

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64 GAME BOY COLOR POKÉMON

Surpreme Snowboarding

Jet Force Gemini
(Tipps & Tricks)

BattleTanx
Global Assault

Toy Story 2

Ronaldo
V-Football

Supercross 2000

International
Track & Field
Summer
Games

Army Men:
Sarge's Heroes

Driver

Catwoman

Top Gear
Rally 2

Kid Paddle

Tomb Raider

Castlevania – Legacy of Darkness

GAME BOY COLOR

Donkey Kong 64

Gelöst: Alle Bananen,
alle Geheimnisse!

Die ersten
Screenshots

**BANJO-
TOOIE™**

POKÉMON

4 Seiten Tipps & Tricks!
News in der Poké-Corner

2 coole Poster!



Armorines: Project S.W.A.R.M.
Die Killerkäfer kommen

TOTAL!



Tipps & Tricks & Tests & Infos

FRÖHES NEUES JAHR!



Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und
alles Gute für das Jahr 2000 wünscht euch

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

S. 64

S. 6

S. 72



S. 24

S. 30

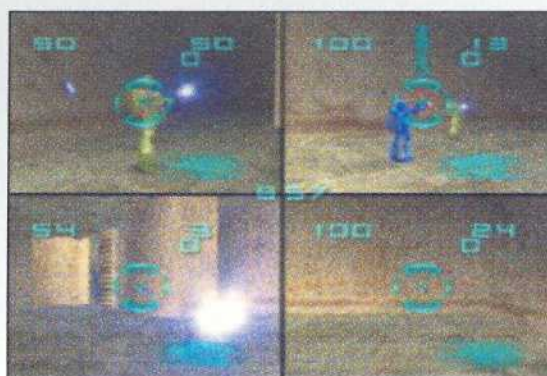
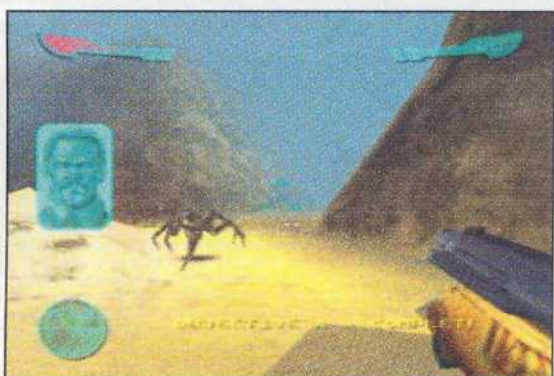
S. 10

S. 26

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

Insektenspray könnt ihr vergessen!

26



Solo bekämpft ihr die Bugs als Soldat, zu viert könnt ihr auch in deren 'Haut' schlüpfen

Nuclear Strike 64

Action im Kampfhubschrauber

28



Munition und Treibstoff sind begrenzt. Haltet also die Augen danach offen!

Top Gear Rally 2

Bleifuß, hochschalten und ab geht's!

30



Die Zwischenstopps dienen dazu, den Wagen gezielt reparieren zu lassen

SPECIALS

Jahresrückblick 199938

Zum Jahrtausendwechsel befinden wir uns bereits im siebten TOTAL!-Jahr. Es hat sich eine Menge getan, und deshalb möchten wir uns in diesem Special mit Wort und Bild vorstellen. Eine Foto-TOTAL!-Story ist es nicht geworden, aber die folgt bestimmt in einer der kommenden Ausgaben. Außerdem haben wir die Highlights der vergangenen zwölf Monate zusammengetragen und lassen die Ereignisse in Kurzform noch einmal Revue passieren.

