigkeitsgrad ist wirklich hart und motiviert für lange Zeit.	
Grafik	1-
Sämtliche Animationen der Akteure wurden noch einmal überarbeitet und sind flüssig.	
Sound	1
Vom raunenden Publikum bis zu quietschenden Sohlen wurde an alles gedacht.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	14 Seiten/Saison
Spieler	1-4 (simultan)
Level	31 + 4 Teams
Schwierigkeit	4 Stufen/mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	1-

FUN, FUN, FUN



JEDE
WOCHE
NEU!

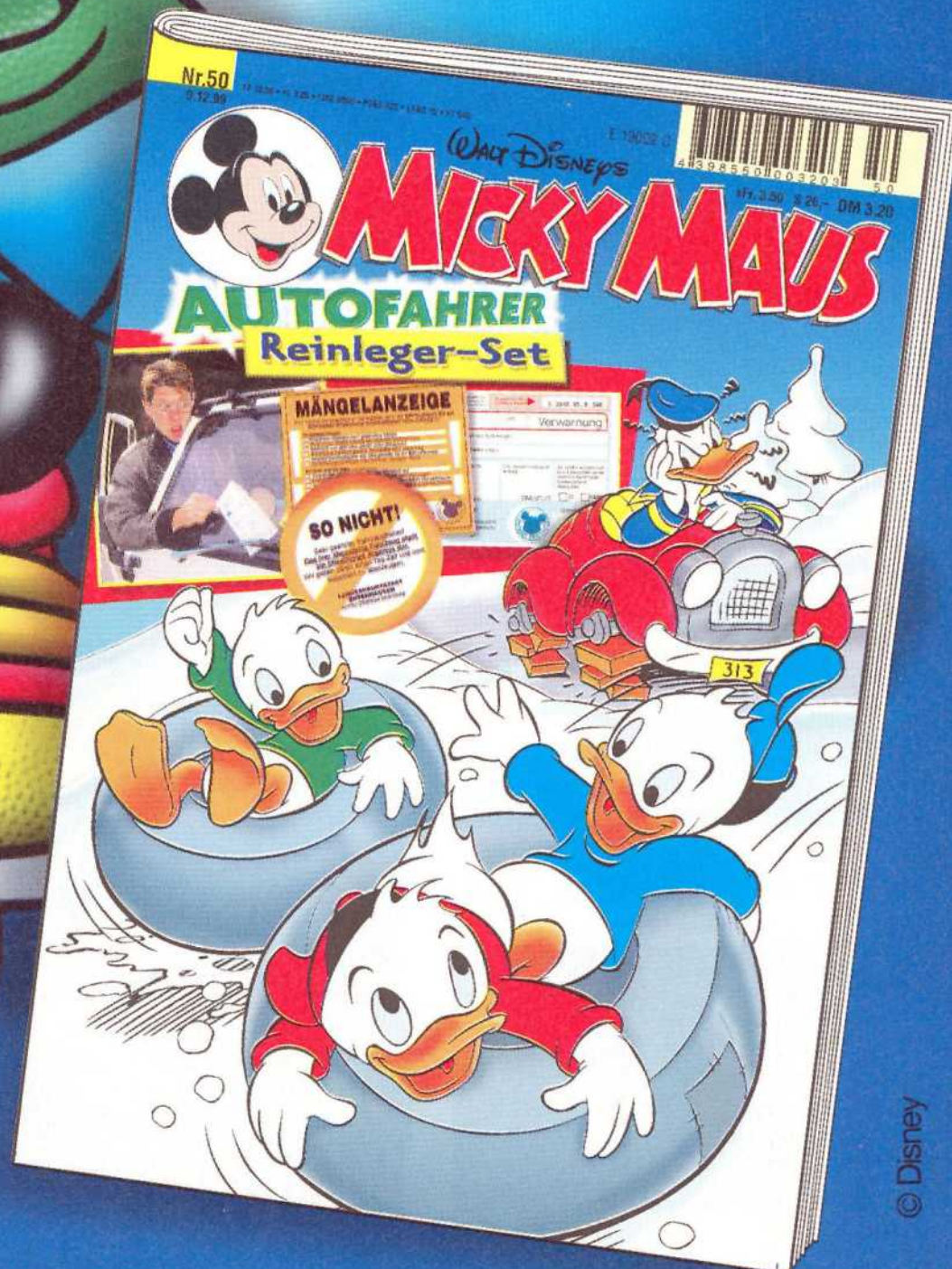
Alles drin:

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



WALT DISNEY'S
MICKY MAUS

So viel Spaß muss sein.



WWW.micky-maus.de

Genre:
RennspielHersteller:
Electronic ArtsEntwickler:
Stormfront StudiosPreis:
ca. DM 120HOT WHEELS –
TURBO RACING

Electronic Arts bringt die beliebten Miniflitzer von Mattel in diesem Fun-Racer nun auf den heimischen Bildschirm. Sucht Euch eines der verrückten Cars aus und gebt Turbo, was das Zeug hält!

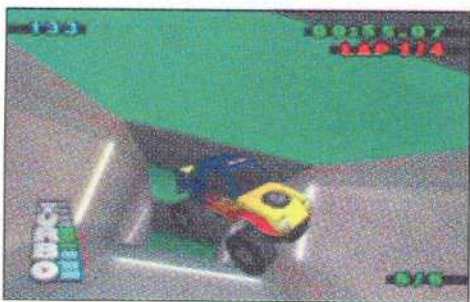


Immerhin drei zusätzliche Turbos erhaltet ihr, wenn ihr den 360 Tabletop ausführt und die Landung einigermaßen unfallfrei hinbekommt. Aber es gibt noch mehr

Kleine Flitzer – ganz groß. Als es noch keine Konsolen gab und Jugendliche ihre Freizeit nicht zu 95 % vor dem Bildschirm verbrachten, standen Modelle von Mattel, Matchbox und Seiko hoch im Kurs. Mit den zusammensteckbaren Darda-Bahnen, Katalpulten und aufziehbaren Wagen war die Action sogar noch aufregender. Wildeste Fahrten in selbst gebauten Loopings, weite Sprünge über Toaster und Legowälle, rasante Abfahrten auf ausgedienten Tischplatten – kurzum ein reines Vergnügen! Electronic Arts ist nicht der erste Hersteller, der Spielzeugautos als Vorlage für ein Videospiel nahm.



Wie von Geisterhand lassen sich die Wagen sogar im Flug bewegen



Schon in den frühen 90ern gab es solche Ideen. Als Beispiel sei hier *Micro Machines* angeführt, das heute noch Erfolge feiert und auf zahlreichen Konsolen und Handhelds anzutreffen ist.



In *Hot Wheels* stehen euch 40 verschiedene Cars zur Verfügung. Gegen fünf computergesteuerte Konkurrenten könnt ihr euch in drei Spielmodi behaupten. Zwei Trainingsmodi sind ebenfalls vorhanden, die werden jedoch schnell



NEGATIV

Öde Texturen, technisch nicht auf der Höhe, keine neuen Ideen

langweilig. Zum Üben der Stunts erfüllen sie aber zunächst ihren Zweck. Denn in den aufreibenden Rennen kommt es nicht allein auf die Geschwindigkeit an, sondern sehr stark auch darauf, welche Abzweigung ihr nehmt und wie viele Turbos ihr im Gepäck habt. Zu Beginn sind bereits einige Turbos einsetzbar. Durch sie fahrt ihr für kurze Zeit deutlich schneller, müsst allerdings auch mehr auf die Steuerung achten. Drückt ihr den Turbo-Button in einer engen Kurve, ist er praktisch verschenkt. Am besten setzt ihr die zusätzliche Schubkraft auf Geraden ein. So kommt ihr mit viel Speed zu den Sprungschanzen, an denen ihr Stunts ausführen könnt. Dreht den Wagen in der Luft, so oft es geht! Für einen einigermaßen gelungenen Trick bekommt ihr schon vier, fünf oder sechs neue Turbos. Natürlich dürft ihr die Gegner nicht unterschätzen, sie ma-

chen die Stunts häufig gezielter und fahren so nicht nur Turbos ein, sondern auch schneller ins Ziel. Außerdem sind noch diverse Power-Ups auf den Strecken verteilt, die unter anderem eure Stunt-Eigenschaften verbessern.

Hot Wheels ist ein reiner Fun-Racer, der neben der großen Auswahl an Wagentypen noch interessante Strecken zu bieten hat. Die Rennen verlaufen actionreich, wobei die Ausführung der Tricks aber nicht gerade einfach von der



Hier seht ihr eines dieser typischen Hot-Wheels-Originale in Digitalform

Hand geht. Hauptsächlich sind die mäßige Technik und die schlechte Kollisionsabfrage dafür verantwortlich, dass *HW* nicht in die Oberklasse seines Genres gelangt. EAs Fun-Racer bringt Spaß, stellt aber keinen besonders innovativen Vertreter seiner Gattung dar.

Thomas Hellwig

Gameplay

3+

Hot Wheels ist fahrerisch recht anspruchslos, aber als mittelfristig durchaus Spaßig.

Dauerspaß

2-

Viele Abzweigungen, neue Strecken und zusätzliche Wagen können erspielt werden.

Grafik

4

Die mäßige Kollisionsabfrage und die öden Texturen hinterlassen einen mäßigen Eindruck.

Sound

3-

Musikalisch abwechslungsreich und mit passablen Effekten versehen – mehr nicht.

Modulspeicher: nein, Paßwörter
Controller Pak: 28 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 6 + x Strecken
Schwierigkeit einstellbar
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel!

FAZIT
3-



Stellt euch vor, ihr fahrt ein Motorradrennen und schlagt eure Mitstreiter mit einer Brechstange oder einer Keule einfach vom Ofen, um zu gewinnen – schon habt ihr den Spielinhalt von Road Rash 64 erfasst!

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
THQ

Entwickler:
Pacific Coast P. & L.

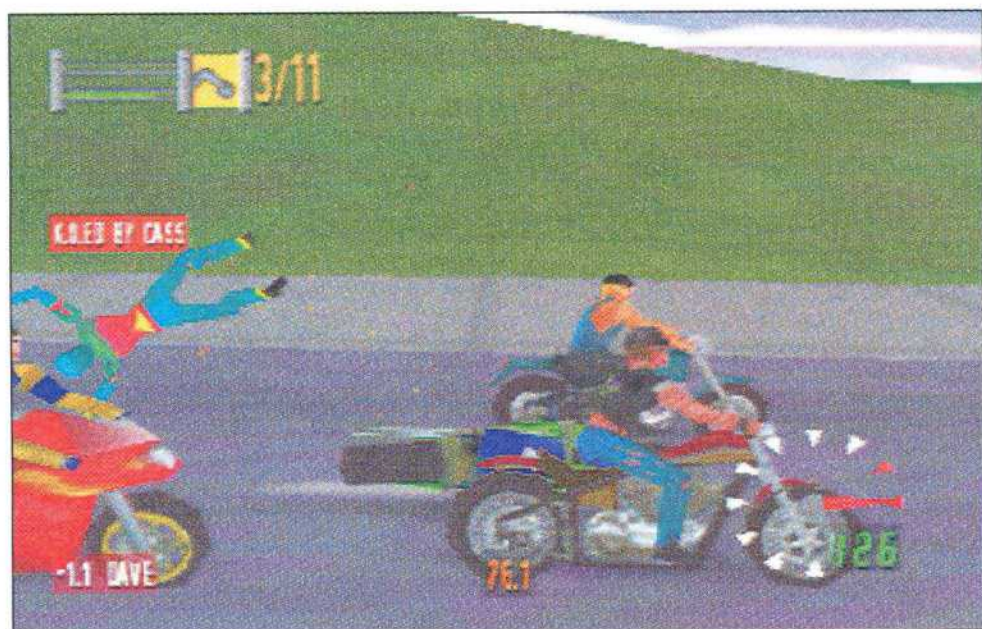
Preis:
ca. DM 120

Test N64

Der eine oder andere von euch wird sicher schon einmal von *Road Rash* gehört haben. Immerhin existiert die Serie seit Mega-Drive-Zeiten. Leider enttäuscht die Nintendo⁶⁴-Version selbst die hartgesottensten Fans.

ten vom Bike zu schlagen. Das dürft ihr in drei Modi versuchen: „Thrash“, „Big Game“ und „Multiplayer“. „Thrash“ stellt einen Einzelrennen-Modus dar, während im „Big Game“ eine Art Championship ausgetragen wird. Der

puter-Gegner fallen übrigens in den Mehrspieler-Modi weg, was die Entwickler aber unverständlicherweise nicht davon abgehalten hat, die Framerate aufs Notdürftigste herunterzuschrauben. Gestalten sich die Vierspieler-Sessions wenigstens für ein paar Minuten noch halbwegs unterhaltsam, so sind die Einspieler-Modi ein Jammer. Die träge Steuerung könnte einer Tieflader-Simulation entnommen sein, die Grafik einem Polygonsparpro-



Zwei Rocker haben den Biker in die Zange genommen und zu Fall gebracht. Den Gegner durch einen Sturz auszuschalten ist in *Road Rash* der Schlüssel zum Erfolg

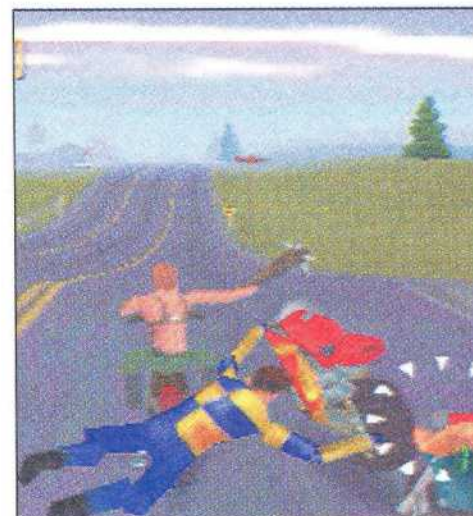
Road Rash 64 hat fast nichts mehr von dem Reiz, den seine Vorgänger ausübten. Erwartet deswegen aber kein völlig anderes Spielprinzip – viele Features der kultigen Raserei sind noch enthalten, wurden jedoch deutlich schlechter umgesetzt.

Unterschied zum Thrash-Modus besteht darin, dass ihr euch die Strecken nicht aussuchen könnt und bei guten Platzierungen Preisgelder erhaltet, mit denen ihr neue Maschinen kauft. Im Multiplayer-Modus dürft ihr zwischen Um-die-Wette-fahren, Deathmatches, Tag-Rennen und Fußgänger überfahren wählen. Letzteres funktioniert nur mit zwei Spielern, die restlichen Varianten mit vier. Com-



gramm und das fade Streckendesign einem Zufallsgenerator der ersten Stunde. Allein die Musik ist hochwertig und stammt von Thrash-Bands wie Sugar Ray und The Mermen. Steht ihr nur auf brachiales Gekloppe und die Tatsache, dass die Spielfigur auf einem Motorrad sitzt, dann mag *Road Rash 64* vielleicht noch Spaß bringen. Alle, die Wert auf gutes Gameplay, Abwechslung und Spannung legen, sind hingegen nach ein paar Minuten eingeschlafen.

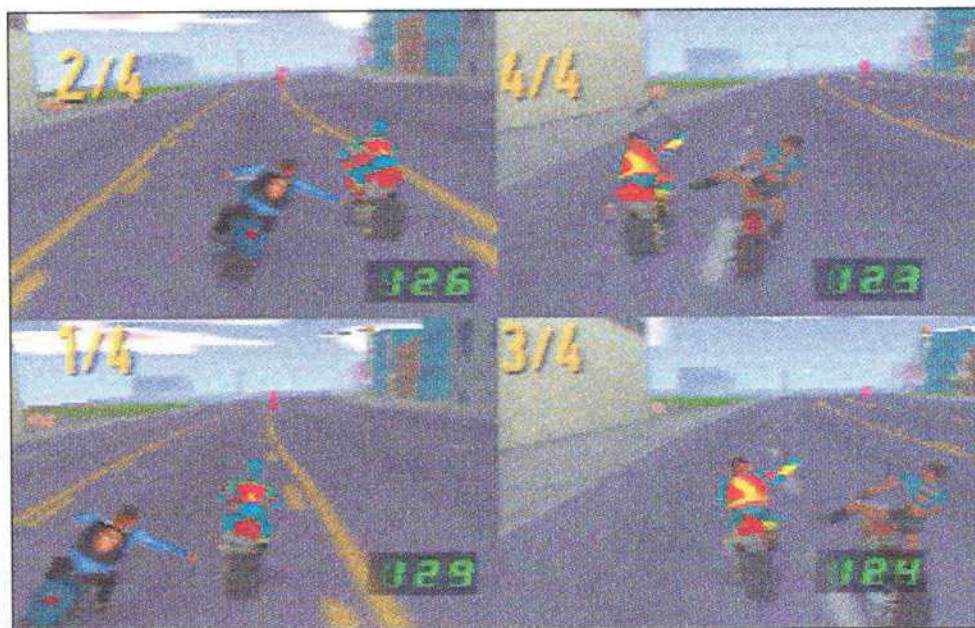
Tobias Partetzke



Die Strecken sind eintönig und verlangen von den Fahrern nicht viel Können



Der Sinn des Spiels ist es, Motorradrennen zu fahren und die Kontrahenten mit Brechstangen, Ketten und anderen Gemeinhei-



Im Multiplayer-Modus können bis zu vier Spieler gleichzeitig versuchen, sich ihrer Gegner durch miese Tricks und den Einsatz von Schlagwaffen zu entledigen

Gameplay	4
Ihr steuert ein Motorrad mit LKW-Lenkung durch äußerst langweilig designte Strecken.	
Dauerspaß	4
Da die Umsetzung des Games misslungen ist, kommt leider kaum richtiger Spielspaß auf.	
Grafik	4-
Ihr werdet matschige, pixelige Optik mit spärlichen Texturen und Grafikfehlern geboten.	
Sound	2+
Der Soundtrack und die Geräuscheffekte sind mitreißend und von hervorragender Qualität.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	1 Seite
Spieler	1-4 (simultan)
Level	30 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	96 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	4

Charts

von euch,
für euch

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

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluss über die Platzierung im Vormonat, Neueinsteiger werden mit „NEU!“ gekennzeichnet, und die Marke „re-entry“ bedeutet, dass ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Wir haben das Berechnungssystem verfeinert. 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 TOTALI-Leserschaft sind dank eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT		Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 5,5	VORMONAT
	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 25,1				
2	INDIZIERT	VORMONAT		Rennspiel Note 1- • Test 6/97 Index: 5,5	VORMONAT
	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 11,3	3			5
3	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT		Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 4,8	VORMONAT
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 9,2	4			12
4	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT		Prügelspiel Note 1- • Test 3/98 Index: 3,2	NEU!
	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 7,2	7			
5	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	VORMONAT		Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 3,1	VORMONAT
	Sport • Note 1 • Test 9/98 Index: 5,7	8			2
6	F-ZERO X			Sport Note 1- • Test 9/99 Index: 2,9	NEU!
7	MARIO KART 64			Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 2,2	re-entry
8	SUPER MARIO 64			Jump&Run Note 2+ • Test 3/99 Index: 2,0	NEU!
9	FIGHTER'S DESTINY			Action/Adventure Note 1- • Test 10/99 Index: 2,0	NEU!
10	MARIO PARTY			Action/Adventure Note 1- • Test 3/99 Index: 1,2	re-entry
11	MARIO GOLF				
12	STAR WARS: EPISODE I – RACER				
13	MYSTICAL NINJA 2 – STARRING GOEMON				
14	SHADOW MAN				
15	CASTLEVANIA				

SNES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST	VORMONAT		Action/Adventure • Note 1- • Test 2/97 Index: 3,4	VORMONAT
	Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94 Index: 9,6	8			4
2	HARVEST MOON	VORMONAT		Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 2,7	re-entry
	Strategie • Note 2+ • Test 11/97 Index: 6,3	10			
3	SECRET OF MANA	VORMONAT		Jump&Run Note 1+ • Test 10/95 Index: 2,4	VORMONAT
	Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93 Index: 5,9	2			5
4	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	re-entry		Rollenspiel Note 1- • Test 2/97 Index: 2,4	VORMONAT
	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96 Index: 4,8				3
5	SECRET OF EVERMORE			Jump&Run Note 1- • Test 1/96 Index: 1,8	VORMONAT
					7
6	TERRANIGMA			Jump&Run Note 1- • Test 1/95 Index: 1,3	VORMONAT
					9
7	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2				
8	LUFIA				
9	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE				
10	DONKEY KONG COUNTRY				

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! 3/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Spiele kramt ihr hervor, wenn Freunde zu Besuch sind? Welche Games eignen sich am besten für vergnügliche Mehrspieler-Runden?** Schreibt und schickt uns bitte eure Top-Ten-Auflistung der absoluten Party-Kracher!

TOTAL! Anderes

„Keine Zeit für Spielkonsolen, mein Leben ist Jump&Run.“

Dendemann (Eins, Zwo)
aus: Die Omi aus dem ersten Stock



Secret of Mana (SNES)

Special: Umsetzungen für GB Color

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 INDIZIERT (N64)

F. P. Shooter • Rare • Test 10/97

Index: 7,1

2 BANJO-KAZOOIE (N64)

Jump&Run • Rare • Test 7/98

Index: 7,0

3 THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME (N64)

Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98

Index: 4,5

4 MARIO PARTY (N64)

Spielesammlung • Nintendo • Test 3/99

Index: 1,5

5 STAR WARS: ROGUE SQUADRON (N64)

Shoot 'em Up • LucasArts • Test 1/99

Index: 1,3

6 SECRET OF MANA (SNES)

Action/Adventure
Square • Test 12/93
Index: 1,3

7 MARIO KART 64 (N64)

Rennspiel
Nintendo • Test 6/97
Index: 0,9

8 1080° SNOWBOARDING (N64)

Action/Sport
Nintendo • Test 4/98
Index: 0,6

9 SUPER MARIO 64 (N64)

Jump&Run
Nintendo • Test 3/97
Index: 0,6

10 CHRONO TRIGGER (SNES)

Rollenspiel
Square • Test 11/95
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 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 10/99

Index: 8,0

VORMONAT
6 ▲

2 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93

Index: 6,5

VORMONAT
1 ▼

3 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99

Index: 4,2

VORMONAT
5 ▲

4 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run • Note 1- • Test 6/99

Index: 3,9

VORMONAT
3 ▼

5 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98

Index: 3,7

VORMONAT
2 ▼

6 TETRIS

Puzzlespiel
Note 1 • Test 7/97
Index: 2,9

VORMONAT
4 ▼

7 DONKEY KONG LAND 2

Jump&Run
Note 1- • Test 12/96
Index: 2,9

VORMONAT
3 ▼

8 LEGEND OF THE RIVER KING

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

VORMONAT
2 ▼

9 METROID 2 – RETURN OF SAMUS

Action/Jump&Run
Note 2+ • Test 12/94
Index: 2,0

VORMONAT
1 ▼

10 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run
Note 1- • Test 6/94
Index: 1,8

VORMONAT
9 ▼

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! 3/2000 ist der 20.01.2000 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

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

DER GEWINNER AUS TOTAL! 11/99:

Hallo, Boris Moser aus Weiden am See! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *extreme-G – XG2*-Modul ohne Signatur (wer nicht will, der hat schon) ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

Leser-CHARTS

von euch (und uns),
für euch



Spieletipp von Oleg Herhrer aus Grevesmühlen

Pokémon Rot (GB)

Wenn ich mit meinen Pokémon durch die Gegend ziehe und spannende Abenteuer erlebe, vergesse ich alles um mich herum und spiele stundenlang weiter. Die niedlichen Fabelwesen zu trainieren und mit ihnen gegen die bösen Team-Rocket-Mitglieder anzutreten macht unglaublichen Spaß. Vergnügen bereitet es mir auch, gegen meine Freunde per Link-Kabel zu kämpfen und sie mit meinen Level-70-Pokémon richtig platt zu machen. *Pokémon* ist einfach der absolute Mega-Hit und darf bei keinem Game Boy-Fan in der Spielesammlung fehlen. Schnappt sie euch alle!

Euer Oleg

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	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Test 12/99	VORMONAT 2 Index: 3,6	
2	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Test 11/99	VORMONAT 3 Index: 1,2	
3	THE NEW TETRIS	Puzzlespiel • Nintendo • Test 10/99	VORMONAT 1 Index: 1,1	
4	MARIO GOLF (N64)	Sport Nintendo • Test 9/99	VORMONAT 5 Index: 0,8	
5	MARIO GOLF (GBC)	Sport Nintendo • Test 12/99	VORMONAT 1 Index: 0,7	

N64-FLOPS

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

1	SUPERMAN	Action/Adventure • Titus • Test 7/99	VORMONAT 2 Index: 8,8	
2	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel • Interplay • Test 11/97	VORMONAT 3 Index: 5,1	
3	FIFA 64	Sport • Electronic Arts • Test 2/97	VORMONAT 1 Index: 4,6	
4	DUAL HEROES	Prügelspiel Hudson • Test 2/98	VORMONAT 1 Index: 3,0	
5	CRUIS'N USA	Rennspiel Midway • Test 5/97	VORMONAT 1 Index: 2,7	

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	VORMONAT 3 Index: 4,0	
2	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	VORMONAT 4 Index: 3,1	

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 1 Index: 3,1	
2	THE WORLD IS NOT ENOUGH	F. P. Shooter • Eurocom • News 12/99	VORMONAT 4 Index: 1,9	
3	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Activision • News 9/99	VORMONAT 2 Index: 1,5	
4	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Action/Adventure Nintendo • Prev. 12/99	VORMONAT 2 Index: 1,2	
5	DRAGON SWORD	Action/Adventure Interactive • Preview 11/99	VORMONAT 1 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 1 Index: 9,1	
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Test 12/99	VORMONAT 1 Index: 8,6	
3	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99	VORMONAT 1 Index: 7,2	
4	POKÉMON STADIUM	Pokémon Nintendo • News 1/2000	VORMONAT 1 Index: 3,1	
5	TUOK - LEGENDEN DES VERL. LANDES	F. P. Shooter Acclaim • Test 12/99	VORMONAT 1 Index: 2,9	

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

Ho, ho, ho!

Nun wird es spannend! Was liegt wohl unterm Weihnachtsbaum? Für welches Spiel auf der langen Wunschliste wird sich der weißbärtige Geschenkeverteiler letztendlich entschieden haben? Ihr wisst es nicht und wir auch nicht. Der große Vorteil, den ihr habt, ist aber der, dass ihr die Spiele nicht schon ausgiebig gespielt habt, wenn ihr sie auspacken dürft. Ja, unser Job hat auch Nachteile. Wenn wir uns überraschen lassen wollen, dann ist es mit einem neuen Videospiel nicht getan. Da müssen schon schwerere Geschütze aufgeföhren werden. Am beliebtesten sind – na logisch – Überraschungseier, man darf Heiligabend nur die Heizung nicht voll aufdrehen.

Who is who? Die Redaktion: Das Fred (Fred Berg), kah (K.-D. Hartwig), Akido (Thomas Hellwig), Schröder (Sebastian Krämer), Der Tobir (Tobias Partzke), Da Holg (Holger Reher), Pit (Peter Groß)

Ready 2 Rumble
Boxing
→ N64 → Seite 26

Xena –
Warrior Princess
→ N64 → Seite 36

WinBack
→ N64 (Import)
→ Seite 54

Mickey's Racing
Adventure
→ GBC → Seite 56

GTA
→ GBC
→ Seite 59



Das Fred
Bevorzugte Genres:
Jump&Run, Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Jet Force Gemini (N64)

Yeah, das macht Spaß! Das Spiel ich jetzt die nächsten zwei Tage. Hmm, irgendwie nutzt sich das Ganze aber schon schnell ab. Nach einem Tag macht es nur noch mit Freunden Spaß.

Wenigstens haben die Entwickler keinen Stilbruch begangen und passend zur schlechten Fernsehserie ein schlechtes Spiel programmiert. Auf den ersten Blick hübsch, aber todlangweilig.

Koei hat mit WinBack ein ausgezeichnetes Spiel hingelegt, das technisch gelungen ist (leider kein High-Res) und von Anfang bis Ende fesseln kann. Hoffentlich findet sich bald ein Vertriebs für Europa.

Klasse, was die Engländer aus dem Game Boy Color rausgeholt! Nach dem enttäuschenden Conker's Pocket Tales kann MRA voll und ganz überzeugen. Ein ausgezeichnetes Rennspiel für unterwegs!

Ich konnte mit GTA noch nie etwas anfangen, weil ich die mikroskopische Darstellung des Geschehens nicht mag. Nun, auf dem Game Boy Color lässt sich natürlich erst recht kaum etwas erkennen.



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

Die Charaktere sind wirklich lustig. Besonders die Bruce-Lee-Schreie haben es mir angetan. Wer allerdings eine mit taktischen Elementen versehene Box-Simulation erwartet, wird enttäuscht sein.

Göttervater, zieh dich warm an! Muskel-Lady Xena schwingt statt eines Nudelholzes lieber ein Schwert. Leider erreicht auch dieses Prügelspiel nur Mittelmaß. Warten wir's einfach ab!

Sich an die Gegner heranzuschleichen, die überfallartigen Schusswechsel und das Erkunden der Level begeistern mich. WinBack liegt in seinem Genre ganz vorn – technisch wie spielerisch.

Ich gebe dem Maus-Racer noch drei Punkte, weil Rare ein gutes Spiel aus dem Thema gemacht hat. Nach wie vor bleibt der Game Boy jedoch die Konsole, auf der ich Rennspiele nicht bevorzuge.

Ja, Schröder, auch ich habe Probleme mit der Darstellung des Geschehens. Nicht, dass ich das Gameplay nicht mag, die Art, wie es umgesetzt wurde, verdirbt mir den Spaß am Gangsterdasein.



Pit
Bevorzugte Genres:
Sport, First Person Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Donkey Kong 64 (N64)

Mr. Buffer geht mir persönlich richtig auf den Keks. Schade nur, dass er nicht als Kämpfer in dieses Spiel integriert wurde. Es gibt mit Box Champions 2000 ein deutlich besseres Box-Spiel.

Das kreischende Muskelpaket prügelt sich jetzt auf dem Nintendo 64 und rettet mal wieder die Welt. Allein ist es relativ öde, aber zusammen mit Freunden macht das Gekloppe deutlich mehr Spaß.

Es macht Laune, in den geheimen Komplex einzudringen und so richtig Dampf abzulassen. Die Missionen können jedoch nicht völlig überzeugen. Es fehlt auf Dauer etwas an Abwechslung.

Für alle Disney-Fans sicherlich ein Top-Titel. Neben dem eigentlichen Rennen enthält das Game noch kleine Extraspiele. Einzig der etwas unausgewogene Schwierigkeitsgrad ist zu kritisieren.

Die Steuerung von GTA ist sehr gewöhnungsbedürftig, und die Spielfigur ist zu klein. Trotz dem macht es Spaß, mal auf der anderen Seite des Gesetzes zu stehen und die vielfältigen Missionen zu erfüllen.



Da Holg
Bevorzugte Genres:
Pokémon, Pokémon, Pokémon
Derzeitiges Lieblingsspiel:
The New Tetris ... äh, Pokémon

Also, zum Rumpeln bin ich immer bereit. Nicht umsonst bin ich Weihnachten als Rumpelstilzchen unterwegs. Das Spiel? Ach ja, das Spiel ist ganz nett, aber hat eine zu träge Steuerung!

Eigentlich finde ich es ja ganz interessant, Frauen beim Prügeln zuzusehen. Bei Xena ist aber schnell die Luft raus, da es viel zu einfach ist. Mit mehreren macht es hingegen für etwas längere Zeit Spaß.

Wenn es ein Spiel schafft, da Holg für neun Stunden von seinen geliebten Pokémon loszusehen, dann hat es auch die fünf Sterne verdient. Jede Menge Terroristen abzumursen macht einfach Laune.

Leider ist dieser Tage in meinem Game Boy kein Platz für ein anderes Modul als – na, ihr wisst schon! Aber wenn ich Platz hätte, würde ich mich auf jeden Fall für MRA entscheiden.

Grand Theft Auto hätte sich auf dem Game Boy eigentlich gut gemacht. Leider ecken die Fahrzeuge aber andauernd irgendwo an, und die Hauptfigur muss man mit der Lupe suchen.



Schröder
Bevorzugte Genres:
RPG und Action-Adventure
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Stranded Kids (GBC)

Tja, richtige Prügelspiele sind nun mal Mangelware. Also kloppt man sich mit Boxhandschuhen und schrägen Vögeln. Mir soll's recht sein – ich mag Ready 2 Rumble, auch wenn's etwas flach ist.

Nee, tut mir leid, Leute. Xena ist leider so ärmlich animiert worden, dass ich lieber ins Daumenkino gehen würde. Macht es nächstes Mal bitte besser – die Princess of Trash hätte es wirklich verdient.

Ich geh in die Knie, auf den Lippen eine Danksagung an die Entwickler. Für mich ist WinBack der erste First Person Shooter, der in der Third-Person-Perspektive gespielt wird. So mag ich Ego-Shooter!

Ja, ja, die Krux mit den Game-Boy-Rennspielen! Rare macht's mal wieder am besten und schafft es, mich auf Dauer an Racing Adventure zu binden. Die etwas sprunghafte Leistungsabfrage ist störend.

Die Idee, die hinter GTA steckt, ist einfach klasse! Leider verbraucht sich das Gangsterleben auf Dauer durch die anstrengende Perspektive. Wer strapazierfähige Augen hat, kommt auf seine Kosten.

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Alte Latsche! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Danke, Mario!
oder: Ohne dich wär's langweilig

Mensch, das war ja wieder ein Jahrtausend! Was haben wir nicht gelacht. Nicht? Doch! Zu lachen gab es enorm viel. Vor allem die tollen Erfindungen der letzten 999 Jahre sind es wert, mit einem schmerzhaften Lachmuskelkrampf zu liebäugeln. Was wären wir zum Beispiel ohne Krawatten mit Briefmarkenmuster, ohne die überaus nützlichen Anleitungen koreanischer Einwegarmbanduhren („Sie hören Ruhe, wenn Sie das Drücken den Knopf dauerhaft.“), ohne Autoschlüsselwärmer für den Winter, ohne Kontrollfragen am PC („Sind Sie wirklich si-

cher?“) usw. und so fort. Aber es wurden nicht nur lebenswichtige Hilfen erfunden, es gab auch Taten, ohne die wir niemals eine so hohe Kultur hätten erreichen können. Stellt euch nur einmal vor, Hochspringer könnten nicht über eine zwei Meter hohe Mauer hüpfen! Wie arm wäre unser Dasein, wenn es keine multifunktionalen, programmierbaren Fernbedienungen gäbe?! Wie häufig würden Menschen stolpern, hätte niemand Klettverschlüsse erfunden? Was würden Frauen ohne Haarspray machen?



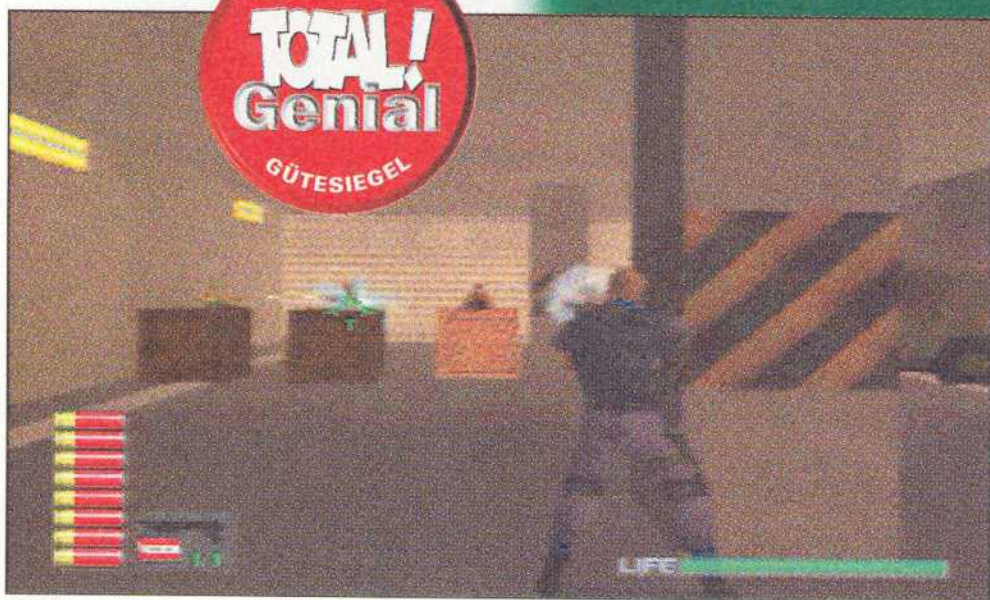
Doch die wichtigste aller Fragen ist und bleibt natürlich: Was gäbe es noch für einen Grund, vernünftig zu bleiben, hätte nicht ein genialer Japaner einen sprungfidelen italienischen Klempner mit Schnäuzer geboren? Genau! Keinen! Es würde totale Anarchie herrschen, Chaos und Verwirrung würden unser Leben bestimmen. Und dann wäre Mario ein glatzköpfiger Muskelprotz mit verschmierten Lederklamotten und unvorzeigbaren Tätowierungen, der auf seiner rostigen Kawa durch die Gegend rast und Schildkröten zum Frühstück verspeist. Was für eine grauenvolle Vision!

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

Genre:	Action
Hersteller:	KOEI
Entwickler:	W-Force
Preis:	ca. DM 160

WINBACK: COVERT OPERATIONS

Böse Buben bedrohen in Winback: Covert Operations den Weltfrieden. Als Spezialagent Jean-Luc seid ihr für solche Ausnahmestände ausgebildet worden und macht euch auf, den Terroristen das Handwerk zu legen.



Eine gute Deckung ist bei Winback: Covert Operations die halbe Miete. Die automatische Zielfunktion hilft beim Anvisieren, garantiert aber keine tödlichen Treffer



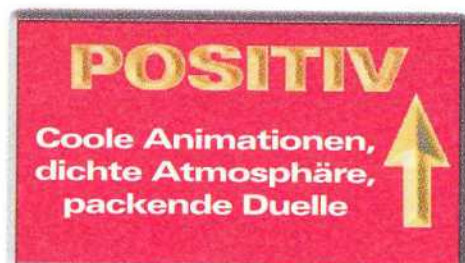
Für weit entfernte Gegner benötigt ihr eine Waffe mit großer Reichweite



Als Spezialagent Jean-Luc müsst ihr in über 26 Levels gegen jede Menge Gegner kämpfen und hin und wieder einige Schalterrätsel lösen. Als Standardwaffe dient euch eine Pistole mit unendlich Munition. Im Verlauf des Spiels entdeckt ihr noch durchschlagskräftigere Schrotflinten, Maschinengewehre und Raketenwerfer, die jedoch in ihrem Einsatz auf die ebenfalls gefundene Munitionsmenge beschränkt sind.

Das Geschehen findet auf einem riesigen Fabrikgelände statt, das für jeden Level in kleinere Bereiche abgesteckt wird. So weigert sich der Held strikt, einige Türen zu öffnen, oder Laserbarrieren versperren den Weg und verhindern ein hoffnungsloses Umherirren.

In den verschachtelten Gängen, unterirdischen Kanalisationsystemen und der mit Kriegsgerät übersäten Umgebung der Fabrik ist es angebracht, nicht einfach kopflos durch die Gegend zu rennen. Bei solch einer Vorgehensweise kann das Spiel durch einen Blattschuss ziemlich schnell beendet sein. Zwar stehen unend-



lich viele Continues zur Verfügung, die Checkpoints, an denen es nach dem Verlust eines Lebens weitergeht, sind aber zum Teil ziem-

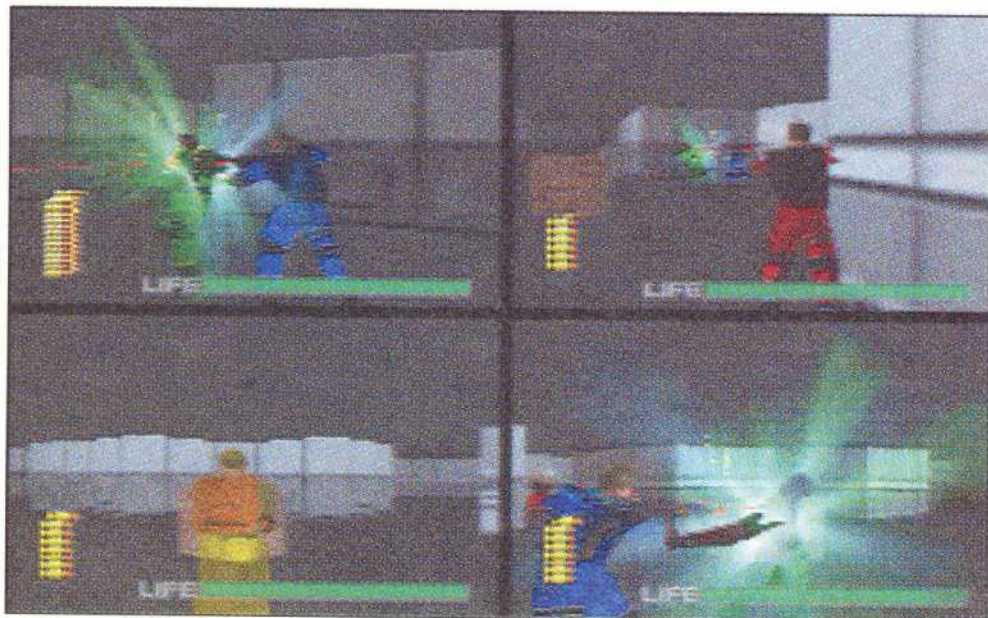
lich weit voneinander entfernt. Um erfolgreich voranzukommen, beherrscht ihr alle Bewegungsabläufe, die ein Spezialagent können muss. Auf Tastendruck presst ihr euch mit dem Rücken an eine Wand, kauert euch vor eine Kiste, schnellst mit der Waffe im Anschlag hervor oder rollt euch behände aus einer Gefahrensituation. Die Lenkung geht schon nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über und lässt einen flüssigen Spielablauf zu. Die Feinde sind zwar nicht sehr helle, bringen den Spieler aber durch ihre große Anzahl trotzdem ins Schwitzen.



Winback fesselt von der ersten bis zur letzten Minute. Die Mischung aus wilden Feuergefechten, in denen das Herausfinden und Erreichen der sichersten Stellung lebenswichtig ist, einfachen Schalterrätseln und schwierigen Endgegnern ist enorm kurzweilig. Zudem hat das Spiel einen sehr großen Umfang und bietet durch

unterschiedliche Handlungsstränge und die Mehrspieler-Modi selbst nach dem Durchspielen noch genügend Potenzial.

Holger Reher



Gameplay	1-
Viele spannende Schussduelle mit unzähligen Terroristen sorgen für enorme Kurzweil.	
Dauerspaß	1-
Winback ist äußerst umfangreich und lässt sich auf unterschiedlichen Routen beenden.	
Grafik	2+
Die Animationen sind genial. An einigen Stellen wirken die Texturen aber etwas verwaschen.	
Sound	2
Mit sinkender Lebensenergie steigert sich die Dramatik der – wenigen – Musikstücke.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	9 Seiten/10 Spielstände
Spieler	1-4 (simultan)
Level	28
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	als Import (us)
Fazit 1-	

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

„Das soll ein N64-Spiel sein?“, lautet unweigerlich die erste Frage angesichts des aktuellen Shooters von Treasure (Mischief Makers). Winzige Figürchen tummeln sich auf dem Screen und verbreiten den zweifelhaften Charme alter 8-Bit-Tage.



Genre:
Shoot 'em Up

Hersteller:
ESP

Entwickler:
Treasure

Preis:
ca. DM 160

Test N64



Wenn 100 Lenkraketen gleichzeitig abgefeuert werden, explodiert der Bildschirm. Praktischerweise geht die Spielgeschwindigkeit in solchen Situationen drastisch in die Knie, sodass es nicht besonders schwer fällt, den Überblick zu behalten

Wer den Drang, die Konsole gleich wieder auszu-schalten, unterdrückt und *Bakuretsu Muteki Bangaioh* (zu Deutsch etwa: „Bangaioh: explosiv und unzerstörbar“) eine Chance gibt, erlebt eine Überraschung. Zum Teil erinnert das Spiel an uralte 8-Bit-Computer-klassiker wie *Fort Apocalypse* und

Zeppelin – nur dass viel mehr Tempo im Spiel ist. Durch die winzige Darstellung bleibt auf dem Bildschirm zudem sehr viel Platz für Explosionen, der bis aufs Äußerste ausgereizt wird.

Eigenwillig ist auch die Pad-Belegung, denn *Bangaioh* nutzt die ungewöhnliche Links-Mitte-Kombination. Mit dem digitalen Steuerkreuz lenkt ihr den winzigen Battlemech, während ihr mit dem Analogstick unabhängig davon in sämtliche Richtungen schießen könnt. Der Z-Button dient dazu, die Superwaffe aufzuladen, mit der bis zu 100 Schüsse gleich-

NEGATIV

Extrem schlechte Präsentation, nervige Musik, wenige Spielelemente

zeitig abgefeuert werden können. Die Anwendung ist jedoch gemäß der Energieleiste am unteren Bildschirmrand begrenzt. Ihr könnt sie jedoch auffüllen, und zwar durch das Aufsammeln von Obst (!), das zerstörte Gegner und Gebäude hinterlassen. Mit der L-Taste schließlich könnt ihr jederzeit zwischen zwei verschiedenen Battlemechs umschalten. Der blaue feuert zielsuchende Raketen ab, während der braune Munition verwendet, die von den Wänden abprallt. Im ständigen Wechsel der Mechs liegt schließlich auch das

Erfolgsrezept, um die 44 (!) Level des Spiels zu meistern.

Selbst wenn es auf den ersten Blick nicht so erscheinen mag: *Bangaioh* ist Kult. Durch das eigenwillige Design ist ein Release im Westen leider so gut wie ausgeschlossen. Selbst in Japan wurden nur wenige Tausend Module verkauft. Doch Treasure arbeitet bereits an einem neuen N64-Ballerspiel, auf das man mit Recht gespannt sein darf.

Klaus-Dieter Hartwig

POSITIV

Sehr umfangreich, originelle Steuerung, unglaubliche Action



Gelingt es euch, mit einer Salve mehr als 100 Gegner, Schüsse und Raketen zu zerstören (siehe Combo-Anzeige), kann die eigene Waffe aufgerüstet werden



Am Ende jedes Levels wartet ein Endgegner – ein winzig kleiner, natürlich

Gameplay

2

Simpel, aber effektiv: Mit einfachsten Mitteln wird eine packende Ballerorgie erzeugt.

Dauerspaß

2+

Obwohl nach kurzer Zeit nichts Neues geboten wird, motiviert das Spiel bis zum 44sten Level.

Grafik

2-

Gäbe es einen Preis für die „meisten Explosionen pro Pixel“ – er ginge an dieses Spiel.

Sound

3-

Im Hintergrund dudelt klassische „Fahrstuhl-musik“. Die Soundeffekte gehen in Ordnung.

Modulspeicher: ja (Levelwahl, Highscores)
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 44
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
2-

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Nintendo
 Entwickler: Rare
 Preis: ca. DM 70

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Das ist erst der Anfang!
 Nach Mickey's Racing
 Adventure folgen in den
 kommenden zwei Jahren noch weitere

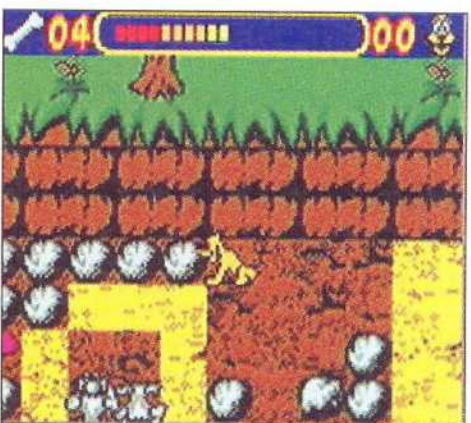


Disney-Titel für Nintendo-Konsolen, allesamt entwickelt von Rare. Das ist erst der Anfang – und der kann sich sehen lassen!

GAME BOY COLOR

Katastrophenalarm in Mickys Heimatdorf! Kater Karlos Bande hat die Dekoration für den Karnevalsumzug geklaut. Diese nervenzerfetzende Hintergrundstory bietet die Grundlage für eines der besten GBC-Rennspiele. Nur wenn ihr in diversen Wettrennen gegen Kater Karlo und seine Schergen gewinnt, ist dieser bereit, die entwendete Dekoration wieder herauszugeben.

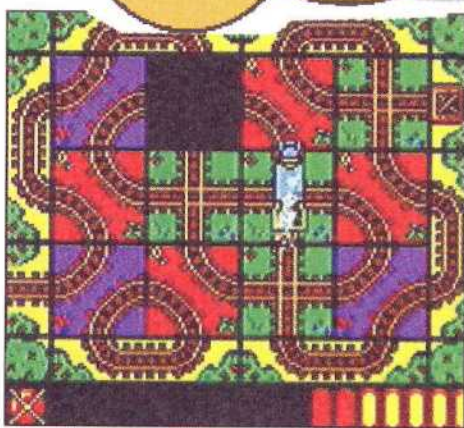
POSITIV
 Abwechslungsreich, gutes Handling, viele Strecken



Pluto muss Knochen sammeln und auf herunterfallende Steine aufpassen



Selbstverständlich lasst ihr euch nicht lange bitten und steigt mit Micky in sein Auto. Ziemlich schnell wird jedoch klar, dass er an seine Grenzen und die seines Wagens stößt. Hilfe muss her! In Primus von Quacks' Werkstatt könnt ihr eure Karre gegen Bargeld aufrüsten oder ein ganz neues, leistungsfähigeres Vehikel kaufen. Die nötige Kohle verdient ihr euch mit Preisgeldern für gewonnene Rennen oder findet sie in Mickys Dorf. In diesem könnt und müsst ihr nämlich aus mehreren Gründen herumspazieren. Um Zugang zu allen Strecken zu erhalten, ist es nötig, Bahntickets zu entdecken und mitunter die Spielfigur zu wechseln. Neben Micky könnt ihr auch in die Rolle von Minnie, Daisy, Donald, Goofy oder Pluto schlüpfen. Jeder steht für eine Welt, in der es vier Kurse gibt. Lediglich Pluto kann natürlich



Bevor eine Welt frei liegt, muss die Bahnlinie wiederhergestellt werden



nicht Auto fahren, er muss in einem eigenen Minispiel andere Aufgaben bewältigen. Der Hund gräbt

NEGATIV
 Unausgewogener Schwierigkeitsgrad, leichtes Grafikflackern

sich auf der Suche nach Knochen durch das Erdreich, um nach dem Einsammeln einer bestimmten Anzahl schnell zum Ausgang zu gelangen. Sowohl das Spielprinzip als auch das Leveldesign wurden eindeutig dem Klassiker *Boulder Dash* von First Star Software entliehen. Das Game war in den seligen Zeiten der 8-Bit-Computer von Atari und Commodore ein Riesenhit. Den Löwenanteil des Spiels machen allerdings die verschiedenen Auto- und Bootsrennen aus. Die Steuerung ist sehr feinfühlig und erlaubt schon nach wenigen Übungsrunden geschmeidiges Driften um die teilweise sehr vertrackten Kurven. *Mickey's Racing Adventure* ist (beinahe) rundum gelungen. Die verschiedenen Strecken, Minispiele und das Suchen nach Gegenständen in

Mickys Heimatstadt bieten jede Menge Abwechslung. Lediglich der Schwierigkeitsgrad lässt etwas Feinschliff vermissen. Anfangs erscheinen bereits die ersten Kurse sehr schwierig. Sobald die Fahrzeuge aufgerüstet sind, stellen die Rennen jedoch keine große Herausforderung mehr dar. Nur in der letzten, der Goofy-Welt, wird es, trotz optimal ausgestatteter Fahrzeuge recht hart. Dennoch hat Rare ein atmosphärisch dichtes, umfangreiches und ausgezeichnet spielbares Game erschaffen, dessen Kauf ihr sicher nicht bereuen werdet.

Frederic Berg

Gameplay	1-
Die Steuerung ist vorbildlich, und das Gamedesign durch Minispiele abwechslungsreich.	
Dauerspaß	2+
Es fehlt dem Schwierigkeitsgrad etwas an Ausgewogenheit – Spaß macht's trotzdem.	
Grafik	1-
Zeichnungen und Animationen sind Disney-typisch. Manchmal flackern einige Objekte.	
Sound	2+
Es gibt jede Menge Melodien, die atmosphärisch gut passen, doch kaum Soundeffekte.	
Modulspeicher:	ja
Systeme:	GBC
Spieler	1
Level	21 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	32 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	1-

STRANDED KIDS

GAME BOY COLOR



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Konami

Entwickler:
Konami

Preis:
ca. 100 DM

Test GB

Welches Spiel würdet ihr mit auf eine einsame Insel mitnehmen?

Vielleicht ein Spiel, bei dem der Held auf einer einsamen Insel landet?

Dann ist diese Survival-Simulation genau das Richtige!