NEWS

NINTENDO⁶⁴

Banjo-Tooie	6
International	
Superstar Soccer 2000	8
International	
Track & Field Summer Games	7

GAME BOY COLOR

Driver	9
F1 Racing Championship	9
Rayman	9
Tomb Raider	10
Top Gear Rally 2	9

Pokémon-Corner	10
Tri-Star 64 (N64-Zubehör)	10

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

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Army Men: Sarge's Heroes	24
Battletanx 2	22
Castlevania -	
Legacy of Darkness	18
Supercross 2000	20
Toy Story 2	32

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Armorines: Project S.W.A.R.M. ...	26
Nuclear Strike 64	28
Top Gear Rally 2	30

Import-Spiele:

Namco Museum 64	36
NASCAR 2000	35
NBA Courtside 2 -	
Featuring Kobe Bryant	34

GAME BOY COLOR

Beauty and the Beast	57
Catwoman	61
Déjà Vu I & II	60

Dragon Quest Monsters	54
Earthworm Jim –	
Menace 2 the Galaxy	60
Gex: Undercover Gecko	63
Mission: Impossible	63
Ms. Pac-Man –	
Special Color Edition	59
Pac-Man –	
Special Color Edition	59
Pumuckl	58
Ronaldo V-Football	62
Supreme Snowboarding	61
Star Wars: Episode I – Racer	57
Turok: Rage Wars	58
Wrestlemania 2000	62

TIPPS & TRICKS

Donkey Kong 64 (N64) – Teil 1	64
Jet Force Gemini (N64) – Teil 2	68
Pokémon (GBC) – Teil 4	72
Mario Golf (N64) – Teil 4	76

Helpline	84
Shortys	80

RUBRIKEN

Abonnement	87
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!	
Börse	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	83
Impressum	90
Leserbriefe	12
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

Poster: Armorines (N64),
Rückseite: South Park Rally (N64)



Dragon Quest Monsters

Die Pokémon-Alternative von Eidos Int.

54

Pick	Griz	DKid
H 53 M 38	H 32 M 17	H 37 M 49



Gewisse Ähnlichkeiten zu den Pokémon-Spielen sind nicht von der Hand zu weisen

Army Men

Plastisches Soldatenleben – ab Februar

24



Da fliegen ganz schön die Fetzen

Toy Story 2

Teil 2 der Erfolgs-story im Anmarsch

32



Buzz auf der Suche nach Woody

Jet Force Gemini

Wir führen euch durchs Sci-Fi-Abenteuer – Teil 2

68



Hilfe! Ich wollt' doch nur Pilze sammeln

Donkey Kong 64

Alles Banane! Wir haben sie für euch gefunden

64



Jahresrückblick 1999

Die Highlights '99 inklusive Redaktionsvorstellung

38



„Am 11. seid ihr fertig, klar!?“ „Is' gebongt, Chef! Nur eben noch Schnee schippen ...“

am rande

Perfect Dark

Kein anderer N64-Titel wird sehnlicher erwartet. Sowohl in euren als auch in unseren Most Wanted Charts steht er seit Monaten an der Spitze. Neue Details gibt es derzeit zwar nicht zu berichten, aber einige aktuelle Bilder sind aufgetaucht, um deren Genuss wir euch natürlich nicht bringen wollen.



Zelda

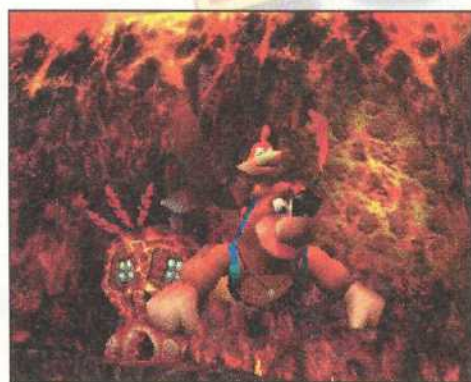
Miyamoto hat in einem Interview bekanntgegeben, dass bereits an einer *Zelda*-Fortsetzung für Dolphin gearbeitet wird. Durch einen Übersetzungsfehler wurde allerdings auf vielen Internet-Seiten fälschlicherweise verbreitet, dass frühestens im Jahre 2004 mit einer Dolphin-Fassung zu rechnen sei. Diese Aussage bezieht sich jedoch ausschliesslich auf ein *Zelda*, das ein komplett neues, revolutionäres Gameplay haben wird, so wie *Zelda: Ocarina of Time* im Vergleich zu seinen Vorgängern. Aus Insider-Kreisen ist hingegen zu hören, dass bereits wesentlich früher, zum oder kurz nach dem Dolphin-Launch, eine *Zelda*-Fortsetzung für Dolphin erscheint, die auf dem Gameplay der N64-*Zeldas* basiert. Hoffen wir, dass dies stimmt.