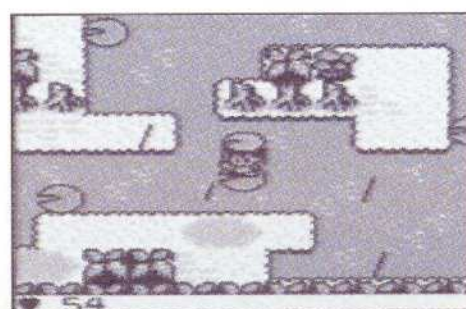
Die Sonne scheint, und ihr befindet euch mit eurem Vater an Deck eines Kreuzfahrtschiffs. Plötzlich wird die eben noch spiegelglatte Südsee von einem schrecklichen Unwetter erfasst, so dass euer Schiff zu kentern droht. Bevor ihr jedoch mit dem Passagierdampfer in Richtung Meeresboden abtaucht, ergreift euch eine Woge und spült euch über Bord. Als ihr zur Besinnung kommt, liegt ihr am Strand einer unbekannten Küste. Nun heißt es für unseren Helden, wahlweise auch



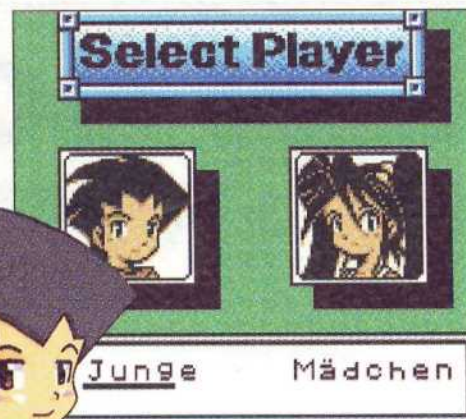
noch einen dauerhaften Unterschlupf zu finden, um im beginnenden Überlebenskampf eine Chance zu haben. Eine verlassene Hütte erlaubt euch, ungestört zu schlafen, Dinge zu lagern, die den kleinen Rucksack überlasten sowie das Erreichte zu speichern. Damit der Robinson wider Willen jeweils den nächsten Tag erlebt, muss er trinken, essen, schlafen und Auseinandersetzungen mit den tierischen Bewohnern des Eilands überstehen.

POSITIV

Der Kampf ums nackte Überleben wirkt sehr real



Blätter sind vielseitig verwendbar: als Wasserfahrzeug oder als Regenschirm



Zu Beginn müsst ihr zwischen zwei Charakteren wählen

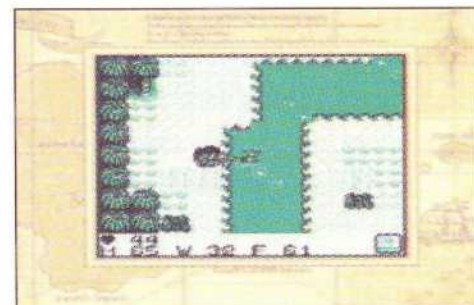


Das kleine Äffchen ärgert euch erst und wird dann zum nützlichen Helfer

die Heldin, erst einmal die neue Umgebung kennen zu lernen. Entdeckt ihr euren Rucksack, seid ihr im Besitz eines Messers sowie einer Landkarte, die laufend aktualisiert wird. Nun braucht ihr nur



Die meisten Gegner lassen sich auf den Speisezettel setzen, sofern ihr in der Lage seid, ein Feuer zu machen. Alles, was ihr unterwegs aufsammelt, kann theoretisch miteinander zu einem neuen Objekt verknüpft werden. Sinnvolles und weniger Sinnvolles entsteht, während ihr



Egal, auf welchem Game Boy ihr spielt, das Angeln gehört zum Survival-Alltag

NEGATIV

Der Kampf ums nackte Überleben ist sehr mühsam

euer Arsenal um Pfeil und Bogen, Hammer, Axt, Angel und vieles andere mehr ausbaut.

Konami ist mit *Stranded Kids* ein fesselndes Game-Boy-Abenteuer gelungen, das wie eine Mischung aus *The Legend of Zelda - Link's Awakening* und *Harvest Moon GB* wirkt. Der Überlebenskampf ist dabei sehr viel spürbarer als in der genannten Landwirtschafts-Simulation. Doch Vorsicht, wer sich mit diesem Element nicht anfreunden kann, wird über kurz oder lang die Lust am Robinson-Crusoe-Dasein verlieren!

Sebastian Krämer

Gameplay

2+

Gefundene Materialien zu einem neuen Objekt zu formen, das spricht auch euren Grips an.

Dauerspaß

2+

Entweder man verzweifelt am Survival-Prinzip oder man kann nicht wieder aufhören.

Grafik

2+

Die Optik ist nicht nur ansprechend, die einsame Insel ist zudem sehr abwechslungsreich.

Sound

2

Der überwiegend melancholische Soundtrack trägt gut zur erwünschten Stimmung bei.

Modulspeicher: vier Spielstände
Systeme: GB, GBC, SGB

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

FAZIT
2+

Genre: **Spielesammlung**

Hersteller: **Konami**

Entwickler: **Konami**

Preis: **ca. DM 70**

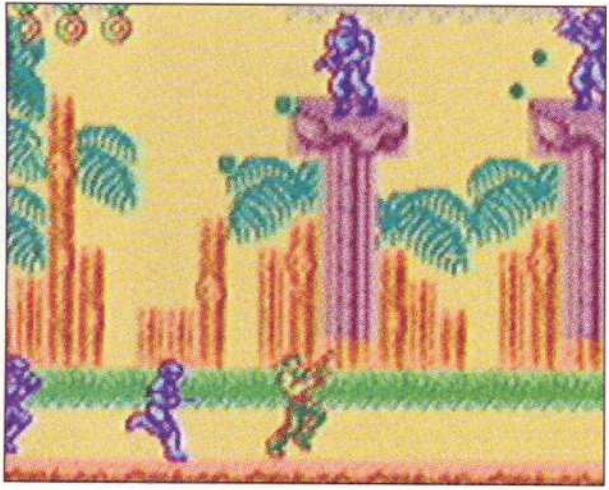
KONAMI GB COLLECTION VOL. 1

Oldies but Goldies lautet das Motto der Konami Collection, die vier Game-Boy-Klassiker auf einem Color-Modul vereint.

GAME BOY COLOR



Gradius (auch bekannt als *Nemesis*) aus dem Jahr 1991 ist ein horizontal scrollendes Shoot 'em Up. Die fünf Level können in zwei Schwierigkeitsgraden gespielt werden und bieten kurzweilige Unterhaltung für zwischendurch. Der erste GB-Teil der *Castlevania*-Reihe (Jahrgang 1989) enthält vier Level. Die träge Steuerung und der langsame Spielablauf machen das Spiel zum schwächsten Titel der *Collection*.



Konami Racing (anno 1991) bietet viele Features einer Formel-1-Simulation: Training, Qualifying, Grand Prix, 25 Strecken, Boxenstopps und Schäden an den Wagen. Die mangelhafte Kollisionsabfrage und die Tatsache, dass nur durch Schalten in den niedrigen Gang gebremst werden kann, mindern den Spielspaß.

Probotector (Originaltitel: *Contra*), ebenfalls aus dem Jahr 1991, besteht aus fünf Levels, die abwechselnd aus der Seitenansicht und der Vogelperspektive präsentiert werden. Im Classic-Test in TOTAL! 7/96 erhielt der sehenswerte Actiontitel eine 2.

Klaus-D. Hartwig



Bei Konami Racing gibt es keine Kollisionsabfrage zwischen den Wagen

Gameplay **2-**
Drei der Spiele gehören zur gehobenen Mittelklasse. *Castlevania* kann nicht überzeugen.

Dauerspaß **2**
Im Viererpack zum Preis von einem ist die Sammlung der vier Oldies ihr Geld wert.

Grafik **2-**
Die Color-Anpassung der nicht mehr ganz tafrischen Titel ist recht gut gelungen.

Sound **3-**
Es hätte nicht geschadet, die Musiken und Soundeffekte der Originalen zu überarbeiten.

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

Spieler	 1
Level	 4
Schwierigkeit	 mittel/hoch
Bildschirmtexte	 englisch
Speicherkapazität	 4 MBit
Erhältlich	 im Handel

FAZIT
2-

Genre: **Strategie**

Hersteller: **Crave Entertainment**

Entwickler: **Aqua Pacific**

Preis: **ca. DM 70**

EIN SCHWEINCHEN NAMENS BABE

Nachdem das berühmte Schäferschwein im Kino bereits zwei Auftritte hatte, könnt ihr es auch auf dem Game Boy bei seinen neuesten Abenteuern begleiten.

GAME BOY COLOR

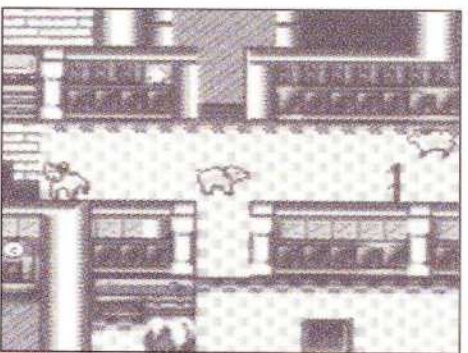
Babe, das kleine Schwein, das von einem Hund großgezogen wurde, wollte schon immer gerne ein Schäferhund sein. In diesem Spiel geht es



darum, ein Schaf sicher durch diverse Kurse zu geleiten. Um den pelzigen Gesellen anzutreiben, muss Babe ihn anbellern. Sämtliche

Parcours enthalten Hinweisschilder, die euch zusammen mit Babes Freunden nützliche Tipps geben, wie ihr die kleinen Rätsel am besten meistern könnt und der Wollpullover auf vier Beinen unversehrt bleibt. Die Welten sind vielfältig gestaltet und sind schräg von oben dargestellt. Babe lernt außer dem heimischen Bauernhof auch die große weite Welt kennen und erlebt unter anderem auf einem Flughafen und in einem Hotel weitere Abenteuer.

Obwohl sich dieser Titel deutlich an ein jüngeres Publikum wendet und sich das Gameplay im Verlauf des Spiels nicht sonderlich ändert, müsst ihr euch in den



Babes Freunde geben nützliche Tipps, wie man das Schaf ans Ziel bringt

höheren Levels doch sehr anstrengen, um das Schaf erfolgreich ans Ziel zu bringen. Aufgrund des sich permanent steigenden Schwierigkeitsgrades sollten auch Spieler einen Blick riskieren, die gerne etwas zum Knobeln haben wollen. Allen Fans des niedlichen rosa Ferkels wird dieser interessante Titel sicherlich gefallen.

Pit Großer

Gameplay **2**
Man muss in den späteren Stages viel überlegen, um die richtige Route herauszufinden.

Dauerspaß **2**
45 kleinere Abschnitte mit teilweise kniffligen Rätseln, die sich steigern, fordern heraus.

Grafik **2-**
Babe und das Schaf sind knuddelig dargestellt. Viele Effekte gibt es in diesem Game nicht.

Sound **2-**
Die Musikunterlegung passt gut zu dem jeweiligen Geschehen in den einzelnen Levels.

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

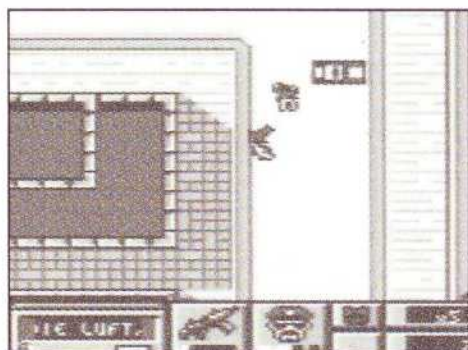
Spieler	 1
Level	 6
Schwierigkeit	 mittel
Bildschirmtexte	 deutsch
Speicherkapazität	 8 MBit
Erhältlich	 im Handel

FAZIT
2

GRAND THEFT AUTO

GAME BOY
COLOR

Wolltet ihr schon immer mal wissen, wie das Leben eines Verbrechers abläuft, der ständig auf der Flucht vor der Polizei ist? GTA bietet euch einen Einblick in den Gangsteralltag.



Mit der Spielfigur kann man auch Autos kapern, um nicht laufen zu müssen

Das Spielprinzip von *Grand Theft Auto* ist schnell erklärt. Ihr müsst euch einen von insgesamt neun verschiedenen Verbrechern aussuchen und für die Gangsterbosse Aufträge erledigen, die euch telefonisch mitgeteilt werden. Die Missionen sind mannigfaltig. Ihr holt Gangster ab und fahrt sie von Punkt A zu Punkt B, oder ihr betätigt euch als Flucht-

fahrer bei einem Banküberfall. Ob ihr die einzelnen Gebiete lieber zu Fuß erreichen wollt oder ein Fahrzeug kapert, um schneller voranzukommen, bleibt euch überlassen. Unterwegs findet ihr in jeder der insgesamt drei Städte Kisten, die unter anderem solche Goodies wie Maschinenpistolen oder Panzerung enthalten. Je mehr Verbrechen von euch verübt werden, desto intensiver sucht die Polizei nach euch. Das erfolgreiche Spielprinzip wurde gut auf dem Game Boy umgesetzt. Leider hapert es etwas an der technischen Ausführung. Die Fahrzeuge lassen sich nur sehr ungenau steuern und bleiben schnell an Häusercken hängen. Grafisch präsentiert sich das

Game solide, die Hauptfigur ist jedoch viel zu klein geraten. Die Missionen sind teilweise schwer, aber abwechslungsreich, und die Städte bieten viel zum Erkunden. Wenn ihr die äußerst gewöhnungsbedürftige Steuerung in den Griff bekommen habt, wird euch ein Game geboten, das euch über längere Zeit fesseln wird.

Pit Großer



Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Tarantula Studios
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 3+

Durch die ungenau ausgefallene Steuerung wird der Spielspaß leider erheblich getrübt.

Dauerspaß 2

Drei große Städte mit vielen Aufträgen und die sich steigernde Polizeipräsenz sorgen für Fun.

Grafik 3+

Die zu steuernde Figur ist viel zu klein. Augenschmerzen sind daher nicht zu vermeiden.

Sound 2-

Alle Musikstücke sind unterhaltsam und tragen zu einer guten Spielatmosphäre bei.

Modulspeicher: ja
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 3 Städte
Schwierigkeit schwer
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

CROSS COUNTRY RACING

Kemco räumte mit Top Gear Rally im Rennsportgenre ordentlich auf. Nun steht mit Cross Country Racing aus dem Hause Konami ein harter Konkurrent am Start.



Die Rennen finden bei unterschiedlichen Witterungsverhältnissen statt

Wer bei dem Genrekönig *Top Gear Rally* Tuning-Möglichkeiten vermisste, kann sich nun in *CC Racing* so richtig austoben. Doch zuvor stehen vier verschiedene Modi zur Wahl: Meisterschaft, Rallye, Duell (Link-Modus) und Zeitkampf. In der Meisterschaft sucht ihr euch eines von vier Teams aus – je nachdem, welches Fahrzeug die für euch besten Werte aufweist. Die insgesamt 14 Rallye-Cars unterscheiden sich in den Punkten Speed, Acceleration und Haftung. Vor Rennbeginn könnt ihr euch anhand einer kurzen Beschreibung auf die Witterungsverhältnisse einstellen, indem ihr

die entsprechenden Reifen aufzieht und die Stoßdämpfer optimiert. Wer noch etwas Geld übrig hat, kauft einen stärkeren Motor oder gar einen Turbo. Konami hat zwar keine Echtzeit-Schäden vorgesehen, aber dafür gesorgt, dass sich Reifen, Stoßdämpfer, Motorenleistung und Getriebe verschlechtern. *CC Racing* steuert sich ausgesprochen gut und liegt trotz größerer Wagen und somit engerer Fahrbahn voll und ganz mit *Top Gear Rally* auf einer Linie. Das Design der 20 Strecken hätte allerdings etwas interessanter sein können. Unter den GBC-Rennspielen gehört *CC Racing* ein Platz auf dem Treppchen.

Thomas Hellwig

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCE Nagoya
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 1-

Sehr gute Steuerung! Bei interessanterem Streckenverlauf wäre die Note eine glatte Eins.

Dauerspaß 1

Rekorde in vier Spielmodi, Tuning und Zusammenstellung eines Topwagens – klasse!

Grafik 2-

CC Racing zeigt kleine Schwächen bei der Kollisionsabfrage und ruckelt ein wenig.

Sound 2-

Die Motorengeräusche sind durchaus motivierend, musikalisch enttäuscht *CCR* etwas.

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

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 20 Strecken
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte u.a. deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab Februar 2000

FAZIT
1-

Genre:	Brettspiel
Hersteller:	Mindscape
Entwickler:	Mindscape
Preis:	ca. DM 50



Mindscares GB-Spiel verkaufte sich mehr als vier Millionen Mal und präsentiert sich nun auch farbig. Wer unterwegs mal eben eine Partie Schach einlegen möchte, ist mit dem unkomplizierten *ChessMaster* gut bedient. Per Link-Kabel könnt ihr sogar zu zweit spielen. Zwei Anfängerlevel, 13 Blitz- und Turniermodi sowie eine Analyse-

CHESSMASTER

Der Game Boy zeigt seine Stärken besonders, wenn man ihn unterwegs nutzt. ChessMaster ist neben Tetris und anderen Puzzle- und Strategiespielen geradezu ideal, um auf Reisen für Ablenkung zu sorgen.

GAME BOY
COLOR



Ein schachgebender Zug wird in der Notation nicht als solcher aufgeführt

stufe werden beinahe jeder Spielstärke gerecht. Ihr könnt unter jeweils fünf verschiedenen Figurensätzen, -farben und Brettern wählen. Über die Start- und die Select-Taste ruft ihr reichhaltige Optionsmenüs auf, in denen ihr unter anderem eine Zeitanzeige und die Koordinaten einblenden lassen könnt. Während einer Partie habt ihr Zugriff auf die (schlichte) Notation und die aktuelle Rechentiefe mit Zuganzeige. Darüber hinaus lassen sich die Figuren für Blindschachpartien unsichtbar machen.

ChessMaster ist spielstark und extrem einfach zu bedienen, hat aber einen gravierenden Fehler: Die Zeit des Computers läuft auch ab, wenn ihr die Partie über Start un-

terbrecht. Dies führt zu einem verzerrten Ergebnis und zerstört den Grundgedanken beim Blitzschach. Zeitüberschreitungen werden zudem nicht geahndet, was das Konzept der einzelnen Spielstufen jäh zunichte macht.

Alles in allem ist auch dieses Computerschach eher für Gelegenheitsspieler gedacht und aufgrund der Trainingsfunktion recht gut für Ungeübte geeignet. *th*

Gameplay 2

Wäre der arge Fehler bei Zeitüberschreitungen nicht, hätte *ChessMaster* die Note 1- verdient.

Dauerspaß 2

Gut und schlecht in einem: ohne Zeitlimit sehr gut spielbar, mit Zeitvorgabe komplett sinnlos.

Grafik 1-

Sicherlich geht es noch besser, doch *CM* präsentiert sich zweckmäßig und übersichtlich.

Sound -

Wir geben keine Wertung, da sich die Sounds in einem sehr minimalen Bereich abspielen.

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

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 16 Stufen (kein Zeitlimit)
Schwierigkeit einstellbar
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Project Two Interactive
Entwickler:	Karma Studios
Preis:	ca. DM 70

Der Name ist Programm. In Bounced ist das Springen mit einem kleinen Ball die elementare Grundlage.



Vorsicht, Dito! Der grüne Kerl ist ein zäher Bursche. Meide ihn lieber!

Ditnia heißt der Heimatplanet des ballförmigen Charakters Dito. Soweit die ausladende Vorgeschichte. Aber was braucht so ein gliedmaßenloses Mondgesicht auch schon eine interessante Story?

Dito hat vier ebenso kugelförmige Gefährten, ohne die er in den 32 Plattformleveln ganz schön alt aussehen würde. Seine Aufgabe besteht darin, sich Ebene für Ebene nach oben zu bewegen, um den Levelausgang zu erwischen. Dabei setzt ihm ein Zeitlimit Grenzen. Ditos Problem ist nicht etwa seine eklatante Körperfülle, sondern die Tatsache, dass er nur ein Stückchen weit aus eigener Kraft in die Höhe 'bouncen', also springen kann. Deshalb nutzt er seine

glotzügigen Kumpane, um sich auf die nächstgelegene Plattform schubsen zu lassen. Wesentlich einfacher hätte es der starrgesichtige Glatzkopf, wenn seine Freunde nicht wie von einer Biene gestochen durch die Gegend jumpen würden. Dadurch ist Klein Dito auf Zufälle angewiesen – eine frustige Angelegenheit, wenn man als

Spieler zu häufig das Gefühl bekommt, einer vermeintlich unfaireren Aktion ausgeliefert zu sein. Springt ihm beispielsweise Kollege A mit Karacho unters Kinn und über Dito zappelt aber gerade Kollege B herum, dann prallt der Glücklose an ihm ab und kommt nicht weiter nach oben. Einmal abgesehen vom doch recht monotonen Spielablauf drücken der etwas fade Levelaufbau und die mangelnde Abwechslung den Spielspaß. *th*

GAME BOY
COLOR

Gameplay 3-

Ungezieltes Gehüpfe führt im Chaos manchmal eher zum Ziel als konzentriertes Springen.

Dauerspaß 4

32 Level sind nicht wenig, wenn das jedoch der einzig wahre Anreiz sein soll ...

Grafik 2

Technisch ist *Bounced* gelungen, dem Level-design mangelt es jedoch an tollen Ideen.

Sound 2-

Gute Begleitmusik. Die Soundeffekte sind okay, aber so dünn gesät wie die Action.

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

Spieler 1
Level 32
Schwierigkeit mittel bis hoch
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab 17. Januar 2000

FAZIT
3-

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.

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES 1999

Unser Jahresrückblick serviert euch die Crème de la Crème der vergangenen zwölf Monate auf dem Silbertablett. Wer also zu Weihnachten das falsche Spiel oder einen Batzen Geld bekommen hat, der kann sich an dieser Stelle orientieren, wogegen er ersteres eintauscht oder worin er zweiteres investiert. Zur Sicherheit empfehlen wir aber einen vergleichenden Blick auf die Testrubriken der aktuellen Ausgabe, da diese Spieletitel in der 99er-Zusammenstellung nicht berücksichtigt wurden.

Von der ersten Ausgabe des Jahres 1999 bis zur abschließenden Nummer testeten wir 133 Spiele (ohne Classic- oder SNES-Tests). Das Verhältnis zwischen N64- und

Game-Boy-Modulen ergab ein sehr ausgewogenes Bild zum Saisonende: Die große Konsole führt mit 68 Tests nur marginal gegenüber den 65 Bewertungen des kleinen Bruders. Das begehrte TOTAL!-Gütesiegel konnten sich immerhin 44

Spiele beider Plattformen auf ihre Fahne schreiben. Dabei führen die großen Carttridges mit 27 Auszeichnungen, während sich die Minis mit 17 Plaketten zufrieden geben mussten. Die Genres mit den meisten prämierten Titeln waren im Jahr 1999 Jump&Run und Sportspiel. Beide Sparten erhielten je acht Auszeichnungen und ließen damit die sieben Gütesiegel der Rennspiele knapp hinter sich.



NINTENDO 64 DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES



DONKEY KONG 64

JUMP&RUN

Auch wenn es Rare mit ihrer Affenbande gelungen ist, *Banjo-Kazooies* 98er-Platzierung zu wiederholen, lohnt es sich, einen eingehenden Blick auf das bezaubernde *Rayman 2* und das innovative *Rocket: Robot on Wheels* zu werfen.



Donkey Kong 64: Test in TOTAL! 11/99 • Note 1

F-1 WORLD GRAND PRIX II

RENNSPIEL
(REALISTISCH)

Das Sequel des Vorjahressiegers konnte nicht nur seinen Platz an der Sonne verteidigen, es hatte dieses Jahr auch ernsthafte Konkurrenten mit *World Driver: Championship* und *Racing Simulation 2*.



F-1 World Grand Prix II: Test in TOTAL! 7/99 • Note 1

STAR WARS: EPISODE I – RACER

RENNSPIEL
(FUTURISTISCH)

Star Wars: Episode I – Racer vereint die tolle Grafik eines *extreme G-XG2* mit dem Gameplay eines *F-Zero X*. Wer in Anakins Podracer Platz nimmt, braucht nicht nach der Konkurrenz zu schielen – die gab es dieses Jahr nicht.



Star Wars: Episode I – Racer:
Test in TOTAL! 6/99 • Note 1

SHADOW MAN

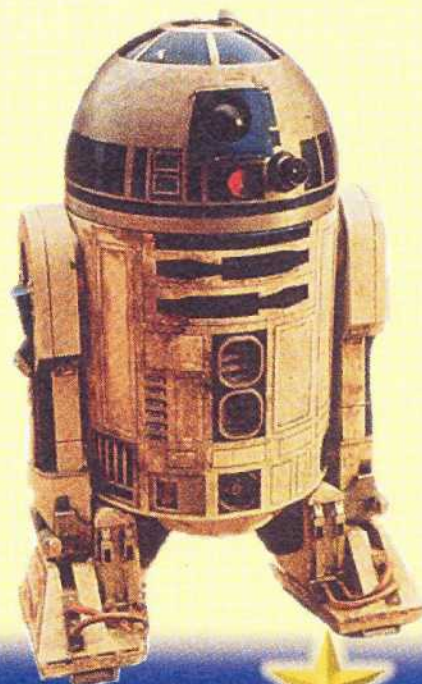
ACTION-
ADVENTURE



Ein atmosphärisches Meisterwerk! Kein Wunder, die Entwickler haben sich bei der Levelgestaltung von einer medizinischen Fotosammlung über Hautkrankheiten inspirieren lassen. Alternativen: *Castlevania* und *Duke Nukem: Zero Hour*.



Shadow Man: Test in TOTAL! 10/99 • Note 1-



WWF ATTITUDE

PRÜGELSPIEL

Der Tobi™ und Acclaim haben es geschafft, dass sich die Wrestling-Muffel der TOTAL!-Crew doch intensiver mit der hohen Kunst des Catchens befassen haben. Aber wo waren die 'echten' Prügelspiele? *Flying Dragon*, und das war's? Nee, gute Anlagen, aber kein Stehvermögen!



WWF Attitude: Test in TOTAL! 10/99 • Note 1-

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

SHOOT 'EM UP

Lange bevor *Episode I* in unsere Kinos kam, zeigte *Star Wars: Rogue Squadron*, dass das *Star Wars* im Namen sein Gütesiegel wert ist, ohne dass ein Film dafür Werbung machen muss. Mitbewerber trauten sich mit ihren Shoot 'em Ups gar nicht erst aus dem Hangar.



Star Wars: Rogue Squadron: Test in TOTAL! 1/99 • Note 1-

FIFA 99

SPORT: FUSSBALL

Das ewige Duell zwischen der Gameplay-Referenz *ISS* und dem Präsentations-Primus *FIFA* fand dieses Jahr nicht statt. Sehr lobenswert, dass EA trotzdem an der Spielbarkeit ihrer Reihe gefeilt hat und so das Warten auf *ISS 2000* auf angenehme Weise verkürzt.



FIFA 99: Test in TOTAL! 3/99 • Note 1-

ALL-STAR BASEBALL 2000

SPORT: BASEBALL

Oh, was ist das? Seit wann können wir denn in unserem weltabgewandten Redaktions-Dungeon amerikanisches Sportfernsehen empfangen? Ach, das ist doch bloß der Schröder, der das neueste *All-Star Baseball* testet – wie beneidenswert!



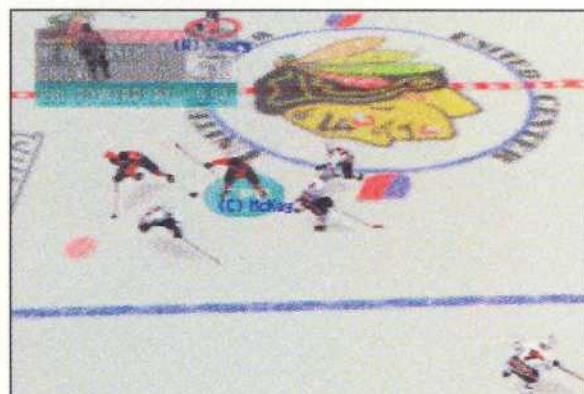
All-Star Baseball 2000: Test in TOTAL! 5/99 • Note 1-



NHL BREAKAWAY 99

SPORT: EISHOCKEY

Hätte Da Holz in seinem Test nicht garantiert, dass man von *NHL Breakaway 99* keine blauen Flecke oder Frostbeulen bekommt, keiner von uns wäre gegen ihn angetreten. Es gibt allerdings Niederlagen, die weit mehr schmerzen als Blutergüsse und Verkühlungen.



NHL Breakaway 99: Test in TOTAL! 1/99 • Note 2+

HYBRID HEAVEN & ROCKET: ROBOT ON WHEELS

SONDERPREIS; ORIGINELLES SPIELEDISIGN

Beide Spiele verdienen diese Auszeichnung aufgrund ihrer vielfältigen Ausrichtungen. Seien es die Wrestling-Kämpfe gegen Aliens bei *Hybrid Heaven* oder die wirklich originellen Mini-Games bei *Rocket: Robot on Wheels*.



Hybrid Heaven: Test in TOTAL! 10/99 • Note 2+
Rocket: Robot on Wheels: Test in TOTAL! 12/99 • Note 1-

MARIO PARTY

MULTIPLAYER-GAME

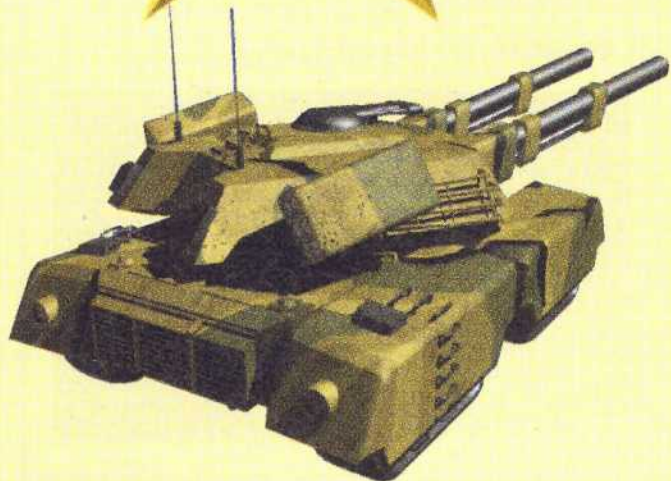
Marios härteste redaktionsinterne Konkurrenten waren *The New Tetris* und die *International Superstar Soccer*-Serie. Doch schaffte es keiner der beiden Titel, den Arbeitsablauf über mehrere Tage derartig lahm zu legen wie *Mario Party*.



Mario Party: Test in TOTAL! 3/99 • Note 2+



DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES 1998



COMMAND & CONQUER + SHADOWGATE 64

SONDERPREIS: EXOTISCHE GENRES

Sie gingen dorthin, wo noch kein N64-Spiel vor ihnen war. Während es beim ersten Strategiespiel für Nintendos 64-Bitter lediglich eine Frage der Zeit war, ist das erste 3D-Adventure tatsächlich eine Weltneuheit.



Command & Conquer: Test in TOTAL! 7/99 • Note 2+
Shadowgate 64: Test in TOTAL! 10/99 • Note 2+

SUPERMAN

FLOP DES
JAHRES

Die meisten Titel sehen in einer 7,5%igen Fassung besser aus als die Mitleid erregende Demontage des Stähleren. Wüssten wir nicht um die Lukrativität der Superman-Lizenz, müssten wir Titus Absicht statt Schlamperei unterstellen.

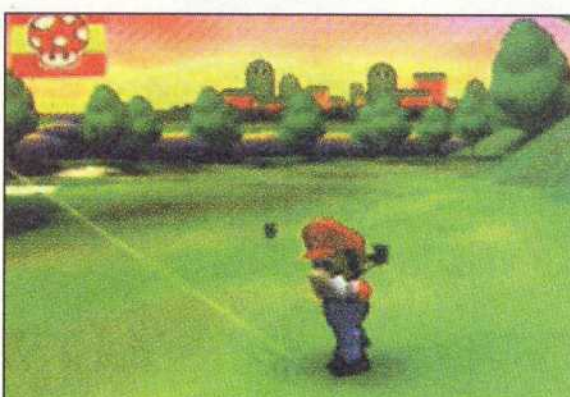


Superman: Test in TOTAL! 7/99 • Note 5

MARIO GOLF

SPORT: GOLF

Seine Fans lieben es, weil es mit Super Mario ist – andere lieben es, obwohl es mit Super Mario ist. Nintendos Hansdampf in allen Gassen zeigt Freund und Feind was eine Harke, oder besser gesagt, eine Sand-Wedge ist.



Mario Golf: Test in TOTAL! 9/99 • Note 1-

THE NEW TETRIS

PUZZLESPIEL

Von wegen, das Ur-Tetris ließe sich nicht weiterentwickeln! Der Kampf um die heiße Kartoffel hat Da Holg in schwere Gewissenskonflikte gebracht, welchem verlagsinternen Fanclub er angehören will: International Superstar Soccer oder The New Tetris.



The New Tetris: Test in TOTAL! 10/99 • Note 1-

64GB-ADAPTER

ZUBEHÖR DES
JAHRES

Durch dieses kleine Wunderteil wird der Game Boy zum Zubehör des Jahres für N64, und andersherum wird Nintendos 64-Bitter zum Zubehör des Jahres für die kleine Wanderkonsole. Was will man mehr? Ach ja, mehr Multiplattform-Spiele wie Mario Golf und Pokémon, die das interessante Feature auch nutzen.





GAME-BOY

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES



SUPER MARIO BROS. DELUXE

JUMP&RUN

Die Rückkehr des handwerklich begabten Bruderpaars war der Glockenschlag, der das Zeitalter des Game Boy Color endgültig für begonnen erklärte. Vorbei die Zeiten, in denen man für solche Spiele vor dem Fernseher sitzen musste.



Super Mario Bros. Deluxe:
Test in TOTAL! 7/99 • Note 1-

POKÉMON ROT/BLAU

ROLLENSPIEL

Der Faszination *Pokémon* kann sich (fast) niemand entziehen. Diejenigen, denen es gelingt, schauen neiderfüllt über die Schultern der wie besessen wirkenden *Pokémon*-Spieler und fragen sich, was ihnen entgeht. Den *Pokémon* ist das egal, sie erobern davon unbeirrt weiter die Welt.

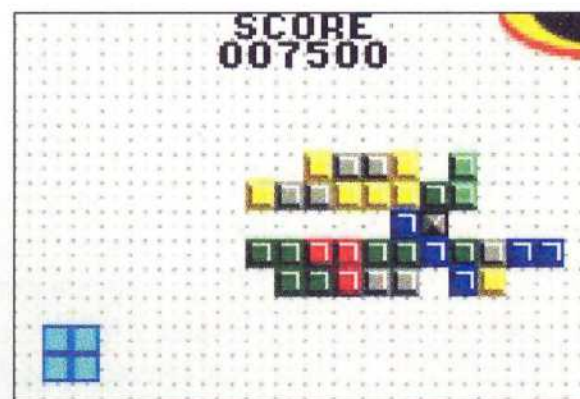


Pokémon Rot/Blau: Test in TOTAL! 7/99 • Note 1

KLUSTAR

PUZZLESPIEL

Rebellion hat bei der Entwicklung von *Kluster* tatsächlich ein Spielprinzip entworfen, das trotz der Gemeinsamkeiten mit *Tetris* ein völlig neues darstellt. Auch gut für's Hirnschmalz: *Hexcize* und der Klassiker im neuen Gewand, *Tetris DX*.



Kluster: Test in TOTAL! 6/99 • Note 1

QUEST FOR CAMELOT

ACTION/
ADVENTURE

Wer auf der Suche nach einem spannenden Abenteuer mit interessanten Nebencharakteren ist und sich beim Gameplay gern an ein großartiges Vorbild erinnern lässt, wird hier fündig. Oder er nimmt das Vorbild, *Link's Awakening*, im DX-Look.



Quest for Camelot: Test in TOTAL! 3/99 • Note 2+

MARIO GOLF

SPORT

Ja, auch der kleine Ableger hat mit Bravour die Hürde zur Auszeichnung des Jahresbesten genommen. *Mario Golf* ist damit das einzige Spiel, das auf beiden Konsolen, N64 und Game Boy, die Preise einheimsen konnte.

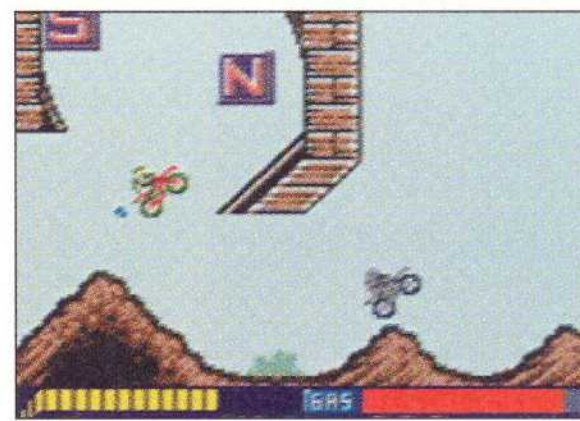


Mario Golf: Test in TOTAL! 12/99 • Note 1-

CRAZY BIKERS

RENNSPIEL

Mit dem Strecken-Editor zur Erstellung eigener Hinderniskurse auf dem Gepäckträger zieht *Crazy Bikers* knatternd an der Konkurrenz vorbei. Das Verhältnis zwischen Stunt-Einlagen und Motorradrennen wurde geschickt verteilt.



Crazy Bikers: Test in TOTAL! 11/99 • Note 2+

LEGEND OF THE RIVER KING

SONDERPREIS:
ORIGINALITÄT

Wann hat man schon die Gelegenheit, einen minderjährigen Angler zu spielen, der auf dem Weg zu seinen bevorzugten Fischgründen von blutrünstigen Vampir-Fledermäusen und anderen der Fabelwelt entsprungenen Monstern angegriffen wird. Gewagte Kombination gestützt durch starke Spielmechanismen!



Legend of the River King:
Test in TOTAL! 7/99 • Note 2+



EIN AFFE UND EIN ... VERÄNDERN DAS GES

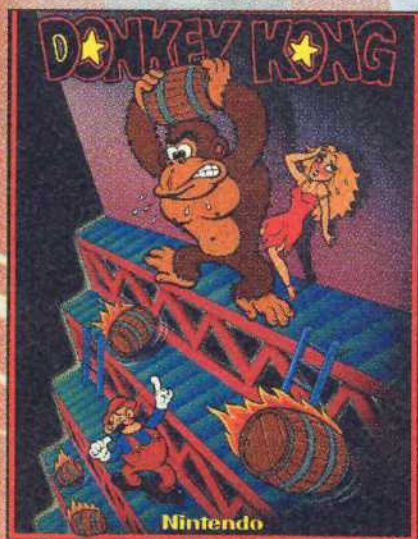
DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 5

Vor zwei Monaten hatten wir den Weg beschrieben, auf dem Nintendo seit der Firmengründung im Jahre 1889 vom Spielkartenhersteller zum Videospiel kam. Wir waren stehengeblieben beim ersten erfolgreichen Spielautomaten Nintendos, bei Donkey Kong. Dieses von Shigeru Miyamoto designte Spiel war in mehrerlei Hinsicht bemerkenswert. Abgesehen von dem genial fesselnden Gameplay war Donkey Kong nicht nur eines der ersten Jump&Runs, es war auch das erste Spiel mit Charakter.



Genauer gesagt war DK das erste Spiel mit Charakteren. Bis dahin waren die Hauptdarsteller in Spielen meist irgendwelche abstrakten Symbole (die Raumschiffe darstellen sollten) oder Autos. Für Shigeru Miyamoto jedoch waren die simplen „Abschießspiele“ banal und langweilig und für viele Leute schlichtweg uninteressant. Warum sollte man Videospiele nicht in Anlehnung an Filme und Bücher gestalten? Wie schon erwähnt, wurden Spiele damals von Ingenieuren und Informatikern entwickelt. Miyamoto als studierter Industriedesigner betrachtete die Sache jedoch aus einem anderen Blickwinkel. Falls man dem Buch *Nintendo – Game Boy* von David Sheff (Goldmann Verlag; wird leider nicht mehr gedruckt) glauben darf, gehörten zu seinen „Bewerbungsunterlagen“ bei Nintendo selbst entworfene Kleiderbügel für Kinder. An den zu der Zeit in japanischen Kindergärten



Im Automatenprospekt von 1981 ist der spätere Super Mario noch „der tapfere Zimmermann“



Das Erscheinungsbild von Donkey und Co. hat sich in den letzten 18 Jahren gravierend verändert

verwendeten Modellen aus Draht könnten sich Kinder verletzen, meinte er. Seine Bügel waren aus Holz in Form von Elefantenköpfen, Vögeln und Küken – bemalt in fröhlichen Farben. Schon als junger Mann (damals war er 24 Jahre alt) hatte Miyamoto offenbar einen Blick für die Bedürfnisse von Kindern, was heute immer noch ein seltenes Gut in der Videospielindustrie ist. Schon zu Schulzeiten war Miyamoto ernsthaft an Trickfilmen interessiert. Er entwarf eigene Figuren, fertigte kleine Daumenkinohefte an und organisierte einen Cartoon-Zeichenclub. Er war fasziniert von Sachen wie Kunst und Musik,

eine berufliche Zukunft als Arbeiter in einem straff organisierten Unternehmen konnte sich Miyamoto beim besten Willen nicht vorstellen. Zu seinen eigenwilligen musikalischen Vorlieben gehörte laut David Sheff amerikanische Bluegrass-Musik („Hillbilly-Hinterwäldlermusik“). Er spielte Gitarre und trat zusammen mit einem Banjospieler als Duo in Lokalen und auf Partys in seiner Heimatstadt Kyoto auf. (Das erklärt auch die häufige Verwendung von Banjo-Musiken in Miyamoto-Spielen, zum Beispiel in *Super Mario 64*). Doch um auf Bücher und Filme als Vorbild für Videospiele zurückzukommen: *Die Schöne und das Biest* und der Film *King Kong* dienten ihm als Vorbild für das Spiel *Donkey Kong*. Der Affe war der Bösewicht im Spiel, der die Freundin des Helden entführte. Aber er tat dies nur, um seinen Besitzer zu ärgern, da dieser ihn schlecht behandelte. Dieser Mensch sollte

ein Allerweltstyp sein, ein ganz normaler Bursche, mit dem sich jeder identifizieren konnte. Das Design der Figur, die später als Mario bekannt werden sollte, wurde von den Limitationen der damaligen Technik quasi vorgegeben. Damit die Animationen der Arme zur Geltung kommen, bekam er eine Latzhose verpasst. Da Haare nicht dargestellt werden konnten, bekam er eine Mütze aufgesetzt. Damit man sein Gesicht sehen konnte, ragten darunter eine große Knollennase und ein Schnurrbart hervor. Fertig war der Zimmermann. Jawohl, ursprünglich war Mario kein Klempner. Diesen Beruf erhielt er erst für das Spiel *Mario Bros.* Für die Programmierung des Spiels und den Sound war Gumpi Yokoi (vgl. TOTAL! 11/99) zuständig. Auf seine Kappe geht auch der seltsame Titel des Spiels, *Esel Kong*. In seinem Japanisch-Englisch-Wör-



Donkey Kong war 1982/83 das Zugpferd für die Colecovision-Konsole von CBS. Grafisch glich die Umsetzung der Automatenversion (Abb. unten), allerdings fehlte einer der vier Level



E PIZZA ... NIGHT DER VIDEOSPIELE

terbuch wurde der Begriff „donkey“ als Synonym für „dumm, stur“ genannt. Der ursprüngliche Gedanke war, dass der Gorilla „stur und widerspenstig wie ein Esel“ sei.

Nintendos amerikanische Niederlassung unter der Leitung von Yamauchis Schwiegersohn Minoru Arakawa reagierte entsetzt auf das Spiel und den Titel. Keine Zerstörung, Vernichtung, Action ... so etwas sei nicht verkäuflich, war die generelle Meinung. Doch Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi glaubte an die Vision seines jungen Industriedesigners. Und ein DK-Automat, der als Test in einer Kneipe aufgestellt wurde (*Pong* lässt grüßen!), spielte von Anfang an mehr Geld ein als alle anderen Automaten zusammen. In kürzester Zeit katapultierte *Donkey Kong* Nintendo an die Spitze der Videospielindustrie.

Nach der Veröffentlichung des NES stieg Shigeru Miyamoto 1984 zum Leiter der neuen Abteilung R&D 4, der „Abteilung Unterhaltungsspiele“ auf. Diese Entscheidung Yamauchis war von unschätzbarem Wert für die Geschichte Nintendos. Wie wichtig Charaktere für Herrn Miyamoto sind, zeigte sich auch noch zu N64-Zeiten. *Wave Race 64* sollte ursprünglich ein Rennspiel mit Schnellbooten werden. Doch Miyamoto wollte lieber Menschen auf den Bildschirm bringen, woraus sich die Idee mit den Jetskis ergab. Auf diesem Umweg wurde aus *Wave Race 64* durch das originelle Handling der Fahrzeuge ein wesentlich interessanteres Spiel, als es mit Rennbooten hätte werden können.



Original DK-Spielautomat

Rechtsverdrehen

Miyamotos Inspirationsquelle hatte ein juristisches Nachspiel. Das Hollywood-Studio MCA Universal sah durch die Namensgebung und den Spielinhalt von *Donkey Kong* die Urheberrechte des Films *King Kong* verletzt. MCA forderte nicht weniger als sämtliche durch das „*King Kong*-Plagiat“ erwirtschafteten Gewinne sowie die Vernichtung aller noch unverkauften Spiele ein.

Betroffen von dieser Drohung waren Nintendos lukrative *Donkey Kong*-Lizenzverträge mit anderen Medienunternehmen: Warner Communications (für die Heimversion für Atari-Computer), CBS (für die Colecovision-Umsetzung) und Milton Bradley (für das *Donkey Kong*-Brettspiel). Mit den beiden letztgenannten Großunternehmen wollte sich der Präsident von MCA, Sid Sheinberg, zwar nicht anlegen, doch in dem scheinbar „kleinen Fisch“ Nintendo sah der berühmte Hollywood-Mogul ein wehrloses Opfer. Doch er hatte die Rechnung ohne den Wirt gemacht – in Person von Nintendos Firmenanwalt Howard Lincoln. Zusammen mit dem New Yorker Staranwalt Josh Kirby fand dieser heraus, dass MCA in einem früheren Prozess gegen (!) *King Kong* argumentiert hatte, der legendäre Affe sei eine Figur der Zeitgeschichte und könne aus diesem Grund gar nicht per Copyright geschützt werden. Diese Erkenntnis war schon mehr als die halbe Miete. Vor Gericht wurde dann noch *Donkey Kong* vorgespielt, um zu demonstrieren, dass keine Parallelen zum Film bestünden. Eine Erklärung von Shigeru Miyamoto wurde vorgelegt, die besagte, dass der Begriff Kong in Japan generell ein Synonym für einen gefährlichen Affen sei. Nintendo gewann den Prozess und 1,8 Millionen Dollar Schadensersatz. Howard Lincoln ist heute Chairman von Nintendo of America. Noch in diesem Jahr will er sich von diesem Posten zurückziehen und den Vorsitz des Baseball-Clubs Seattle Mariners übernehmen.



Donkey Kong 3 (Arcade)



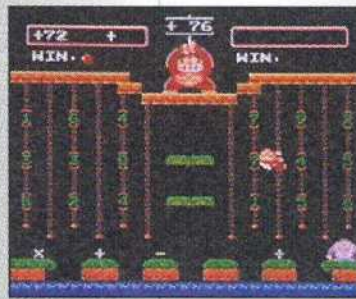
DK 3 (Game&Watch)



Donkey Kong (Game Boy)



Super Mario RPG (SNES)



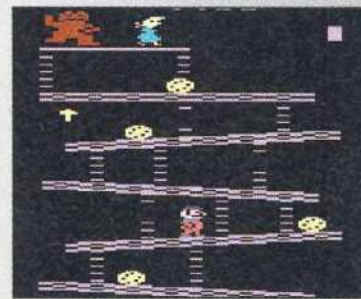
Donkey Kong Math (NES)



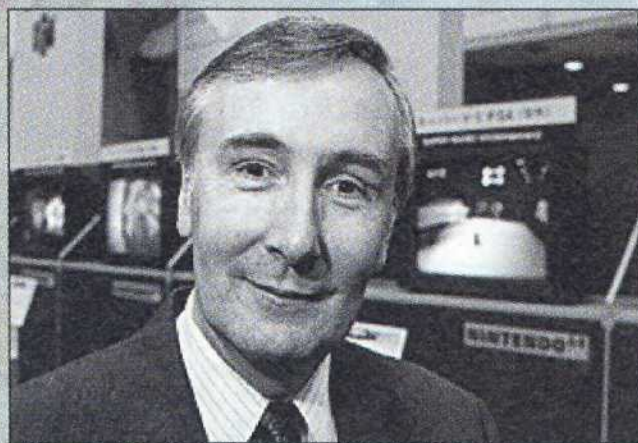
Eigentlich hätte Miyamotos erstes Spiel eine Umsetzung von *Popeye* sein sollen. Da es Lizenzschwierigkeiten mit King Features gab, entstanden *Donkey Kong* und *Mario*. Später kam der *Popeye*-Vertrag doch zustande. Der daraus resultierende Spielautomat hatte wie *Donkey Kong* vier verschiedene Level, doch das Spiel war bei weitem nicht so erfolgreich.



Donkey Kong Jr. (Arcade)



Donkey Kong (Atari VCS)



Vom Vorsitzenden einer Anwaltskanzlei stieg Mr. Lincoln zum Chairman von Nintendo of America auf



Ein juristischer Erfolg für MCA/Universal hätte das frühe finanzielle Aus für NoA bedeuten können



namco

gens gab es bei *Pac-Man* auch Probleme mit dem Namen. Ursprünglich hieß das Spiel *Puck Man*, aber dieser Titel wurde für Amerika verworfen, da er zu nah an dem „üblen“ F-Wort mit vier Buchstaben lag.

Pac-Man war schließlich auch das erste Spiel mit Zwischensequenzen. Alle paar Runden wurden Animationen eingeblendet, bei denen der Held von Geistern verfolgt wurde oder umgekehrt.

Anfang der 80er Jahre war *Pac-Man* ein gigantischer Erfolg. Mit 350.000 verkauften Maschinen ist es der erfolgreichste Spielautomat aller Zeiten. Es gab eine TV-Serie in den USA, der Song *Pac-Man Fever* kletterte bis auf Platz 2 der amerikanischen Single-Charts. Das Time-Magazine widmete *Pac-Man* eine Titelstory. Unzählige Merchandising-Artikel nahmen das vorweg, was heute mit *Pokémon* zelebriert wird. Oft wird in diesem Zusammenhang die Anekdote erwähnt, dass

Namco Abermillionen Dollar mit dem Spiel verdiente, während Toru Iwatani mit einem lächerlichen Bonus von umgerechnet 5.000 Dollar abgespeist wurde. Dies hätte ihn dazu gebracht, der Videospielebranche verbittert den Rücken zu kehren.

PS: Auch für Toru Iwatani war Videospieldesigner nicht der



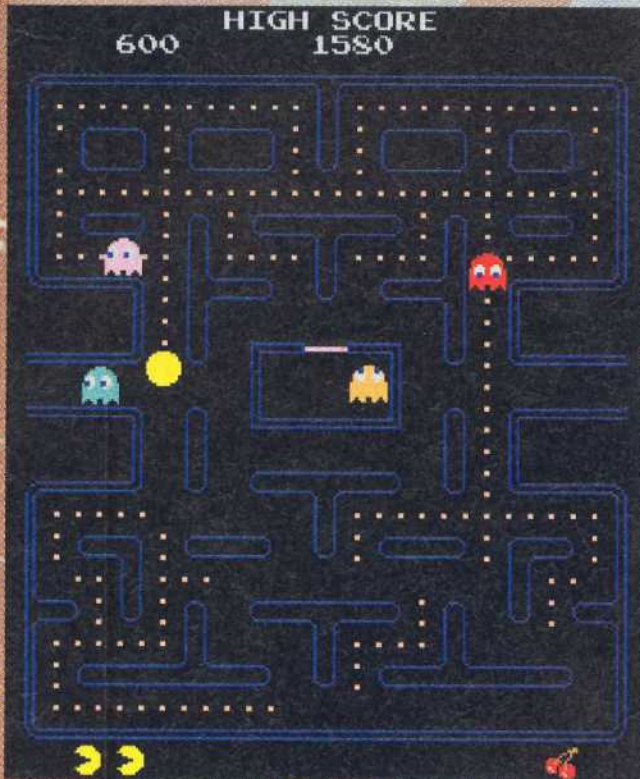
Der Originaltitel *Puck Man* erschien dem amerikanischen Vertriebspartner Midway zu „zweideutig“

ursprüngliche Traumjob. Nach seinem Uni-Abschluss ging er 1977 zu Namco, um Flipper zu entwerfen. Aber Namco setzte zu der Zeit voll auf Spielautomaten, deshalb designte er die Spiele *Gee Bee*, *Bomb Bee* und



Cutie-Q – allesamt Mischungen aus Flipper und dem Atari-Klassiker *Breakout*.

Klaus-Dieter Hartwig



Als *Pac-Man* auf einer US-Automatenmesse präsentiert wurde, rechnete niemand mit einem Erfolg

Bereits ein Jahr vor *Donkey Kong* und *Mario* gab es einen Spielautomaten „mit Persönlichkeit“. Allerdings war dieser noch recht abstrakt und keinem Lebewesen nachempfunden, sondern einer Pizza. Namcos *Pac-Man* wurde von Toru Iwatani erfunden. Beim Anblick seines Mittagessens, einer Pizza, aus der ein keilförmiges Achtel herausgeschnitten war, erkannte er darin die Seitenansicht eines Kopfes mit offenem Mund. Aus dieser Grundidee für die Figur entwickelte sich automatisch die Spielidee, dass sie etwas essen musste. Hinzu kamen das klassische Labyrinth und vier Geister (Blinky, Inky, Pinky und Clyde), die *Pac-Man* verfolgten.

Den letzten Kick jedoch ergab das Element der vier Energiepillen, nach deren Verzehr *Pac-Man* seinerseits jagt auf die vier Geister machen konnte. Übri-



Pac-Man-Arcadeprospekt (1980)



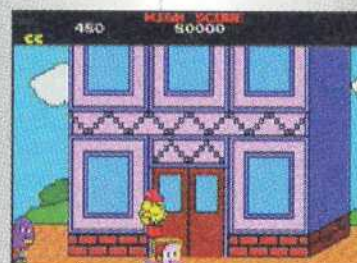
Ms. *Pac-Man* gilt als bester Teil der Serie. Dabei wurde das Spiel nicht von Namco, sondern von Midway entwickelt. Der Lizenzvertrag war lückenhaft und ließ dieses zu



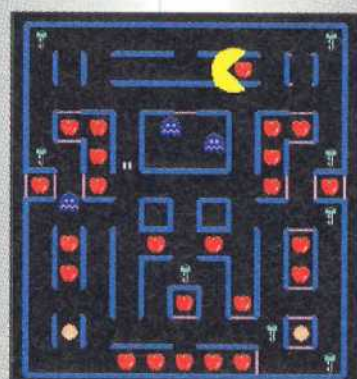
Midways *Baby Pac-Man* war eine originelle Mischung aus Flipper und Spielautomat



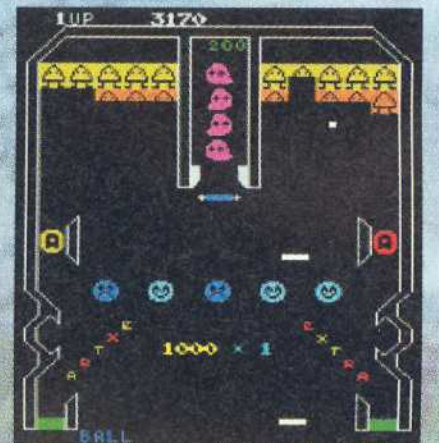
Pac-Mania (PlayStation)



Pac-Land (Arcade)



Super Pac-Man (Arcade)



Cutie-Q (Arcade)

Powerplay

Pac-Man hat im Laufe der Jahre viel von seinem einstigen Reiz verloren – doch nicht für jemanden aus Fort Lauderdale, USA. Billy Mitchell gelang es vergangenen Herbst, den perfekten Highscore bei *Pac-Man* aufzustellen. 3.333.360 Punkte – mehr sind aus den 256 Levels des Spiels nicht herauszuholen. Die Rekordaktion dauerte rund sechs Stunden.



Erst im Mai hatte ein Kanadier den Score um 90 Punkte verpasst. Na ja, wenn man sonst nichts mit seiner Freizeit anfangen kann ...

PS: Billy Mitchell hält übrigens auch den Weltrekord in *Donkey Kong*!

MAGAZIN NACHBESTELLUNG

STAR TREK®

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DAS MAGAZIN VERPASST? KEIN PROBLEM!

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



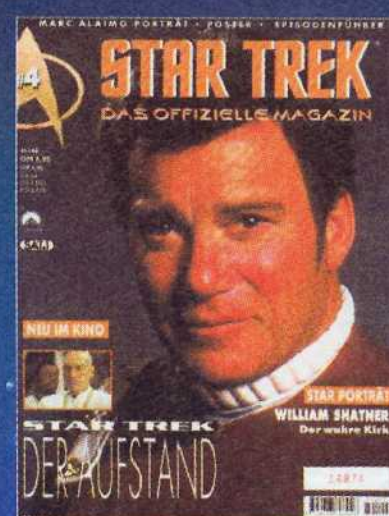
ST 1



ST 2



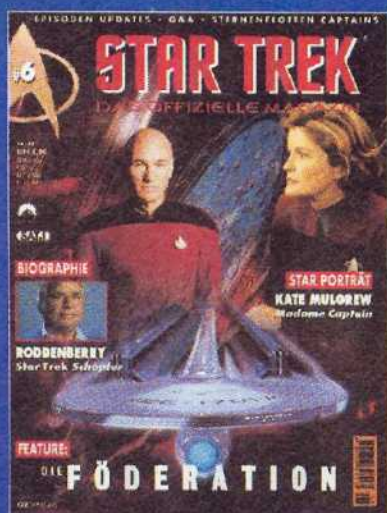
ST 3



ST 4



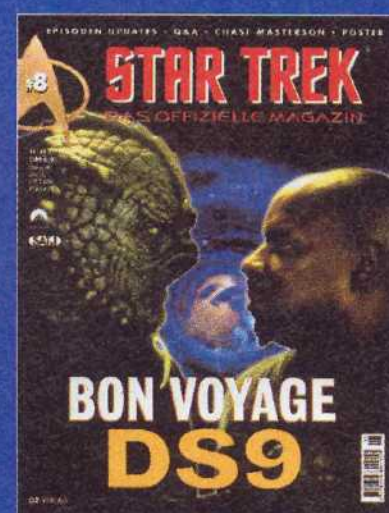
ST 5



ST 6



ST 7



ST 8

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



Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

☐ ST 1

☐ ST 2

☐ ST 3

☐ ST 4

☐ ST 5

☐ ST 6

☐ ST 7

☐ ST 8

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

DAMIT IHR IN DEN UNENDLICHEN WEITEN DES WELTALLS KEINE ALLZU GROSSEN PROBLEME BEKOMMT, ERHÄLTET IHR AUF DEN NÄCHSTEN VIER SEITEN TIPPS, DIE EUCH DAS ÜBERLEBEN IN JET FORCE GEMINI EIN WENIG ERLEICHTERN. VIEL SPASS UND ERFOLG IM KAMPF GEGEN MIZAR WÜNSCHT EUCH

EUER HOLGER!

Der Flammenwerfer-Trick

Um den Flammenwerfer, dessen Munition sehr schnell verschossen ist, aufzufüllen, bietet sich folgender Trick an: Wann immer ihr einen Tribal mit einer Laterne in der Hand entdeckt, zückt ihr eure Jet-Force-Pistole und schießt ihm einmal in den Fuß. Daraufhin wird das Pelzknäuel wild umherhüpfen und vor Schreck seine Laterne fallen lassen. Wenn ihr sie einsammelt, wird euer Flammenwerfer automatisch nachgefüllt.



Schwer erreichbare Juwelen

Einige der Energie bringenden Juwelen liegen an Orten, an die ihr scheinbar nicht gelangen könnt. Zwar lassen sich manche von ihnen später im Spiel mit dem Jetpack erreichen, das nützt euch aber herzlich wenig, wenn es um eure Gesundheit gerade nicht sehr rosig bestellt ist. Versucht doch einmal in solch einer Situation, den Juwel zu beschießen! Manchmal kann man dadurch seine Lage so verändern, dass man ihn danach bequem einsammeln kann.



Achtet auf eure Munition!

Es ist wichtig, immer genügend Munition für jede Waffe dabei zu haben. Ihr werdet sehr oft in Situationen kommen, in denen es ohne eine bestimmte Wumme wesentlich schwieriger wird zu überleben. Auch manche Schalter können nur mit einer bestimmten Waffe betätigt werden. Haltet also eure Augen offen und sammelt jede Munitionskiste ein, die ihr entdeckt! Dabei gibt es natürlich das Problem, dass ihr für eine leer geschossene Waffe oftmals nicht die entsprechende Kiste findet. Um gezielt nachzuladen, bieten sich die Gewehre der Drohnen an, die diese nach ihrem Ableben verlieren. Sie füllen nämlich immer die gerade aktivierte Waffe mit Munition auf. Schießt die Krabbler einfach mit einer noch geladenen Knarre ab, wechselt dann schnell zu der leerge-schossenen Waffe und sammelt das Gewehr der Drohne ein!

Benutzt auch das Digi-Pad!

Im Optionsmenü, lassen sich unter dem Punkt „Waffen“ vier ausgewählte Wummen auf die vier Richtungen des Digital-Pads legen. Dadurch sind eure vier Lieblingswaffen im Spiel wesentlich schneller aktivierbar, was euch das ein oder andere Leben retten kann!



Ändert den Titelschirm!

Durch folgende Aktionen verändert sich der Titelschirm:

- wenn ihr Vela findet
- wenn ihr Floyd findet
- wenn ihr Lupus findet
- wenn ihr Mizar zum ersten Mal besiegt
- wenn ihr Mizar zum zweiten Mal besiegt



Die Cyborg-Drohne

Wenn ihr in den fünf Missionen, die ihr mit Floyd spielt, jeweils eine Expertenmedaille erhalten habt, dürft ihr die Cyborg-Drohne im Mehrspieler-Modus anwählen. Im Coop-Modus steht sie euch hingegen schon vorher zur Verfügung.

Lust auf Cheats?

Ihr habt euch sicher schon gefragt, was es mit dem Punkt „Cheats“ im Optionsmenü auf sich hat. Nun, ab einer bestimmten Menge gesammelter Drohnenköpfe erscheinen dort Codes, mit denen ihr etwas im Spiel verändern könnt. Die Köpfe fallen allerdings nur, wenn ihr die Biester voll erwischt oder sie mit einer schweren Waffe wegpustet. Es zählen übrigens nur die Köpfe, die ihr vor dem Verlassen eines Levels sammelt. Ihr könnt also durch ständiges Zurückkommen nicht immer mehr Köpfe sammeln, sondern nur euren Highscore in dieser Sparte verbessern.

Nach 100 gesammelten Köpfen könnt ihr den Rainbow-Blood-Modus aktivieren: Das Blut der Gegner schimmert in allen Farben des Regenbogens.

Nach 200 gesammelten Köpfen könnt ihr den Jet-Force-Kids-Modus aktivieren: Alle Hauptdarsteller werden zu Kindern, die nun wesentlich kleiner sind, aber immer noch dieselben Fähigkeiten besitzen. Der Vorteil: Sie geben für die Feinde ein schwieriger zu treffendes Ziel ab.

Nach 300 gesammelten Köpfen könnt ihr den Into-Pants-Modus aktivieren: Sämtliche Feinde verwandeln sich in Strickfiguren, die viel zu große Hosen anhaben und äußerst komisch aussehen.

Verlaufen?

Solltet ihr euch einmal verlaufen haben, macht es einfach wie Hänsel und Gretel. Ihr könnt zwar keine Brotkrumen werfen, durch das Zerschießen von Holzkisten oder das absichtliche Hinterlassen von Juwelen und Münzen erzielt ihr aber denselben Effekt. Ihr wisst genau, an welchem Ort ihr schon gewesen seid. Das funktioniert aber nur, wenn ihr den Abschnitt nicht zwischendurch verlasst!



Kleine Gegnerkunde

UM EUCH DAS LEBEN IN DER JET FORCE GEMINI-WELT EIN WENIG EINFACHER ZU MACHEN, BEKOMMT IHR JETZT WERTVOLLE HINWEISE FÜR DEN KAMPF GEGEN DIE VERSCHIEDENEN FEINDE.

Blaue Drohnen

Die blauen Drohnen greifen zwar immer in Gruppen an, jede Einzelne versucht euch aber in eine direkte Konfrontation zu verwickeln.

Passt dabei unbedingt

auf euren Rücken auf

und haltet euch möglichst dicht an einer Wand auf!

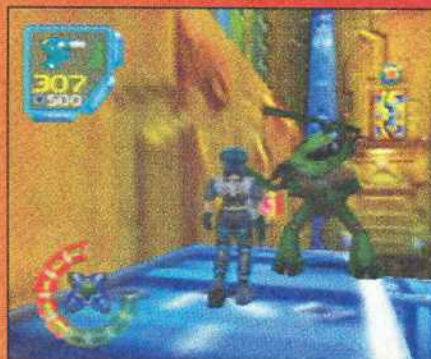
So könnt ihr sichergehen, dass euch niemand von hinten angreift. Nehmt euch am besten eine nach der anderen vor und achtet besonders auf die trickreichen, die sich hinter Kisten verstecken und euch erst dann angreifen, wenn ihr denkt, ihr hättet alle erledigt! Da die blauen Drohnen in drei verschiedenen Panzerungen antreten, benötigt ihr manchmal mehr und manchmal weniger Schüsse. Um harte Panzerungen zu knacken, bieten sich der Raketenwerfer und der Shuriken an. Wechselt danach zur Jet-Force-Pistole oder dem Maschinengewehr! Wenn ihr alle vernichtet habt, erscheint manchmal ein grünes Juwel, das euch ein wenig Energie zurückgibt. Wartet also immer ein wenig ab, bevor ihr weiterlauft!

Beste Waffen: Jet-Force-Pistole, Maschinengewehr
(Für Panzerung: Raketenwerfer, Shuriken)



Grüne Drohnen – Scharfschützen

Da die grünen Drohnen wesentlich leichter und manchmal sogar überhaupt nicht gepanzert sind, reichen ein oder zwei Treffer aus, um sie zu besiegen. Da die Scharfschützen aber entweder in luftiger Höhe oder sehr versteckt auf euch lauern, ist es manchmal gar nicht so einfach, einen



platzierten Schuss anzubringen. Schon gar nicht, wenn ihr auf dem Boden noch von anderen Gegnern attackiert werdet. Wenn es geht, lockt ihr die Feinde auf dem Boden in eine Ecke, in der euch der Scharfschütze nicht treffen kann. Ist das nicht möglich, solltet ihr ihn mit dem Maschinengewehr beschießen. Da ihr nicht sehr viel Zeit zum genauen Zielen haben werdet, erhaltet ihr durch die hohe Streuung dieser Waffe die größte Chance, doch einen Treffer zu landen.

Beste Waffe: Maschinengewehr



Gelbe Drohnen

Diese Drohnen sind eigentlich nicht der Rede wert. Wegen ihrer Farbe wurden sie von den anderen ausgegrenzt, schleichen sich aber hin und wieder in einen Stoßtrupp ein. Deshalb haben sie auch keine Waffen, sondern können nur im Nahkampf durch



Tritte und Schläge Schaden anrichten. Wenn ihr eine gelbe Drohne entdeckt, solltet ihr sie erst einmal stehen lassen, denn sie wird sich nicht von ihrem

Platz bewegen. Vernichtet die anderen Feinde und nehmt sie euch erst ganz zum Schluss aus einiger Entfernung mit einem gezielten Schuss aus der Jet-Force-Pistole vor!

Beste Waffe: Jet-Force-Pistole



Rote Drohnen

Rote Drohnen greifen noch stärker als die blauen im Verbund an. Dabei verfolgen sie euch gerne über das gesamte Schlachtfeld, schießen, was das Zeug hält, und werfen mit Granaten. Wenn ihr ein Areal betretet, das von roten Drohnen bewacht wird, habt ihr besser genügend Munition für das



Maschinengewehr und den Lenkraketenwerfer mit im Gepäck. Dabei solltet ihr die Raketen nur einsetzen, wenn keine Kisten oder andere Objekte im Weg stehen. Mit dem Maschinengewehr habt ihr die besten Chancen, gleich mehrere der Biester zu treffen, da sie immer dicht nebeneinander kämpfen.

Beste Waffen: Maschinengewehr, Lenkraketenwerfer



TIPPS & TRICKS

JET FORCE GEMINI

Flurkrabbler

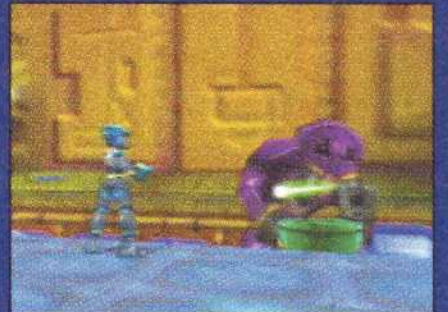
In engen Gängen und Tunneln stoßt ihr ab und zu auf die Flurkrabbler. Ihr könnt sie schon von weitem hören und jeweils vier Schuss aus der Jet-Force-Pistole sollten genügen. Der einzige Trick, den diese sonst eher harmlosen Gegner draufhaben ist, besteht darin, sich gerne tot zu stellen, um im nächsten Augenblick wieder anzugreifen.



Beste Waffe: Jet-Force-Pistole

Gigantische Drohnen

An manchen Kampfstätten sitzen im Hintergrund gigantische Drohnen, die sich nur selten vom Fleck bewegen und mit enormer Feuerkraft auf euch schießen. Haltet einen großen Sicherheitsabstand zu diesen Kolossen ein, da ihre Schüsse



äußerst schnell durch die Luft fliegen! Zwar lassen sich diese kräftigen Gegner durch ständiges Beharken mit kleineren Waffen vernichten, durch einen gezielten Raketenangriff spart ihr aber Zeit und Munition. Auch diese Drohnen hinterlassen nach einem gelungenen Treffer ihren Kopf.



Beste Waffen: Raketenwerfer, Lenkraketenwerfer

Zombie-Drohnen

Mit den Zombie-Drohnen stellen sich euch eher langsamere Gegner in den Weg. Ihr könnt euch also genügend Zeit für genaues Zielen nehmen. Zwar lassen sich diese zähen



Untoten auch durch andauerndes Beschießen des Körpers außer Gefecht setzen, wirklich effektiv sind aber Schüsse auf den Kopf mit dem aufgeladenen Plasmagewehr. Als Alternative dazu bietet sich der Raketenwerfer an.



Beste Waffen: Plasmagewehr, Raketenwerfer

Fliegende Staffeln

Die fliegenden Staffeln greifen in unterschiedlichen Bewegungsmustern an. Wenn ihr die Möglichkeit dazu habt, solltet ihr euch irgendwo Schutz suchen und dieses Schema herausfinden. Kommt dann im richtigen Moment hervor und feuert mit dem Maschinengewehr, da dessen Streuung wieder einmal die beste Trefferquote verspricht! Wenn ihr zu massiv unter Beschuss geratet, solltet ihr jedoch nicht zögern, ein härteres Kaliber wie zum Beispiel den Raketenwerfer aufzufahren. Manchmal hinterlässt der letzte Gegner ein Juwel, das euch die komplette Energieleiste auffüllt.



Beste Waffen: Maschinengewehr, Raketenwerfer

Mizars Wachen

Wirklich harte Brocken stellen Mizars Wachen dar, die am Ende mancher Level und kurz vor Mizar auf euch warten. Sie greifen zu zweit oder im Trio an und zielen mit ihren Raketen direkt auf euren Kopf. Lasst euch nicht auf einen Distanzkampf ein, da sie euren Schüssen geschickt ausweichen! Die beste Taktik ist, im Kreis um sie herum zu laufen und sie dabei massenweise mit Raketen einzudecken.



Beste Waffen: Lenkraketenwefer, Raketenwerfer

**IN DER NÄCHSTEN AUSGABE
BEGINNEN WIR MIT DER
KOMPLETTLÖSUNG DES SPIELS.**

Weiter geht's mit den Tipps&Tricks zu *Pokémon Rot* und *Blau*! Letztes Mal waren wir bei Azuria City stehen geblieben. Diesmal fangen wir mit der Route, die nach Orania City führt, an, ziehen mit der Angel ein paar Pokémon aus dem Wasser und enden in Lavandia, der Stadt mit dem geheimnisvollen Pokémon-Turm.

Viel Spaß dabei wünscht euch

euer Holger!

Die Reise nach Orania City

Verlasst, nachdem ihr Misty in der Arena besiegt habt, Azuria City in Richtung Norden. Da euch dabei einige Konfrontationen bevorstehen, solltet ihr eure Pokémon auf jeden Fall noch einmal im Pokémon-Center aufpäppeln lassen.

Als Erstes fordert euch Gary erneut zum Duell. Danach warten auf der Brücke noch sechs Mitglieder des Teams Rocket, die euch, nachdem ihr alle besiegt habt, ein wertvolles Nugget schenken. Auf das Angebot, dem Team beizutreten, geht ihr natürlich nicht ein! Wenn es einmal schlecht um eure Fabelwesen bestellt ist, wandert einfach zurück nach Azuria City und lasst sie im Pokémon-Center heilen.

Auf dem Weg zu Bills Küstenhaus im Nordosten könnt ihr in der nordwestlichsten Ecke die TM 45 und im Wiesen-Labyrinth die TM 19 finden. Auf der östlichsten Wiese lassen sich die Pokémon Nr. 063/Abra und Nr. 069/Knofensa fangen.

Im Küstenhaus müsst ihr das Pokémon ansprechen, um zu erfahren, dass es sich dabei um Bill handelt, der sich durch ein Experiment verwandelt hat. Helft ihm bei der Umformung, und er wird euch mit einer

Bordkarte für die M.S. Anne belohnen. Verlasst daraufhin kurz das Haus und betretet es anschließend wieder! Dann könnt ihr am Computer Informationen über vier seltene Pokémon abrufen.



Kehrt zurück nach Azuria City und betretet das zuvor abgeriegelte Haus! Verlasst es durch das Loch in der hinteren Wand und stellt den Verantwortlichen für die Verwüstung zur Rede! Dieser gibt euch daraufhin die TM 28. Folgt dem Weg Richtung Süden! Die Straße durch



Auf dem Weg zu Bills Küstenhaus wollen viele Mitglieder des Teams Rocket gegen euch kämpfen

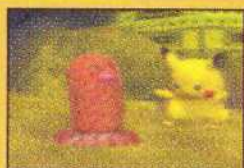
Saffronia City ist zwar gesperrt, ihr könnt aber die Umgehungsroute durch die Unterführung benutzen. Vorher könnt ihr noch einmal in der Pokémon-Pension vorbeischauen, in der ihr ein Fabelwesen gegen Bares großziehen lassen dürft. Für jeden Schritt, den ihr nach der Abgabe des Pokémon macht, erhält das Exemplar einen Erfahrungspunkt hinzu. Einziger Nachteil ist, dass ihr nicht bestimmen könnt, welche Aktionen das Pokémon erlernen soll.

Hinter dem Tunnels geht ihr nach Süden, da der Weg nach Norden versperrt ist. Auch auf dieser Route solltet ihr wieder jeden Kampf gegen andere Trainer wahrnehmen. Sind eure Pokémon zu sehr geschwächt, könnt ihr aber auch erst nach Orania City weiterziehen.

Diese Pokémon könnt ihr auf dem langen Weg nach Orania City entdecken und einfangen:

Nr. 010/Raupy, Nr. 011/Safcon, Nr. 013/Hornliu, Nr. 014/Kokuna, Nr. 016/Taubsi, Nr. 043/Myrapla (nur rot), Nr. 063/Abra, Nr. 069/Knofensa (nur blau)

Die Bilder in den gelben Leisten entstammen Pokémon Snap für Nintendo⁶⁴





Orania City

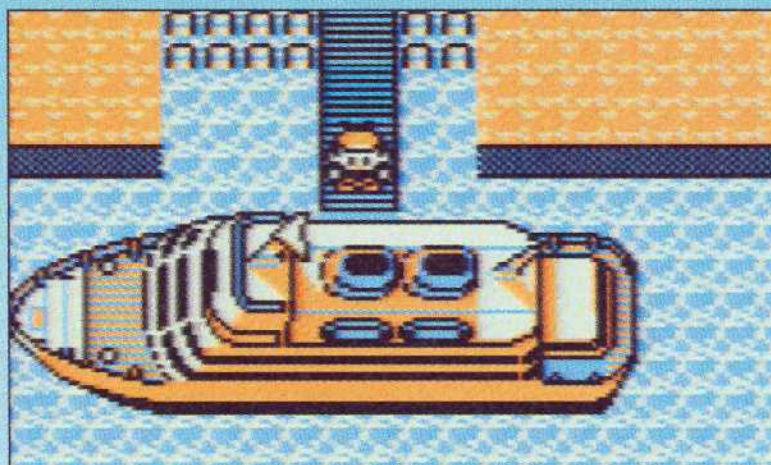
Bevor ihr den Vergnügungsdampfer M.S. Anne mit der Bordkarte, die ihr von Bill im Küstenhaus erhalten habt, betretet, solltet ihr euch die Angel im nordwestlichsten Haus abholen. Der nette Herr schenkt sie euch einfach, und von diesem Moment an könnt ihr in allen vom Ufer erreichbaren Gewässern nach Pokémon Nr. 129/Karpador fischen. Bringt ihn am besten in die Pokémon-Pension, da er sich zwar auf Level 20 in Nr. 130/Garados verwandelt, ansonsten aber ziemlich nutzlos ist! Im mittleren Haus der zweiten Häu-



Hört dem Präsidenten des Pokémon-Fanklubs gut zu, denn dann erhaltet ihr den Fahrradgutschein

serreihe bietet euch ein Trainer ein Tauschgeschäft an, auf das ihr unbedingt eingehen solltet. Das von ihm geforderte Habitat ist weit verbreitet und lässt sich leicht einfangen. Im Austausch bekommt ihr Nr. 083/Porenta. Im Haus links daneben befindet sich der Pokémon-Fanklub, dem ihr unbedingt einen Besuch abstatten solltet. Wenn ihr dem Präsidenten, der euch allerhand Infos über die Pokémon mitzuteilen hat, geduldig zuhört, schenkt er euch einen Fahrradgutschein. Diesen könnt ihr jederzeit in Azuria City einlösen, um zum einen mit dem fahrbaren Untersatz wesentlich schneller unterwegs zu sein, und zum anderen einige neue Gebiete bereisen zu können. Jetzt solltet ihr über die Brücke auf die M.S. Anne gehen, auf der ihr die VM Zerschneider erhaltet, mit deren Hilfe sich der Busch vor der Arena von Orania City abhacken lässt.

Auf der M.S. Anne



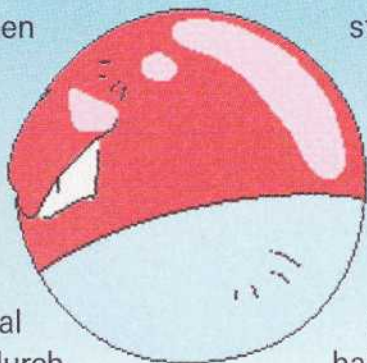
Auf dem Schiff erhaltet ihr die VM 01, mit der ihr einem eurer Pokémon die Fähigkeit „Zerschneiden“ beibringen könnt



Auf der M.S. Anne wimmelt es nur so von Pokémon-Trainern. Macht euch also für jede Menge Kämpfe bereit, die ihr selbstverständlich wieder alle wahrnehmen solltet, um eure Fabelwesen für die Arena vorzubereiten. Wenn ihr das Schiff genau absucht, könnt ihr neben Äther, einem Top-Trank und einem Superball noch die TM 08, die TM 44 und ein Sonderbonbon finden, mit dem sich ein Pokémon eurer Wahl um eine Levelstufe erhöhen lässt. Am wichtigsten ist aber ein Besuch beim Kapitän des Dampfers. Wenn ihr es schafft, ihn von seiner Seekrankheit zu heilen, schenkt er euch die wichtige VM 01 (Zerschneider). Vor der Kajüte des Kapitäns erwartet euch wieder einmal ein Kampf mit eurem Erzrivalen Gary. Nachdem ihr ihn besiegt und die VM 01 erhalten habt, legt die M.S. Anne ab. Daher solltet ihr zuvor gegen alle Trainer auf dem Schiff angetreten sein, da ihr dazu später keine Gelegenheit mehr haben werdet.

Die Arena von Orania City

Das Sicherheitssystem im Eingangsbereich der Arena lässt sich folgendermaßen knacken: Irgendwo in den Tonnen ist ein Schalter versteckt, den ihr zunächst einmal finden und betätigen müsst. Habt ihr ihn entdeckt und gedrückt, öffnet sich das erste Schloss am Tor. Der zweite Schalter befindet sich eine Mülltonne weiter, egal in welcher Richtung. Bevor ihr durch die Tür geht, solltet ihr euch aber mit den drei Trainern auseinander setzen, die mit Elektro-Pokémon auf euch warten.



Um gegen den alten Militärhaudegen Major Bob zu bestehen, schickt ihr am besten Boden-Pokémon in den Kampf. Die „geerdeten“ Fabelwesen haben keine Probleme, den Blitzattacken der Elektro-Pokémon des Majors (Nr. 025/Pikachu, Level 18, Nr. 026/Raichu, Level 24 und Nr. 100/Voltobal, Level 21) standzuhalten. Wenn ihr ihn besiegt habt, schenkt euch der Arenaleiter die TM 24, mit der ihr einem eurer Elektro-Pokémon (zum Beispiel Pikachu oder Raichu) die

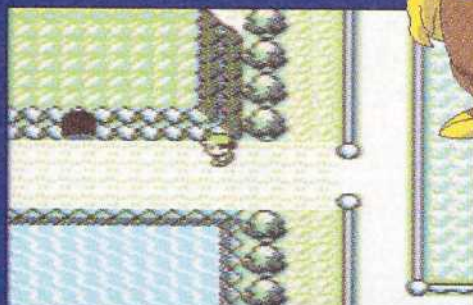


Donnerblitzattacke beibringen könnt. Außerdem erhaltet ihr den Donnerorden, der eure Pokémon ein wenig schneller reagieren lässt und es euch ermöglicht, die Fähigkeit „Flug“ einzusetzen, die ihr später im Spiel erhaltet.

Die Reise nach Lavandia City

Nach dem Fight gegen Major Bob macht ihr euch auf den Weg nach Lavandia. Am schnellsten geht das natürlich auf der direkten Route nach Osten, dieser wird aber durch ein schlafendes Relaxo versperrt, das ihr noch nicht aufwecken könnt.

Zum Glück gibt es aber Digda's Höhle, die euch unterirdisch zurück nach Vertania führt und in der ihr die

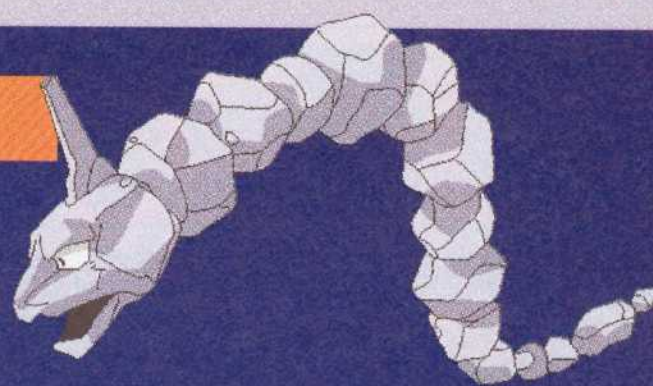


Pokémon Nr. 050/Digda und Nr. 051/Digdri entdecken und fangen könnt. Kurz vor Vertania City liegt der Höhlenausgang.

In den Wiesen ein wenig weiter östlich lassen sich folgende Pokémon entdecken und fangen:

Nr. 021/Habitak, Nr. 023/Rettan (nur blau), Nr. 027/Sandan (nur blau) und Nr. 096/Traumato.

Südlich des Ausgangs wartet in einem Haus ein Assistent von Professor Eich auf euch. Wenn ihr bereits mehr als zehn Pokémon euer Eigen nennt, übergibt er euch die VM 05. Geht danach weiter nach Norden und benutzt in Azuria City die Fähigkeit „Zer-



schneider“, um in das Geheimlabor neben dem Museum zu gelangen. Außerdem könnt ihr in der Stadt euren Fahrradgutschein eintauschen. Verlasst Azuria in Richtung Osten, um euch nach Lavandia zu begeben. Durch

die Fähigkeit „Zerschneider“ könnt ihr ja nun den störenden Busch beseitigen. Geht bis zum Eingang des Felstunnels und grast dabei die Wiesen nach Pokémon ab!



Nr. 019/Rattfratz, Nr. 021/Habitak, Nr. 023/Rettan (nur rot), Nr. 027/Sandan (nur blau) und Nr. 100/Voltobal.

Bevor ihr den Felstunnel betretet, solltet ihr einem eurer Pokémon (es bieten sich unter anderem Nr. 025/Pikachu, Nr. 026/Raichu, Nr. 063/Abra und Nr. 100/Voltobal an) die Fähigkeit „Blitz“ lehren. Die Höhle ist nämlich nicht beleuchtet. Passt im Tunnel genau auf, wohin ihr lauft! Sind eure Pokémon schon sehr geschwächt, solltet ihr den Trainern, die zahlreich in der Höhle vertreten sind aus dem Weg gehen. Lauft einfach in eini-



Das Geheimlabor neben dem Museum erreicht ihr erst, wenn ihr die VM 01 erhalten habt

Folgende Pokémon lassen sich auf dem Weg von Azuria City bis zum Felstunnel entdecken und fangen:

ger Entfernung an ihnen vorbei! Um euch vor den ewigen Attacken der im Tunnel lebenden Fabelwesen zu schützen, könnt ihr die Schutzsalbe auftragen, die sich unter anderem im Pokémon-Supermarkt von Azuria und Orania City erwerben lässt. Dadurch werden kleinere Pokémon davon abgehalten, euch anzugreifen.

Folgende Pokémon lassen sich im Felstunnel entdecken und fangen:

Nr. 041/Zubat, Nr. 066/Machollo, Nr. 074/Kleinstein und Nr. 095/Onix.



Durch die Unterführungen könnt ihr Städte unterwandern, die ihr noch nicht betreten dürft





Lavandia

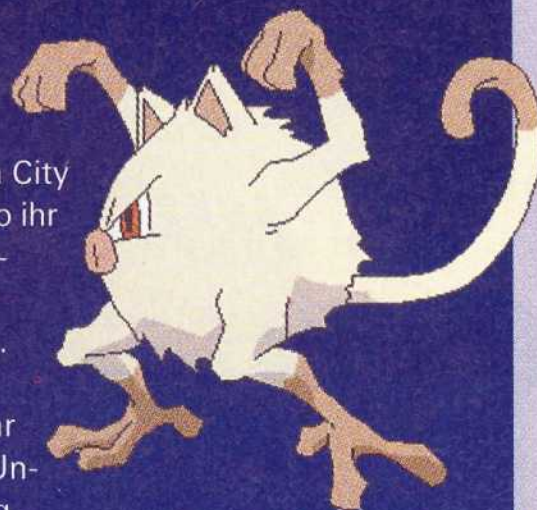
Wenn ihr in Lavandia in das mittlere Haus geht, werdet ihr einiges über den Turm und einen gewissen Herrn Fuji erfahren, der aber zurzeit nicht zu Hause ist. Redet mit allen Stadtbewohnern, um wichtige Hinweise zu erhalten.

Im untersten Haus lassen sich die Namen eurer gefangenen Pokémon ändern. Die Be-



wertung der ausgedachten Spitznamen ist für den weiteren Verlauf des Spiels aber nicht von Belang. In Lavandia steht auch der sagenumwobene Pokémon-Turm, in dem ihr auf Geister verstorbener Pokémon trifft. Da euch aber noch das Silph Scope fehlt, mit dem ihr die wahre Identität der Geister erkennen könnt, müsst ihr erst einmal weiter

nach Prismania City ziehen, wo ihr diesen Gegenstand bekommt. Erneut müsst ihr auf eine Unterführung zurückgreifen, da der direkte Weg von einer Wache versperrt wird.



Diese Pokémon könnt ihr auf dem Weg zwischen Lavandia und Prismania City entdecken und fangen:

Nr. 016/Taubsi; Nr.037/Vulpix, Nr. 043/Myrapla (nur rot), Nr. 052/Mauzi (nur blau), Nr. 056/Menki (nur rot), Nr. 058/Fukano (nur rot) und Nr. 069/Knofensa (nur blau).



Im mittleren Haus erfahrt ihr vom Verschwinden von Mr. Fuji, der viel über den Poké-Turm weiß

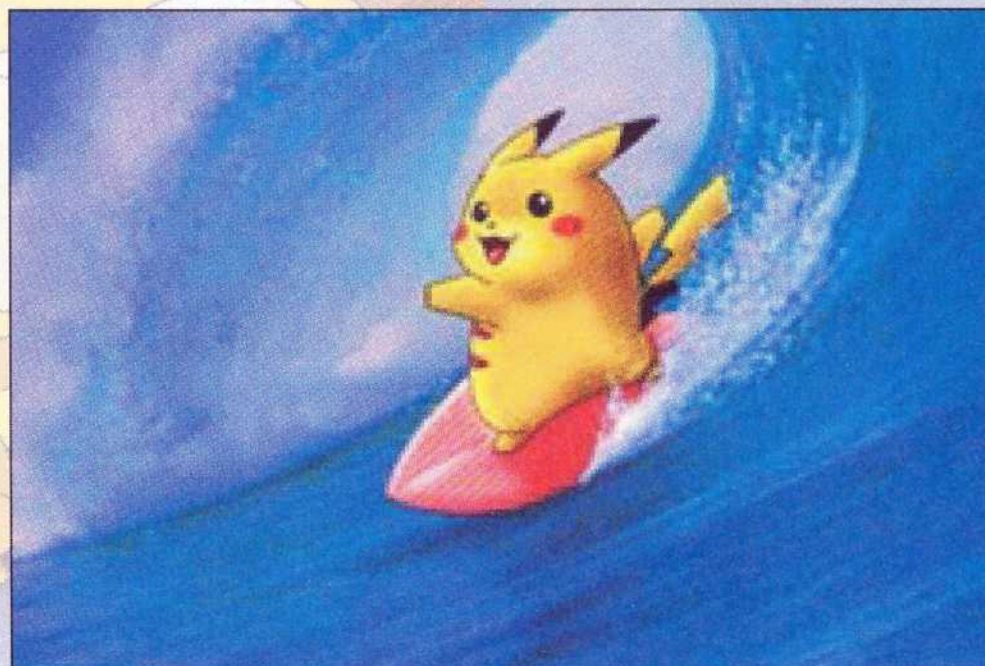


Auch der Weg nach Prismania City wird von einer Wache versperrt. Benutzt die Unterführung!



So verwandeln sich die Pokémon – Teil 3

Nr.	Name	Level, Stein oder Tausch	in (Nr./Name)
102	Owei	Blattstein	103/Kokowei
104	Tragosso	28	105/Knogga
109	Smogon	35	110/Smogmog
111	Rihorn	42	112/Rizeros
116	Seeper	32	117/Seemon
118	Goldini	33	119/Golking
120	Sterndu	Wasserstein	121/Starmie
129	Karpador	20	130/Garados
133	Evoli	Wasserstein	134/Aquana
		Donnerstein	135/Blitza
		Feuerstein	136/Flamara
138	Amonitas	40	139/Amoroso
140	Kabuto	40	141/Kabutops
147	Dratini	30	148/Dragonir
148	Dragonir	55	149/Dragoran
150	Mewtu	–	–



Beim nächsten Mal geht es in Prismania City weiter, in der es eine Menge zu entdecken gibt. Die Auflistung aller Pokémon endet jedoch bereits in dieser Ausgabe.

In dieser Ausgabe nehmen wir die Kurse Shy Guy Desert und Yoshi's Island genauer unter die Lupe. Inzwischen solltet ihr genügend Erfahrung gesammelt haben, um im Get-Character-Modus Mario freizuspielen, für dessen Schlagstärke die folgenden Tipps & Tricks ausgelegt sind. Viel Spaß und Erfolg wünscht euch

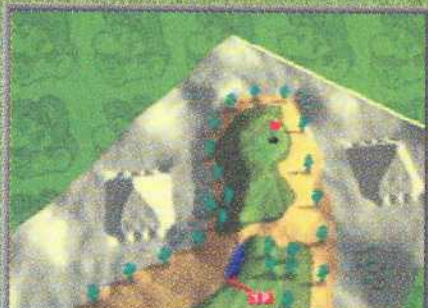
euer Holger!



KURS: Shy Guy Desert

LOCH 1

Par 4
360 Yards



Schlagt den Ball mit dem 4er-Holz bis kurz vor die Kakteen am Ende der ersten Fairway-Zunge! Legt den Ball dabei eher ein wenig weiter nach rechts, da ihr sonst Gefahr lauft, eine der fleischigen Pflanzen im Weg stehen zu haben! Mit dem 9er-Eisen kommt ihr dann locker auf das sehr ebene Grün.

LOCH 2

Par 3
153 Yards



Bei diesem Loch wird das Grün von Bunkern umlagert. Schlagt mit dem 9er-Eisen ein wenig nach rechts, denn links wird's wellig!



LOCH 3

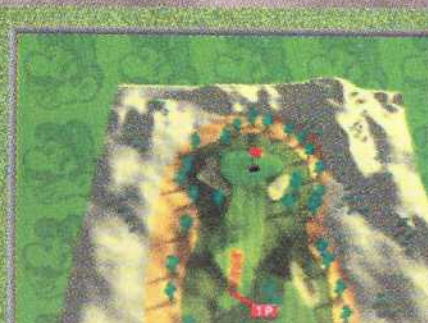
Par 5
520 Yards



Benutzt bei geeignetem Wind das 1er-Holz und die Power-Option, um den Ball so weit wie möglich zu schlagen! Legt ihn ganz nach rechts auf das Fairway, da er sonst nach links den Abhang hinunterrollt! Setzt den zweiten Versuch eher weiter an, da vorne ein Bunker wartet und das Grün nach hinten ansteigt!

LOCH 4

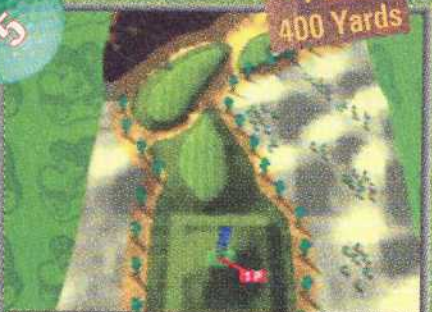
Par 4
390 Yards



Schlagt den Ball mit dem 1er-Holz und der Power-Option über den Abhang hinweg auf das Fairway! Da euch dann ein Hügel im Weg steht, solltet ihr den nächsten Versuch mit viel Backspin versehen. Ein hohes Eisen eignet sich am besten dafür. Das Grün fällt von hinten rechts nach vorne links ab!

LOCH 5

Par 4
400 Yards



Legt den Ball mit dem 1er-Holz auf die dritte Insel! Dabei müsst ihr nur aufpassen, dass ihr nicht im Bunker landet. Den Schlag auf das Grün führt ihr am besten mit einem Wedge aus. Haltet euch dabei ruhig ein wenig weiter rechts, da das Grün in diese Richtung ansteigt!

LOCH 6

Par 4
430 Yards



Spielt den Ball mit dem 1er-Holz das Fairway entlang! Dabei müsst ihr so nah wie möglich an die Bunker auf der linken Seite schlagen, da das Fairway nach rechts abfällt. Mit dem 9er-Eisen könnt ihr dann bequem das Grün erreichen, das nach links ansteigt. Auch wegen der Bunker solltet ihr eher nach links schlagen!

LOCH 7

Par 3
170 Yards



Zwar wirkt der Bunker hinter dem Grün bedrohlich, da das Grün aber nach hinten ansteigt, dürft ihr ruhig ein wenig weiter schlagen!



LOCH 8

Par 4
403 Yards



Bei geeignetem Wind könnt ihr versuchen, mit dem 1er-Holz über die drei Bunker auf der rechten Seite zu spielen. Ansonsten solltet ihr kein Risiko eingehen und besser den Ball links daneben legen. Mit dem 7er- oder 6er-Eisen geht es dann aufs Grün, das von vorne rechts zum Loch hin abfällt.

LOCH 9

Par 5
550 Yards



Setzt den Ball mit dem 1er-Holz über den rechten Bunker! Bei geeigneten Wetterbedingungen könnt ihr dann versuchen, mit dem 3er-Holz und der Power-Option aufs Grün zu gelangen, das von vorne links nach hinten rechts abfällt. Geht bei Regen oder starkem Wind von vorne aber kein Risiko ein!

LOCH 10

Par 4
380 Yards



Bei gutem Wetter: Legt den Ball mit dem 1er-Holz und der Power-Option an den Hügel hinter dem Bunker! Bei Regen und/oder starkem Seitenwind: Spielt den Ball mit dem 3er-Holz bis kurz vor den Bunker! Wenn er am Hügel liegt, braucht ihr für den nächsten Schlag viel Backspin. Das Grün steigt nach hinten an.

LOCH 11

Par 4
412 Yards



Auch bei diesem Loch kommt es bei der Taktik auf die Wettersituation an. Wenn der Wind günstig von hinten weht, könnt ihr mit dem 1er-Holz und der Power-Option auf den rechten Ausleger des Fairways spielen. Das relativ ebene Grün erreicht ihr von dieser Position aus am besten mit einem Wedge!

LOCH 12

Par 3
177 Yards



Benutzt das 6er-Eisen, um das nach hinten ansteigende Grün zu erreichen! Haltet euch dabei eher rechts, um die Bunker zu meiden!



LOCH 13

Par 4
370 Yards



Platziert den Ball beim ersten Versuch am rechten Fairway-Rand, um keine Probleme mit der Pyramide zu bekommen! Je nach Beschaffenheit des Untergrunds, auf dem ihr gelandet seid, langt dann ein 9er- oder 8er-Eisen, um die Fahne anzuspielen. Das Grün ist bei diesem Loch sehr eben.

LOCH 14

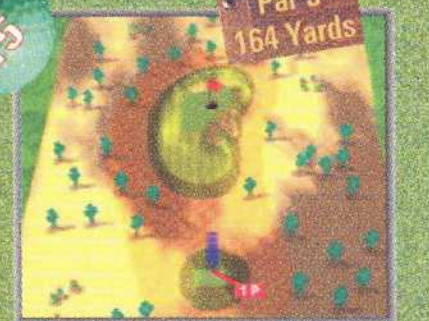
Par 5
535 Yards



Kürzt das Fairway über den linken Bunker ab, wobei ihr das 1er-Holz benutzen solltet! Spielt das Grün dann mit dem 4er- oder 3er-Holz ein wenig von rechts an, da es von vorne rechts nach hinten links abfällt! Achtet dabei aber auf den Wind, der den Ball eventuell in den rechten Bunker wehen könnte!

LOCH 15

Par 3
164 Yards

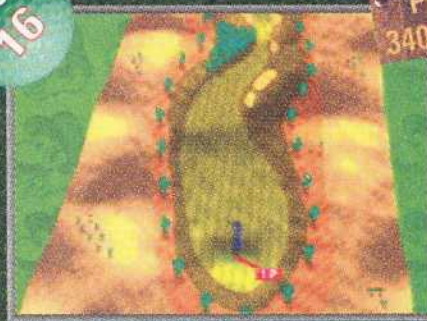


Da ihr beim Abschlag auf einem Hügel steht, reicht ein Schläger aus, der um die 15 Y kürzer schlägt als die Restentfernung beträgt!



LOCH 16

Par 4
340 Yards



Bei diesem Par-4-Loch könnt ihr bei starkem Rückenwind und unter Zuhilfenahme der Power-Option direkt das Grün erreichen. Ansonsten müsst ihr für den zweiten Schlag den Sand-Wedge benutzen, um die Fahne anzuspielen. Das Grün fällt nach hinten ein wenig ab!

LOCH 17

Par 5
570 Yards



Schlagt den Ball bei diesem trickreich aussehenden Par-5-Loch mit dem 3er-Holz bis ans Ende der ersten Insel! Bei geeigneten Windverhältnissen schafft ihr es von dort aus mit dem 1er-Holz und der Power-Option direkt bis aufs Grün, das hinter dem Loch ansteigt. Ein Eagle ist also möglich, ein Birdie fast schon Pflicht!

LOCH 18

Par 4
398 Yards



Das letzte Loch dieses Kurses ist relativ einfach zu spielen. Schlagt den Ball nur geradeaus das Fairway entlang! Bleibt dabei eher auf der rechten Seite, um die Bunker zu umgehen! Mit einem kleinen Eisen erreicht ihr dann das Grün, das durch viele Wellen die einzige Schwierigkeit darstellt.



KURS: Yoshi's Island

LOCH 1

Par 4
350 Yards



☹️ Weht der Wind günstig von hinten, erreicht ihr mit dem 1er-Holz und einem Power-Schlag das Fairway hinter dem linken Bunkerausleger. Von dort aus reicht dann ein Wedge, um auf das von links nach rechts abfallende Grün zu gelangen. Spielt bei schlechtem Wetter aber unbedingt auf Nummer Sicher und bleibt vor dem Bunker!

LOCH 2

Par 4
400 Yards



☹️ Spielt den ersten Ball auf der rechten Seite mit dem 1er-Holz über die Palmen und den dahinter liegenden Bunker! Achtet beim Platzieren des Balls auf dem Grün auf die Bunker auf der linken und rechten Seite! Da hinten kein Sandhindernis liegt und der Boden dort ansteigt, ist es am besten, wenn ihr ein wenig weiter schlagt!

LOCH 3

Par 3
170 Yards



☹️ Nicht nur wegen des Bunkers auf der linken Seite solltet ihr das Grün von vorne rechts anspielen. Der Boden fällt auch nach hinten ab!



LOCH 4

Par 5
470 Yards



☹️ Bei diesem kurzen Par-5-Loch habt ihr die große Chance, ein Eagle zu erzielen! Setzt den ersten Ball mit voller Wucht – 1er-Holz + Power-Option – auf das Plateau. Von dort aus gelangt ihr mit dem 8er-Eisen locker aufs Grün und könnt mit zwei unter Par auf dem ebenen Untergrund einlochen!

LOCH 5

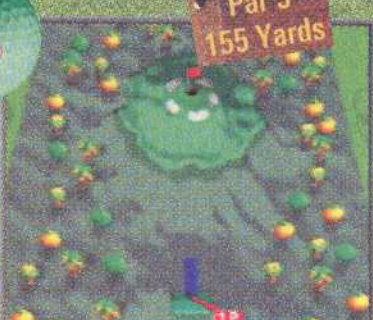
Par 4
382 Yards



☹️ Bei diesem Loch könnt ihr mit Mario, der den Ball immer in einem starken Linksbogen schlägt, nicht mit voller Kraft geradeaus spielen. Der Ball würde rechts die Felswand treffen. Legt ihn also mit dem 3er-Eisen über den linken Bunker und spielt von dort aus erneut mit diesem Schläger weiter aufs Grün!

LOCH 6

Par 3
155 Yards



☹️ Korrigiert bei starkem Wind die Richtung und benutzt nicht zu viel Backspin! Das Grün steigt nach hinten links an!



LOCH 7

Par 5
544 Yards



☹️ Bei gutem Wetter schafft ihr es, mit dem 1er-Holz und der Power-Option auf die Fairway-Halbinsel auf der linken Seite zu gelangen. Achtet bei der Schlägerwahl für den nächsten Versuch unbedingt auf die Bodenbeschaffenheit unter dem Ball, damit ihr nicht im Wasser landet! Das Grün fällt nach rechts ab.

LOCH 8

Par 4
420 Yards



☹️ Das Gemeine an diesem Loch ist, dass am Fuße des Abhangs ein Bunker liegt, aus dem man schwer wieder herauskommt. Entscheidet euch also nur bei gut stehendem Wind für eine Überquerung mit dem ersten Schlag! Benutzt dann ein Eisen, um das Grün zu erreichen, das von rechts nach links abfällt!

LOCH 9

Par 4
365 Yards



☹️ Nur wenn es gar nicht anders geht, solltet ihr den Umweg über die rechte Fairway-Insel nehmen. Ansonsten gelangt ihr mit dem 1er-Holz und einem Power-Schlag bis auf den vorgelagerten Fairway-Hof des Grüns. Den zweiten Versuch solltet ihr mit dem Sand-Wedge spielen, und zwar mit der Approach-Einstellung!

LOCH 10

Par 4
375 Yards



☹️ Eine unscheinbare Palme kann bei diesem Loch zu einem echten Problem werden. Versucht, je nach Wetter, den Ball entweder ein gutes Stück davor oder dahinter zu platzieren! Von beiden Positionen aus ist ein 8er-Eisen die beste Wahl für den zweiten Versuch. Das die Fahne auf einem Hügel steht, müsst ihr sehr genau spielen!



Game Boy Color meets Nintendo⁶⁴

Mit einem speziellen Adapter, den ihr wie ein Controller Pak in ein angeschlossenes Pad steckt und der einen Einschub für Game-Boy-Module hat, lassen sich Daten des GBC-Mario Golf mit der N64-Version austauschen. Dadurch könnt ihr mit dem GBC-Spiel erstellte Golfer an sämtlichen Wettbewerben des N64-Titels teilnehmen lassen und somit trainieren. Jetzt könnt ihr euch auch bestimmt die vier freien Felder der Charakterauswahl des N64-Moduls erklären.



In der nächsten Ausgabe gibt es Tipps zu den letzten beiden Kursen!

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 TOTAL!-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:

↑, ↓, ←, →, ↗, ↘, ↙, ↕

(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:
Henning Bachau, Neukloster
Enrico Postolski, Borna
Nadine Schulte, Erwitte-Horn

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

TIPPS &

NINTENDO 64

Destruction Derby 64 Bonusfahrzeuge

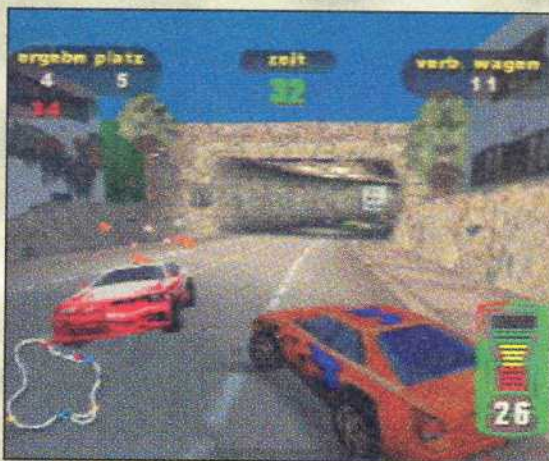
Um die versteckten Wagen in diesem Game freizuschalten, müsst ihr den Championship-Modus mit mehreren verschiedenen Vehikeln auf allen Schwierigkeitsgraden gewinnen.

Taxi

Gewinnt den Goldpokal im Amateur-Championship mit der „Street Rocket“!

Pick-up-Truck

Gewinnt den Goldpokal im Pro-Championship mit dem Taxi!



Krankenwagen

Gewinnt den Goldpokal im Legend-Championship mit dem Pick-up-Truck!

Hot Wheels: Turbo Racing

Diverse Cheats

Die folgenden Tastenkombinationen werden im Hauptmenü eingegeben.

Drahtgitter-Modus

C↑, Z, C↓, C←, C↑, Z, C↓, C←

Unendlich Turbos

C→, Z, C↑, C↓, R, C←, Z, C→

Nachtrennen

C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→

Gespiegelte Strecken

Z, R, Z, Z, R, Z, Z

Tarn-Modus

C←, Z, Z, C↑, C←, R, C↓, C↑

Neuer Wagen

C↑, C↓, Z, R, C←, C→, C↑, C↓

Alle Wagen und Strecken

Gebt das Passwort „99T8D TY8VD D7BDD DDDD2“ ein oder gewinnt den Hot-Wheels-Cup!

Versteckte Wagen

Gebt das Passwort „9PTNP TFN6P NMQPP NPPPL“ ein!

Ready 2 Rumble Boxing

Zusätzliche Boxer

Gebt im Championship-Modus den Namen „CHAMP“ fürs Trainingslager ein! Daraufhin



verlasst ihr diesen Modus und begeben euch in den Arcade-Modus, wo ihr fortan alle Boxer aus der Champ-Klasse findet.

Super Smash Brothers Pummeluff freischalten

Spielt den Einspieler-Modus auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch!

Captain Falcon freischalten

Spielt den Einspieler-Modus in weniger als 20 Minuten durch!

Ness freischalten

Spielt den Einspieler-Modus durch, ohne mehr als drei Continues zu benutzen!



TRICKS

Shortys

Luigi freischalten

Beendet den ersten Practice-Modus erfolgreich mit allen acht Anfangscharakteren!

Super Mario Bros.-Stage freischalten

Spielt den Einspieler-Modus mit allen acht Anfangscharakteren durch und kämpft in allen acht Stages des Versus-Modus!

WinBack:

Covert Operations (US)

Levelanwahl

Gebt im Hauptmenü die Tastenkombination **↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, C↓ + Start** ein! Schon wird der so genannte Trial-Modus freigeschaltet, der es euch ermöglicht, alle vorhandenen Level anzuwählen.

Henning Bachau, Neukloster



NINTENDO 64

Game-Buster-Codes

UK-Codes

Besonderen Dank an: *Enrico Postolski, Borna*

Hybrid Heaven

F100109C 2400	muss aktiviert sein
81181630 00FF	+
81181632 00FF	+
811C604E 00FF	unendlich Energie
811C6052 03FC	volle Kraft und maximale Combos in Kämpfen
8118CA34 0100	+
8118CA36 00FF	Tackle
8118CA3A 0100	+
8118CA3C 00FF	Armwurf
8118CA40 0100	+
8118CA42 00FF	Bodyslam
8118CA46 0100	+
8118CA48 00FF	Brainbuster
8118CA4C 0100	+
8118CA4E 00FF	Headcrush
8118CA52 0100	+
8118CA54 00FF	Piledriver

Hallo, Action-Replay-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit dem Action-Replay (Version 1, 2 oder 3 für das SuperNES) oder mit dem Game Buster für das N64. Die UK-Codes funktionieren mit der englischen Version des Game Busters, die US-Codes mit der amerikanischen. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass UK-Codes nicht mit den deutschen Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und das ARP III sind extra gekennzeichnet, demnach gelten alle anderen ARP-Codes automatisch für das ARP II.

8118CA58 0100	+	81181676 270F	Speed-Wert auf 9999
8118CA5A 00FF	Suplex	81181678 270F	Charakterlevel auf 9999
8118CA5E 0100	+	81181640 270F	Kopf-Offence auf 9999
8118CA60 00FF	Arm-Bar	81181642 270F	Körper-Offence auf 9999
8118CA64 0100	+	81181644 270F	Offence rechter Arm auf 9999
8118CA66 00FF	Side-Throw	81181646 270F	Offence linker Arm auf 9999
8118CA6A 0100	+	81181648 270F	Offence rechtes Bein auf 9999
8118CA6C 00FF	Armlock-Throw	8118164A 270F	Offence linkes Bein auf 9999
8118CA70 0100	+	8118164C 270F	Kopf-Defence auf 9999
8118CA72 00FF	Shoulder-Breaker	8118164E 270F	Körper-Defence auf 9999
8118CA76 0100	+	81181650 270F	Defence rechter Arm auf 9999
8118CA78 00FF	Back-Breaker	81181652 270F	Defence linker Arm auf 9999
80181A08 0063	unendlich Life Charger L	81181654 270F	Defence rechtes Bein auf 9999
80181A10 0063	unendlich Life Charger X	81181656 270F	Defence linkes Bein auf 9999
80181A18 0063	unendlich Stamina Charger S	801C6399 0063	unendlich Eisschuss
80181A20 0063	unendlich Stamina Charger M	801C639A 0063	unendlich Eisschuss SP
80181A28 0063	unendlich Stamina Charger L	801C639B 0063	unendlich Giftschuss
80181A30 0063	unendlich Stamina Charger X	801C639C 0063	unendlich Giftschuss SP
80181A38 0063	unendlich Battle Charger S	801C639D 0063	unendlich Hurricane-Shot
80181A40 0063	unendlich Battle Charger M	801C639E 0063	unendlich Hurricane-Shot SP
80181A48 0063	unendlich Battle Charger L	801C639F 0063	unendlich Ionenschuss
80181A50 0063	unendlich Battle Charger X	801C63A1 0063	unendlich Stamina-Booster
80181A58 0063	unendlich Speed-Restorer	801C63A2 0063	unendlich Power-Booster
80181A60 0063	unendlich Poison-Restorer	801C63A6 0063	unendlich Offence-Schwächer
80181A68 0063	unendlich Super-Restorer	801C63A7 0063	unendlich Defence-Schwächer
80181A70 0063	unendlich Offence-Verstärker	801C63A8 0063	unendlich Speed-Schwächer
80181A78 0063	unendlich Defence-Verstärker	80181B20 0063	unendlich Memory-Cards
80181A80 0063	unendlich Speed-Verstärker	80181B28 0001	Codeschlüssel
80181A88 0063	unendlich Ring-Eraser	80181B30 0001	Flammeneinheit
801C6397 0063	unendlich Flame-Shot	80181B38 0001	Kälteeinheit
81181638 270F	Stamina-Wert auf 9999	80181B40 0001	Unsichtbarkeitseinheit
81181670 270F	Offence-Wert auf 9999	80181B48 0001	Impulseinheit
81181672 270F	Defence-Wert auf 9999		
81181674 270F	Reflex-Wert auf 9999		

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!

Seid begrüßt, ihr Freunde des Videospiels!

Gemeinsam sind wir stark, das gilt auch beim Zocken. Wisst ihr in einem Spiel einmal nicht mehr weiter? Schreibt einfach an die Helpline, vielleicht weiß ja ein anderer Leser die Lösung. Könnt ihr jemandem helfen? Dann schnell die Antwort auf's Papier gebracht und ab die Post.

Akido (thomas@x-plain.de)

FRAGEN

Breath of Fire II (SNES)

Wir haben es zwar schon einige Male erwähnt, aber was wäre unsere geliebte Helpline ohne solche unsterblichen Rollen- und Action-Adventure-Spiele wie *Breath of Fire II*, *Final Fantasy*, *Lufia*, *Secret of Mana*, *Secret of Evermore*, *Terranigma* und *Zelda*?! Nadine Schulte aus Erwitte-Horn ist eine begeisterte Anhängerin dieses Genres und hat gleich vier lange Fragen auf der Zunge.

1. Wenn die Bewohner aus Gate den Drachen bombardiert haben, erscheint Habaruku, um Patty (Ryus Schwester) zu erledigen. Der Drache verhindert dies, indem er Patty ins Gebüsch schubst. Kann man Patty irgendwo treffen, nachdem Habaruku besiegt wurde? (Und außerdem: Hat Ryus Schwester zu Beginn nicht einen anderen Namen?)
2. Im Norden gibt es eine kleine Insel, auf der riesige Exemplare der normalerweise harmlosen Monster herumlaufen. Im Westen der Insel steht eine Hütte, in der ein Fuchsmann und eine Affenfrau wohnen. Der Fuchs erzählt mir, dass er beim Umgraben einen seltsam leuchtenden Stein gefunden hat. Was kann man mit dieser Information anfangen?
3. Nadine sucht eine Liste der Personen, die sie in Township aufnehmen kann. In der Liste sollten die Orte stehen, an denen sie die Personen finde und außerdem auch, was sie in Township machen.
4. Vor kurzem hat Nadine entdeckt, dass ein beliebiges Partymitglied einen neuen Zauberspruch erlernen kann, wenn sie zu Namanda geht und dem Mönch dabei hilft, die Gebetsglocken zu läuten. Nun interessiert sie natürlich brennend, ob es noch mehr Gelegenheiten gibt, bei denen man einen oder mehrere Zaubersprüche erhalten kann?

Final Fantasy Legend (GB)

Andreas Spitzauer aus Landshut hat eine Bitte, die wir (nun) erhören: „Die erste Etappe endet damit, dass ich durch das Schloss laufe, das durch den Schwarzenzauber versiegelt wurde. Am Ende stehe ich in einem großen Garten. Dort treffe ich einen alten Mann, und es gibt eine Tür, die durch den Blauenzauber versiegelt wird. Nachdem ich mit dem Alten gequatscht habe, verlasse ich den Garten durch die Tür oben links. Hinter der Tür stehe ich nun auf einer Insel, auf der sich nur ein Dorf und eine Höhle befinden. Im Dorf spreche ich dann mit den Leuten, die mir etwas von Piraten erzählen. Die Überfahrt sei zu gefährlich und jemand sei verbannt worden. Anschließend gehe ich zur Höhle und versuche dann, in den Nordosten zu wandern. Dort liegen weitere Inseln mit Häusern. Ich komme einfach nicht dorthin. Auch zu der Insel mit dem Mann gelange ich nicht. Könnt ihr mir weiterhelfen?“ Andreas würde sich auch über eine Komplettlösung freuen.



Ordinary people
can't get into
the Ashura's Base.

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

Nadine Schulte schreibt: „Nachdem Idura Maxims und Selans Nachwuchs gekidnappt hat, habe ich mich sofort auf den Weg gemacht, Jeros zu befreien. Leider fand meine Rettungsaktion ein sehr schnelles Ende: Ich komme nicht in den Nordleuchtturm hinein. Im ersten Raum befinden sich ein Steinpfeil, zwei verschlossene Türen und eine Wandtafel. Auf dieser Tafel steht, dass sich diejenige Tür öffnet, auf die der Pfeil zeigt. Also habe ich so zirka die nächste halbe Stunde damit verbracht, die vier Steine munter hin und her zu schieben. Doch die Türen gingen nicht auf. Wie müssen die Steine denn nun verschoben werden?“

TRICKS

Helpline

Mystic Quest Legend (GB)

Matthias Christ sucht die Höhle der Medusa. Die Giftzähne hat er bereits, doch mit dem Spruch des Jungen kann er nichts anfangen. Der Junge sagte, man solle der Acht bei den Palmen folgen.

TOTAL! enträtselt:

Wenn ihr bei den Solo-Palmen am Teich angekommen seid, geht ihr in Form einer liegenden Acht um die Palmen herum. Probiert es mehrmals, falls sich die Höhle der Medusa nicht sofort öffnet!



Pokémon Blau (GBC)

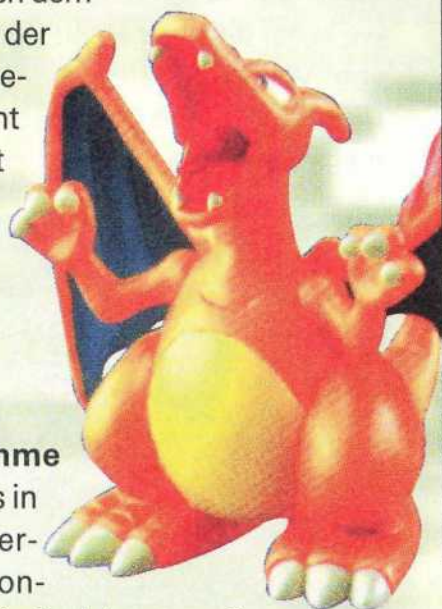
Michael Brass ist vom Pokémon-Fieber befallen (ja, das macht Laune, gelle?!). und befindet sich in Fuchsaria City. Dort hat er die Safari mitgemacht und ein Schild gelesen. Darauf stand geschrieben: „Finde das versteckte Haus, dann erhältst Du eine VM.“ Nun sucht Michael nach dem Haus.

TOTAL! fiebert mit:

Durch die VM 03, die es zu gewinnen gibt, wenn ihr das Haus gefunden habt, könnt ihr einem Pokémon die Fähigkeit „Surfer“ beibringen. Sucht nach dem Haus im Gebiet 3 der Safari-Zone! In diesen Bereich kommt ihr aus dem Gebiet 2, wenn ihr den Ausgang unten links benutzt.

Pokémon Rot (GBC)

Der **Sepa** aus Ihme möchte gerne das in der Anleitung erwähnte Pokémon-Diplom haben. Wo findet man es?



TOTAL! unbestechlich:

Na, Sepa, das war ja ein ganz netter Versuch! Wir werden aber trotzdem nicht vor dem Einsendeschluss des Gewinnspiels (31.12.99) auf eine der drei Fragen eingehen. Denn von einem Pokémon-Diplom ist in der dritten Frage auf der letzten Seite der Anleitung die Rede. Zu gewinnen gibt es zwölf Game-Boy-Spiele, die vom Club Nintendo verlost werden.

Secret of Evermore (SNES)

Marcel Keil aus Berlin hat folgendes Problem: In Gotika muss man für Professor Gallenstein ein Ventil, ein Wagenrad und die Diamantenaugen finden, die in Allelachema der falsche Hektor Lektor in die Hundestatue gesteckt hat. Daraufhin baut Professor Gallenstein eine Rakete, die ihn nach Assitopia bringt. Er findet die Diamantenaugen aber einfach nicht. Kennt



sich jemand aus und zeigt ihm den Fundort? Ein Leser/eine Leserin namens „Sommerwind“ sucht die alchemistischen Formeln für Bienenattacke und Schutzschild. Wer hat die Lösung auf Lager?

Antworten

Breath of Fire II (SNES)

Christian Degen, Ausgabe 11/99: Siri Stoll und Nadine Schulte steuerten eine Liste der möglichen Seelenverbindungen bei.

Seelenverbindungen:

Name	Bow	Katt	Rand	Nina	Sten	Jean	Asper
Feuer	☼	△	☼	☼	Farbe	△	△
Wasser	☼	△	☼	☼	☼	☼	Ultimativ 1
Wind	☼	△	☼	Farbe	☼	☼	△
Erde	☼	△	Farbe	☼	☼	△	Ultimativ 2
Gut	☼	△	☼	☼	☼	Ultimativ	△
Böse	△	Ultimativ	△	☼	△	△	Farbe
Feuer + Wasser	△	△	△	△	△	△	△
Feuer + Wind	△	△	☼	Farbe	Ultimativ	△	△
Feuer + Erde	△	△	Ultimativ	☼	Farbe	△	△
Feuer + Gut	△	△	☼	☼	Farbe	△	△
Feuer + Böse	△	Ultimativ 3	△	☼	△	△	Ultimativ 3
Wasser + Wind	△	△	☼	Farbe	☼	☼	Ultimativ 1
Wasser + Erde	△	△	Ultimativ	☼	☼	△	Ultimativ 2
Wasser + Gut	△	△	☼	☼	☼	Ultimativ	Ultimativ 1
Wasser + Böse	△	Ultimativ	△	☼	△	△	Ultimativ 1
Wind + Erde	△	△	△	△	△	△	△
Wind + Gut	△	△	☼	Ultimativ	☼	Ultimativ	Ultimativ 1
Wind + Böse	△	Ultimativ	△	△	△	△	Farbe
Erde + Gut	△	△	Ultimativ	☼	☼	△	Ultimativ 2
Erde + Böse	△	△	△	△	△	△	△

Ultimativ = Beste Kombination Farbe = Farbe und Fähigkeiten des Charas ändern sich
△ = Keine Kombination möglich ☼ = Normale Kombination Bei Ryu sind keine Kombinationen möglich

Helpline

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

Tommy Michel, Ausgabe 11/99:

Aus Olpe erfahren wir von Sandra Dimberger alles über die Endsequenz, die erscheint, wenn ihr für das Durchspielen kein Leben verbraucht habt. „Nachdem ihr die Albträume (letzter Gegner) besiegt habt, erscheint noch mal die Eule. Sie erzählt die wahre



Geschichte von dem Windfisch und sagt, dass alles, was Link auf dieser Insel erlebt hat, nur ein Traum war. Danach taucht der Windfisch auf und bittet Link, alle Instrumente noch einmal zu spielen, damit sie beide zusammen aufwachen. Link sieht dann die Menschen, die ihm auf seiner Reise begegnet sind, und wacht auf einem Treibholz liegend inmitten des großen Ozeans auf. Zuerst denkt er, dass alles, was geschehen ist, ein Traum war, doch als er in den Himmel schaut, sieht er den Windfisch emporfliegen.“

Nadine Schulte schreibt zu diesem Thema: „Normalerweise endet das Spiel mit einem schwarzen Bildschirm, und ein Mövenschrei ist zu hören. Wenn man es jedoch mit nur

einem Leben durchgespielt hat, sieht man, wie Marin mit Flügeln singend über den Bildschirm fliegt. Bevor sie Link ins Zoodorf begleitet, erzählt sie ihm am Strand, dass es ihr größter Wunsch sei, um die Welt zu reisen und für die Menschen zu singen. Sie sagt, dass sie sich vom Windfisch wünschen würde, eine Möve zu sein, damit ihr Traum in Erfüllung gehen könne.“

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

Allgemein:

Nachfolgend listen wir die Gegenstände auf, die ihr in den blauen Truhen der Ahnenhöhle finden könnt. Vielen Dank an Lars Koban (15) und Peter Gerk! In Klammern haben wir jeweils angegeben, wie häufig ein Gegenstand erscheint. (1 = häufig; 2 = normal; 3 = selten)



Waffen: Drachenspeer (2), Gadesklinge (3), Gluttschwert (1), Hitzeschwert (2), Lichtschwert (3), Luftpeitsche (3), Megaaxt (3), Phönixstab (3), Polschwert (3), Wasserspeer (2), Zenitschwert (3)

Rüstungen: Listrüstung (2), Wunderpanzer (2)

Schilder: Arponschild (3), Blitzschild (2), Feuerschild (2), Kryptonschild (3), Reflektor (3), Wasserkralle (2)

Helme: Aquahelm (2), Donnerturban (2), Eishaarband (2), Haarnadel (3), Solarhelm (1)

Ringe: Diamantring (3), Ehering (2), Meeresring (2), Ohrring (1), Trickring (3)

Steine: Camurjuwel (3), Donnerjuwel (1), Düsterauge (3), Dusterjuwel (2), Einhornjuwel (3), Erdjuwel (1), Flutjuwel (3), Goldauge (3), Gorgonstein (3), Satyr-

juwel (3), Silberauge (2), Spinnenjuwel (3), Wasserjuwel (3), Wirbeljuwel (1)

Stefan Koppenhöfer, Ausgabe 11/99:

Patrick Gerk aus Herne kann zwar auch nicht mit ARP-Codes (Frage 4) dienen, beantwortet aber die restlichen Fragen, die wir in der Ausgabe 12/99 noch nicht klären konnten.

1. Den Antikhelm gibt es beim ‚schwersten Rätsel der Welt‘ auf dem Drachenberg, nicht im zweiten Siegelturm.

5. Besondere Tricks existieren wohl nicht, ihr müsst auf ARP-Codes zurückgreifen. Allerdings könnt ihr euch nach jedem Iris-Item aus der Höhle beamen und abspeichern.

Quest for Camelot (GBC)

Stefanie Waldvogel, Ausgabe 11/99:

Helga Gruß und Michael Komorowski (Das Komo) wissen, wie man den zweiten Boss besiegt. Stellt euch an das linke untere Ende der Fleisch fressenden Pflanze und steckt den magischen Stock mehrmals ins Maul der Pflanze! Dann müsst ihr mit dem Schwert zuschlagen. So einfach geht das.

Startropics (NES)

Thomas Moos, Ausgabe 11/99:

Wenn es um das feine Startropics geht, findet sich die NES-Gemeinde zusammen und feiert in nostalgischer Harmonie. Experte Johann Kunz hilft an der Stelle im sechsten Level weiter, wo Thomas mit der Inschrift am Felsen so seine Probleme hat. „Nach dem Raum mit dem ‚3-Loch-Felsen‘ kommt ihr in einen Dungeon. Im ersten Raum geht ihr nach rechts durch die Wand, woraufhin sich der weitere Weg ergibt. Des Rätsels Lösung ist also die scheinbar undurchdringliche Wand. (Ach, übrigens: Die TOTALs für dich, Johann, können wir leider nicht per Hand signieren, da sie nicht vom Verlagsgebäude aus versendet werden. Die ausstehende Frage müsstest du noch einmal stellen – sorry!)



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 Frenks
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.II, Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone

TOTAL! 12/98

Poster: Body Harvest
Extra: 40seitiger Turok-Comic
Specials: Expansion-Pak-Reportage, 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

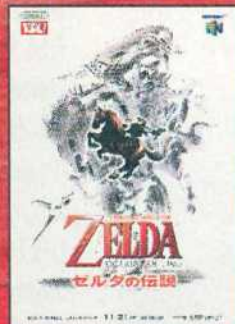


TOTAL! 1/99

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! 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 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)

TOTAL! 12/99



Riesenposter: Rayman 2

Specials: Interview mit dem Zelda-Producer Yoshiki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legend of the verlorene Land, Game-Boy-Tests: AllStar Tennis '99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL!-Nachbestellungen unter:
<http://www.x-plain.de>
auch im Internet!

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	3/99 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	4/99 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80	☐	9/99 DM 6,80
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80	☐	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	☐	12/99 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).

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

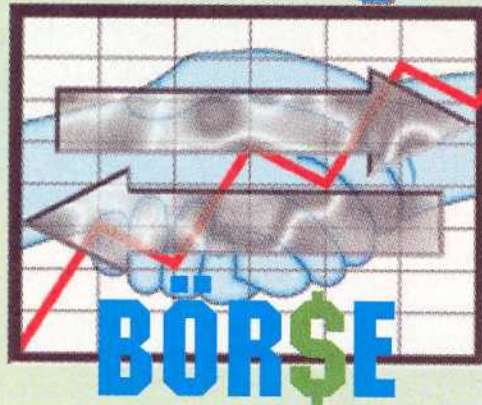
☐ per Eurocheque zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf



SNES

VERKAUFE

SNES mit 37 Spielen und Super Game Boy, alle Spiele mit Anl. + Verp. + alle mit Spieleberater, alle in Topzustand, Preis nach VB, Tel.: 030/3729013, ab 18 Uhr, fragt nach Peter
Verkaufe Lufia inkl. Lösungsbuch, DM 40, Eye of the Beholder DM 100, Final Fantasy III DM 150, Tel.: 0211/2612888, Birgitt
SNES DM 79, Spiele: R-Type, T2, Pinball, Worms, BOB, Lost Vikings, Zombies usw. (Liste), N64 + 3 Spiele DM 330, Spiele für PC, PSX, Game Boy, NES, SNES, N64, PSX + 3 Spiele DM 298, Tel.: 02553/6959, Fax: 02553/977594, Ingrid

Verkaufe Sailor Moon, Sailor Moon SS, Sailor Moon – Another Story + Dragon Ball Z gegen Höchstgebot, verkaufe James Bond 007 für Game Boy für DM 45, suche E.V.O. für SNES, Tel.: 07121/334353, Rosario

Bahamut Lagoon (jp), Brain Lord (us), Breath of Fire 2 (us), Chrono Trigger (us), Earthbound (us), Lufia 1 (us), Romancing Saga 3 (jp), Star Ocean (jp), SoM 2 (jp), Treasure Hunter G (jp) u. a. RPGs, Tel.: 03445/200840, Uwe

Verkaufe für SNES 24 Spiele für je DM 30, u. a. Harvest Moon, Zelda 3, ISSD, Dragon, Theme Park, DKC 1–3, Mario Paint u.v.m., alle mit Anl. + Verp., Tel.: 06423/2680, Tobias
Secret of Evermore, Breath of Fire 2, Terranigma, Soul Blazer, Mystical Ninja, Skyblazer, Street Fighter Alpha 2, Sparkster, Utopia, Parodius, Axelay, Tel.: 0421/462991, ab 18 Uhr, Marcel

Verkaufe Super Mario World, Tom & Jerry, Super Putty, jeweils DM 25 (LUF 500), Luxemburg, Tel.: 00352/834787, Jérôme

Verkaufe SNES-Spiele: Lemmings 2 DM 20, ISS DM 25, Lucky Luke DM 50, F-Zero DM 30, König der Löwen DM 35, Super Mario World DM 15, Tel.: 09941/6471, fragt nach Matthias
SNES mit 2 Controllern, Maus, Game-Boy-Adapter + 26 versch. Spielen (Mario, Zelda, Mega Man usw.), Spieleber., alles in gutem Zustand für kompl. DM 499 VHB (NP DM 1800), Tel.: 0171/223392, Andreas

Stop! Verkaufe SNES-Rollenspiele: FF VI, Farland Story 2, Mystic Ark, Seiku Densetsu (SoM), außerdem: Front Mission, F.M. Gun Hazard, Tel.: 08621/64096, ab 21 Uhr, Manfred
Verkaufe RPGs: Chrono Trigger, Breath of Fire 1 + 2, Brain Lord, Paladin's Quest, Wizardry 6, Might & Magic 2, Ultima – Runes of Virtue II, Ultima IV – The False Prophet u. a., Tel.: 07231/74196, N. Dröllner

Verkaufe The Addams Family DM 25, Super Soccer DM 15, N64-Spiel: Bomberman 64 DM 40, Tel.: 040/7106760, 14–20 Uhr, Daniel

Verkaufe SNES mit 9 Spielen + ARP MK 3 + zweitem Controller, darunter Chrono Trigger, SoE, Zelda, Super Metroid usw. für VHB DM 350, Tel.: 06355/3274, Yannik

Robotrek, Secret of the Stars, Paladin's Quest, je DM 100, Lufia 1, Secret of Mana, je DM 200, FF 5+6, je DM 250, Verpackungen in Topzustand, zzgl. NN, Tel.: 04165/80949, Marcel
SNES, 6 Spiele, Zubehör, Super Game Boy + Hugo 2 DM 120, 5 Videos: Blade (gekürzte Fassung), Power Rangers 1 + 2, Asterix, Darkwing Duck DM 80, Tel.: Essen/357517, Chris

Verkaufe Shadow Man N64 DM 80, Chrono Trigger DM 160, Lagoon (o. Verp./Anl.) DM 60, FF 8 (us/PS) DM 90, FF 7 (us) DM 40, Frontmission A. (jp/PS) DM 70, E.V.O. (o. Verp./Anl.) DM 50, FF II (us/o. Verp.) nur DM 100, suche SNES-US-Spiele, Tel.: 07121/340741, Semih
SNES (2 Konsolen!), 25 Spiele, 2 Controller, ARP, Super GB, Mouse, DM 300 VB, Tel.: 037423/3134, Marco

Verkaufe SNES mit 2 Controllern + Super GB + 22 Spielen, u. a. Zelda, Mario Paint, DKC 2 (nur kompl.) für DM 400, Tel.: 02043/63674, Karim

SUCHE

Suche einen möglichst billigen US-Adapter! Tel.: 05733/5663, Stefan

Suche Breath of Fire 1, 2, 3, möglichst mit Spieleberater, Angebote erbeten, Tel.: 0201/8554463, Susanne

Secret of Mana mit Spieleberater, zahle gut, Tel.: 03307/313042, Hans-Joachim Puhl
Suche dringend (!) das etwas ältere Spiel Metal Mariens, Preisklasse um DM 50, Tel.: 04854/896, nach 18 Uhr, Simon

Suche Zombies in möglichst gutem Zustand, zahle DM 30–40, Tel.: 0431/3053371, fragt nach Matthias



Final Fantasy 1–3, nur Topzustand, bis DM 120, kompl., Shadow Man, nur Topzustand, kompl., Magical Drop 2, nur Topzustand, kompl., Tel.: 02353/5848, fragt nach Olli
Dringend Breath of Fire 2 gesucht, bitte um Angebote, Tel.: 0201/8554463, Susanne
Suche Mega Man X4, zahle gut! Tel.: 07331/440229, bitte erst ab 18 Uhr, Ramazan

TAUSCHE

Tausche Zelda 3 + Sim City, Tetris + Dr. Mario gegen Chrono Trigger (us), Tel.: 0211/428280, Di–Fr 17–20 Uhr, Oliver

NES

VERKAUFE

Zelda 1 + 2, Metroid, je DM 25, The Simpsons vs. the Spacemutants vs. the World, je DM 20,

zus. DM 35, Shadowgate DM 20 od. jeweils fürs Höchstgebot, Tel.: 02161/200088, David
Rad Racer, Castlevania I + II, Zelda I + II, Metroid, SMB 1–3, Wizards & Warriors III, Star Tropics, Battle of Olympus, suche Gauntlet II, Swords & Serpents, Mega Man 1, 3, 4, Tel.: 07071/64717, Johannes

NES + 4 Controller + Zubehör für DM 30, Mario & Yoshi, Rampart, SMB + Tetris + World Cup, Astyanax, je DM 15, Kirby, Tiny Toons, Solstice, je DM 20 + Zelda 2 für DM 60, Tel.: 04202/70679, Sandra

Restposten! Verkaufe für NES: George Foreman's K.O. Boxing + Wizards & Warriors, für GB: Tetris + das Game Boy Play & Carry Case (Schutzhülle, schwarz), Tel.: 06078/71202, Manuel

SUCHE

Österreich: Suche Gradius Rad Racer, Rc. Pro Am, Punch Out (NES) + Castlevania 2 (GB), Preis VB, Tel.: 05286/5269, ab 18 Uhr, Andreas

GAME BOY

VERKAUFE

Game Boy mit Akku + Koffer DM 40, Tetris, Stargate, Donkey Kong, Die Schlümpfe, F-1 Race, Kirby's Pinball Land, je DM 20, Tel.: 03641/606106, ab 17 Uhr, Torsten

Verkaufe Spiele für je DM 30: Asterix & Obelix, The Jungle Book, Lucky Luke + M.I.B. – Men in Black (Color), alle Spiele mit Anl., Tel.: 02152/52633, Sebastian Brinkmann

Super Mario Land DM 15, Super Mario Land 2 DM 15, Wario Land DM 20, Mario + Yoshi DM 15, Motocross Maniacs DM 20, Duck Tales DM 15, Tel.: 06235/4396, Olaf

Verkaufe R-Type DX (fast neu, noch 4 Monate Garantie) DM 50 + Quest for Camelot DM 40 (Preis VB), übernehme Kosten für Porto + Verp., Tel.: 08135/8578, ab 15 Uhr, Michael

GB: Hercules, Mega Man, Mario Land 2, Burai Fighter, Asterix, Speedy Gonzales, VB DM 25, SNES: Mario Kart, FIFA 97, Stunt Race FX, Air Cavalry, Lufia (Spieleber.), Michael Jordan, VB DM 35, Tel.: 06298/7482, Matthias

Verkaufe Game Boy Classic + Pokémon rot (mit Anl.) gegen Höchstgebot (mind. DM 90), Tel.: 0211/428280, 17–20 Uhr, Oliver

Mystic Quest DM 30, Populous DM 30, Gargoyle's Quest DM 20, Robin Hood DM 20, Dragon Heart DM 30, Kirby's Dream Land 2 DM 20, Zelda DM 20, Tel.: 0711/7654694, Benjamin

Verkaufe folgende Game-Boy-Color-Spiele: Harvest Moon + Die Schlümpfe im Alptraumland, je DM 45, bezahle Nachnahmegebühr, ruft an! Tel.: 06103/26051, Jens

TAUSCHE

Tausche Mario Kart 64, Rumble Pak, Controller Pak + Controller gegen einen Game Boy Color! Tel.: 04255/1478, Mathias

Tausche Super Mario Bros. DX gegen Pokémon, blaue Edition, schreib' an Jörn Fehmer, Herrenstr. 39, 48308 Senden

N64

VERKAUFE

Verkaufe N64 mit 11 Topspielen, z. B. Star Wars: Racer, Fighter's Destiny, WipEout, 1080° Snowboarding, Beetle Racing, Turok 2, Shadow Man + Memory Pak + 4MB-Erweiterung, ca. DM 900, Tel.: 0177/3131201, Patrick
Achtung! Turok 2 (mit Blut + Splatter) mit Memory Card für DM 75, brandneu! Shadow Man (dt) für DM 85 (zzgl. Porto + Versand), Tel.: 07054/2230, Marc

N64-Games: Vigilante 8 + Star Wars: Episode 1 Racer für je DM 80, Tel.: 040/7964529, nach 14 Uhr anrufen, Rafael

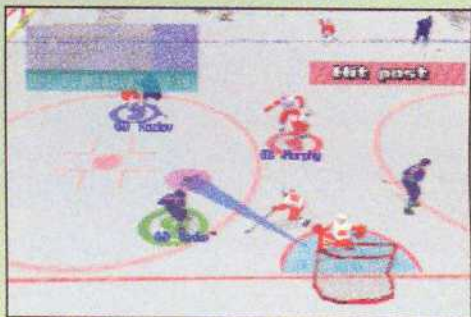
Für N64 Top Gear Rally DM 50, Turok 1 (NTSC-Version/uncut), alles gut erhalten, ruft an! Tel.: 08323/51810, ab 18 Uhr, fragt nach Flo

Verkaufe für N64 mit Anl. + Verp. MRC, Hexen 64, Body Harvest, je DM 40, Tel.: 02801/2829, Sascha

Shadow Man DM 85, Blast Corps DM 30, Tel.: 02383/2222, Malte

Verkaufe fast alle erschienenen N64- + SNES-Spiele zu billigen Preisen! Verkaufe auch NES mit 10 Spielen + 4 Pads!!! Tel.: 06565/2565, Daniel

Verkaufe N64, 2 Controller, 5 Spiele (F-Zero X, Diddy Kong Racing, Zelda, Mario 64, Banjo-Kazooie) für DM 420, Tel.: 0551/374466, Niklas



ISS 64, NHL Breakaway 98 für je DM 50 + WCW/NWO WT für DM 60! Tel.: 04771/4216, Maik

Rakuga Kids, Micro Machines, Frosaken, PilotWings, MRC, Starshot, je DM 50, Dark Rift, Hockey WG, je DM 40 + div. DM 40–80, alle mit Verp. + Anl., Tel.: 02604/8693, Marco
N64 + Turok 2 (engl.), Fighter's Destiny, extreme-G, Zelda, ISS 64, 2 Pads, Memory Card (8MEG), Rumble Pak + Scart- u. Antennenkabel für DM 450, Tel.: 02381/880649, nach Lukas fragen

Verkaufe N64 mit 17 Topspielen + 4 Controllern + Expansion Pak + 1 Memory Card (1MB) + Lenkrad (LX4 Wheel) + 2 Rumble Paks, Tel.: 03460/220555, ab 18 Uhr, Alex
Zelda + Banjo-Kazooie für je DM 55, zus. für DM 100, Turok 1 für DM 40, Blast Corps für DM 50, Castlevania für DM 60, Diddy Kong Racing für DM 45 + Super Mario 64 für DM 35, Tel.: 05371/52383, Lars

N64 mit 5 Spielen: Zelda 64, PilotWings, Mario 64, Wave Race, Lylat Wars inkl. Rumble Pak + 1 Controller für VB DM 400, Tel.: 02853/53583, ab 17 Uhr, meldet Euch bei Maik

Billig, viel billig! Shadowgate, F-1 World Grand Prix, Fighter's Destiny, ruft an! Tel.: 08071/51383, Michael

Duke Nukem: Zero Hour (us) für nur DM 65, Spiel neu, mit Anl. + Verp., Tel.: 06406/74117, fragt nach Christoph



FROHES FEST UND GUTEN RUTSCH

Erwin steht vorm Weihnachtsbaum,
sieht sich die Geschenke an.
Vater, im Gemeinschaftsraum,
hört sich Fräulein Menke an.
Unser Erwin glaubt es kaum,
was er dort entdecken kann.
Nichts liegt unter diesem Baum,
was die Freud' erwecken kann.
„Diese Weihnacht ist zum schrei'n!
Ich bekomme immer Schund,
und statt Bach läuft obendrein
NDW im Hintergrund!
Nicht einmal ein Game-Boy-Spiel
rückt mein Vater für mich raus.
Langsam wird mir das zu viel,
ich halt's hier nicht länger aus!“
Und so kommt es, dass er geht
in die große weite Welt.
Damit Vater mal versteht,
dass ihm hier nicht viel gefällt.
Stundenlang durch Wind und Schnee
stapft er nun und denkt sich bald:
„Zeit dass ich nach Hause geh',
denn mir ist unendlich kalt!“
Und so geht er wieder heim,
schmeißt die Fernsehröhre an,
schaltet die Konsole ein
und vergisst den Weihnachtsmann.

© Der TobitTM

Ihr seht, auch zur Weihnachtszeit kann Nintendo der Retter in der Not sein. Wir hoffen natürlich, dass wenigstens unter eurem Tännchen einige brauchbare Geschenke liegen – und falls ein Gutschein für ein Videospiel dabei ist, könnt ihr gleich in **TOTAL! 2/2000** nachschauen, was ihr euch dafür holen solltet. Am **21. Januar** liegt sie lesefertig im Zeitschriftenregal.



Nachschub für Hobbystrategen

Gleich zwei viel versprechende Strategiespiele finden ihren Weg in die nächste **TOTAL!**. *StarCraft 64* sollte alle erklärten Science-Fiction-Freunde beglücken, während sich *Harvest Moon 64* an die Nachwuchsfarmer unter euch richtet. Nicht verpassen!



StarCraft 64 (N64)



Harvest Moon 64 (N64)

Überraschung!

Ihr kommt wahrscheinlich nie im Leben darauf, was euch im nächsten Monat erwartet: der Test unseres beliebten Vorschau-Stammgasts *Armorines: Project S.W.A.R.M.*! Na, das hättet ihr doch nie erraten, oder?



Armorines: Project S.W.A.R.M. (N64)

Schirifoulelfmeterabseits!

Sportsfreunde, ihr bekommt, was ihr verdient: *International Superstar Soccer 2000* steht in der Pipeline und wartet nur darauf, von euch gespielt zu werden. Wir geben euch brandneue Infos zur überarbeiteten PAL-Version.



ISS 2000 (N64 jap. Version)



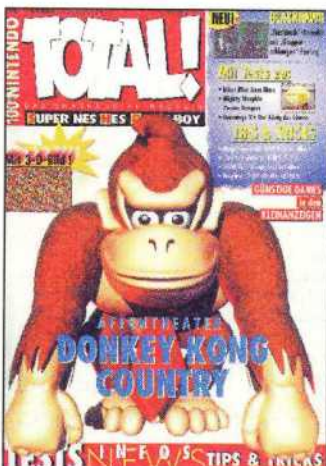
ISS 2000 (N64 jap. Version)

Fertig zum Rumpeln?

Auf dem Nintendo⁶⁴ kann *Ready 2 Rumble Boxing* nicht auf voller Linie begeistern, aber das muss ja nicht heißen, dass es auf dem Game Boy Color nichts wird. Freut euch schon jetzt auf einige heiße Kämpfe auf Nintendos tragbarer Konsole!

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Erkennt ihr ihn wieder? Richtig, derselbe Affe wie vergangenen Monat! Der erste Teil von *Donkey Kong Country* (SNES) war geboren und wurde gebührend getestet (von kdh, der ist heute noch besonders stolz darauf). Kennt ihr aber auch noch *Blackhawk*? Das von *Flashback* inspirierte Action-Spiel (erinnert sich jemand an *Flashback*?) macht noch heute Spaß wie früher und wurde ebenfalls getestet, zusammen mit *Lemmings 2*, *Pitfall: The Majan Adventure*, *Der König der Löwen*, *Micro Machines* und 15 weiteren SNES-Titeln. Hinzu kamen



noch acht Game-Boy- und ein NES-Test sowie Previews von *Adventure Island 2* und *Parodius 2*, beide für das SNES. Außerdem stellten wir eine damals neuartige Technik vor, die realistische Bewegungsabläufe ermöglicht. Heute kennt man dieses Verfahren unter der Bezeichnung „Motion Capturing“. Für alle Prügelspieler starteten wir mit dem ersten Teil unseres *Street Fighter*-Kurses.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSDP)
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: Heike Vogt, Arne Bahruth

Verlagsleiter: Michael Gremliza

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSDP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Virgin Interactive

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.



Armorines * Air Boarder * Beetle Adv. Racing * Bio Freaks * Bomberman * Buck Bumble * Bust-A-Move 2 * Command & Conquer * Destruction Derby * Donkey Kong

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

GAMEBOY

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
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.	39,95
Netzteil	39,95
10 Pin Bowling	59,95
720° Skateboarding	59,95
A Bug's Life JR	59,95
Antz JR	59,95
Asterix & Obelix	59,95
Battleships A	49,95
Blast Bass Fishing	59,95
Bomberman Quest	59,95
Breakout A	49,95
Bubble Bobble	49,95
Caesars Palace 2	49,95
Carmageddon dt.	59,95
Centipede SH	49,95
Chessmaster	59,95
Chase HQ	39,95
Conkers Pocket Tales	59,95
Cool Hand G	49,95
Crazy Bikers R	59,95
Daffy Duck (11) JR	59,95
Defender	39,95
Drop Zone A	54,95
Evel Knievel R	59,95
F1 World GP	59,95
F-15 Strike Eagle (11)	59,95
Frogger JR	49,95
Game & Watch Gal.	44,95
Gex JR	54,95
Grand Theft Auto	59,95
Harvest Moon RPG	59,95
Hexcite	39,95
Hollywood Pinball	39,95
Holy Magic Century	54,95
Hugo 2 1/2 JR	59,95
Klax G	49,95
Kluster G	49,95
Legend of the River	49,95
Looney Tunes	59,95
Lucky Luke JR	59,95
Mario Golf SP	59,95
Maus, Die	59,95
Men in Black JR	49,95
Micro Machines (11)	59,95
Missile Command	39,95
Mission Impossible	59,95
Montezuma's Return	49,95
Mortal Kombat 4	39,95
NBA Pro 99	39,95
Paperboy R	59,95
Papyrus	59,95
Pin Bowling	59,95
Pitfall JR	39,95
Pocket Bomberman	44,95
Pokemon blau / rot je	59,95
Power Quest A	39,95
Prince of Persia	49,95
Quest for Camelot	59,95
R-Type DX	39,95
Rampage World Tour	49,95
Reservoir Rats JR	39,95
Ronald V-Football	59,95
Rugrats JR	49,95
Schlumpfe im Alptr.	54,95
Shadowgate RPG	49,95
Shanghai Pocket G	49,95
Silicon Valley	49,95
Spy Hunter & Moon P.	59,95
Spy Vs Spy A	49,95
Star Wars Racer (11)	59,95
S. Mario Bros. JR	59,95
Supreme Snowb.	59,95
Suzuki Extreme R	59,95
Tabaluga RPG	59,95
Tarzan	59,95
Tetris Deluxe G	44,95
Tom & Jerry (11)	59,95
Top Gear Rally	64,95
Turok 2 A	39,95
V-Rally R	59,95
Warioland 2 JR	59,95
World Rally R (11)	59,95
Worms Armageddon	59,95
WWF Attitude	59,95
Zelda RPG	59,95

Viele Preisreduzierungen - Nur solange Vorrat reicht!

SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Aero the Acrobat 2 a	29,95
Air Cavalry A	39,95
Aladdin JR	39,95
Arkanoid G	29,95
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>

Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/ov>	19,95
FIFA Soccer '96 SP	29,95
FIFA Soccer 97	39,95
Harvest Moon RPG	39,95
Hebereke Popoon 2	29,95
Incr. Crash Dummies	19,95
J. Conners Tennis	39,95
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	39,95
König der Löwen	39,95
Lost Vikings 2	39,95
Lucky Luke JR	39,95
Lufia incl. Berater	39,95
Magical Quest	39,95
Marvel Super Heroes	39,95
Mickey & Minni	39,95
Mohawk & Headph.	29,95
Mr. Do A	29,95
NBA Give'n Go	39,95
NBA Hangtime SP	29,95
NBA Live '97 SP	39,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	39,95
N. Mansell World C.	39,95
Pac Man 2 JR	39,95
PGA Tour Golf '96	39,95
Pinball Dreams G	39,95
Pinocchio	49,95
Prehistorik Man JR	29,95
Primal Rage A	29,95
Puzzle Bobble G	49,95
Realm JR	39,95
Revolution X A	29,95
Schlumpfe 1 & 2 je	39,95
Secret of Evermore	49,95
incl. Spielberater	49,95
Shaq Fu <a> A	29,95
Sim City G	49,95
Sonic Blastman <a>	29,95
Spirou JR	39,95
Star Trek DS9 A	29,95
Star Trek NG A	49,95
S. Bomberman 2	59,95
S. Drop Zone	39,95
S. Empire Strikes Back	39,95
S. Mario World <a>	39,95
S. Mario World 2	49,95
Super Metroid A	39,95
S. Return of Jedi A	39,95
Super Star Wars A	39,95
Super Star Wars <a>	29,95
S. Streetfighter 2	39,95
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 Attack G	39,95
Tim im Sonnentempel	39,95
Tim in Tibet JR	39,95
Timecop A	19,95
Timon & Pumbaas..	49,95
Toy Story JR	39,95
Vortex	29,95
Weapon Lord B	39,95
Whizz	39,95
Wild Guns A	39,95
Williams Arcade Hits	29,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms G	39,95
Zero the Kamikaze a	29,95
Zoop G	29,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	19,95
Antennenkabel	19,95
Antennen-Umschalter	4,95
Joyboard Arcade	39,95
RGB Kabel "Scart"	19,95
S-Nes Konsole	139,95
S. Scope & 6 Games	89,95

NINTENDO.64



Aerofighters Assault	89,95
Armorines in Projekt	
Swarm dt./engl. je	89,95
Asteroids Hyper (11)	84,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bass Hunter	99,95
Battle Zone (11)	109,95
Bio Freaks "uncut"	89,95
Box Champions 2000	94,95
Carmageddon Dt.	94,95
Castlevania 3D	104,95
Command & Conq.	109,95
Destruction Derby*	104,95
Donkey Kong	99,95
Donkey Kong & 4 MB Ram	39,95
Erweiterung (12)	129,95
Earthworm Jim 3D*	89,95
F1 World Grand P.2	79,95
Fighting Force	109,95
Gauntlet: Legends	99,95
Gex 3: Deep Cover	109,95
Grand Theft Auto (11)	94,95
Hot Wheels R	89,95
Hybrid Heaven	109,95
Jet Force Gemini	99,95
Knock Out Kings*	99,95
Lego Racers	104,95
Magical Tetris	99,95
Mario Golf SP	99,95
Mario Party G	84,95
Monster Truck M.	89,95
Mystical Ninja 2	99,95
NBA Jam 2000 (11)	89,95
NBA Live 2000 (12)	89,95
New Tetris, The	84,95
Nuclear Strike (12)	109,95
Perfekt Dark (12)	109,95
Racing Simulation	89,95
Rainbow Six (12)	94,95
Rayman 2	99,95
Ready to Rumble	99,95
Road Rash (11)	109,95
Roadsters 99 (11)	104,95
Rocket -	
Robot on Wheels	109,95
Ruff & Tumble (11)	104,95
Rugrats Schatzs.	99,95
Shadowgate RPG	99,95
Shadowman	99,95
Soccer (11) SP	99,95
South Park	99,95
South Park Luv Sha.	89,95
Space Race (11)	109,95
Star Wars Racer	ab 89,95
Star Wars Rogue S.	99,95
Starcraft (11)	109,95
Super Smash Bros.	89,95
Supercross 2000	99,95
Tonic Trouble	99,95
Top Gear Rally 2	109,95
Turok - Legend des	
verlorenen Landes	89,95
Twisted E. Snowboa.	69,95
Ultimate Football (11)	99,95
WCW Mayhem (12)	99,95
World Driver Champ.	109,95
World L. Soccer (11)	104,95
Worms Armageddon	99,95
Wrestlemania 2000	109,95
WWF Attitude	99,95
Xena Warrior Princ.	109,95
Zelda 64 RPG	99,95
Zero Hour A	109,95

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"

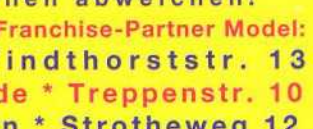
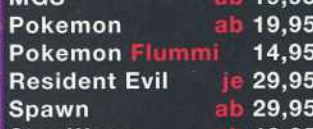
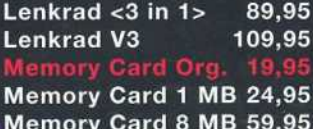
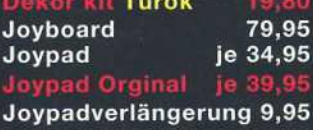
Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

Sonder-angebote: N64 - ZUBEHÖR:

1080° Snowboarding	69,95
Aero Gauge R	39,95
Air Boarder 64 R	49,95
Beetle Adv. Racing	39,95
Blast Corps	49,95
Body Harvest A	49,95
Bomberman 64 G	49,95
Bomberman Hero	49,95
Buck Bumble A	39,95
Bust-A-Move 2 G	39,95
Bust-A-Move 3 G	49,95
Charlie Blast Cha.	39,95
Chopper Attack A	69,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
Cruis'n USA R	49,95
Cruis'n World R	49,95
Dark Rift B	39,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes B	39,95
Extreme G R	39,95
Extreme G	29,95

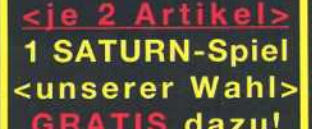
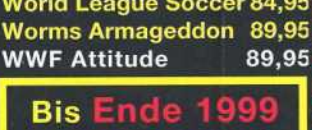
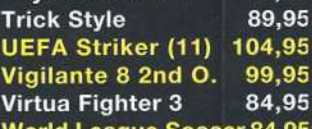
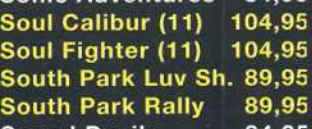
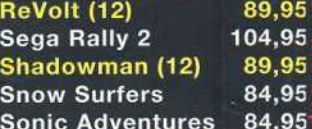
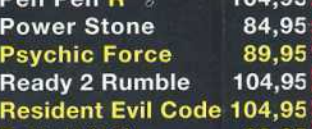
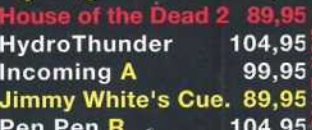
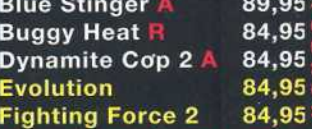
LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strothweg 12
Händleranfragen willkommen!
% = Bewertung 64 Power



Dreamcast:

Dreamcast	489,-
Controller	49,95
DekorKit Shadowman	19,80



Bis Ende 1999
legen wir bei
DREAMCAST-
Bestellungen
<je 2 Artikel>
1 SATURN-Spiel
<unserer Wahl>
GRATIS dazu!

Importe auf Anfrage
<keine Nintendo-Importe!!!>
02504 - 933012



Sting, DDP, Giant & Rey, Scott Hull
Hulk Hogan, Lex Luger, Macho Man, Kevin Nash

http://www.freaksshop.de

a = ausländische Version / Rote Schrift auf Schwarze Balken = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele
Zelda 64 * WCW/NWO Revenge * Turok Ragewars * Turok 2 * Star Shot * Star Wars Racer * Star Wars R. Squ. * South Park Chefs * Smash Brother

blau.

eine von sechs farben aus der N64 color edition.



Nintendo®

NINTENDO⁶⁴



Feel Everything

Graue Mäuse gibt es da draußen schon genug. Jetzt kommt die Nintendo 64 Color Edition in sechs coolen Clear Colors. Welche passt am besten zu Dir? Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple, Smoke Black, Sun Orange oder Fire Red? Such Dir eine aus und steig ein in die geballte 64-Bit-Power von Nintendo. Dagegen sehen andere Konsolen ganz schön blass aus. www.nintendo.de