Banjo-Tooie

System: Nintendo 64
Entwickler: Rare

Genre: Jump&Run
Erhältlich: Mitte 2000

Mit *Banjo-Kazooie* erschuf Rare ein echtes Meisterwerk unter den 3D-Jump&Runs. Am Ende des Spiels verrät der Schamane Mumbo-Jumbo, dass es einen Nachfolger mit dem Namen



Banjo dümpelt so vor sich hin. Doch bald ist es aus mit der Ruhe

Banjo-Tooie geben wird. Angekündigt war die Fortsetzung für 1999, erschienen ist sie bisher nicht. Stattdessen erschien vor wenigen Wochen das ebenfalls lang erwartete *Donkey Kong 64*, das gleichsam von Rare entwickelt wurde. Nun melden sich die talentierten Programmierer mit den ersten Infos und Screenshots zu *Banjo-Tooie*, die



Mumbo-Jumbo hat ganze Arbeit geleistet und Banjo in einen Fisch verwandelt



wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Der lebenswerte Bär und die zickig-freche Rotkammhövöndame Kazooie haben einige neue Moves drauf und können nun auch voneinander getrennt und



Na, erkennt ihr ihn? Es ist tatsächlich der in einen Dino verwandelte Banjo



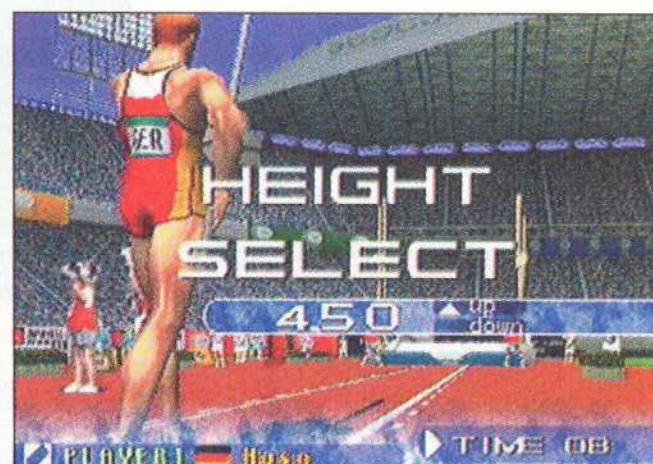
Ungewöhnliche Gegner wie dieser C-3PO-Verschnitt greifen euch an

einzelnen gesteuert werden. An einigen Stellen könnt ihr sogar die Kontrolle über Mumbo-Jumbo übernehmen. Außerdem kommt ihr in den Genuss eines Vierspieler-Modus. Insgesamt sollen acht Welten und komplett neue Bosse integriert werden. Wann es soweit sein wird, ist allerdings noch immer unklar. Bisher heißt es nur, dass *Banjo-Tooie* im Jahr 2000 erscheinen soll. Auf jeden Fall hat Rare alle Hände voll zu tun, weil im April schließlich auch noch die Veröffentlichung von *Perfect Dark* und im Laufe des Jahres das längst überfällige Jump&Run *Twelve Tales: Conker 64* und das Rennspiel *Mickey Speedway USA* geplant sind. Bei letzterem handelt es sich um ein Fun-Racer im Stil von *Diddy Kong Racing* mit Micky Maus und anderen Walt-Disney-Charakteren in den Hauptrollen.

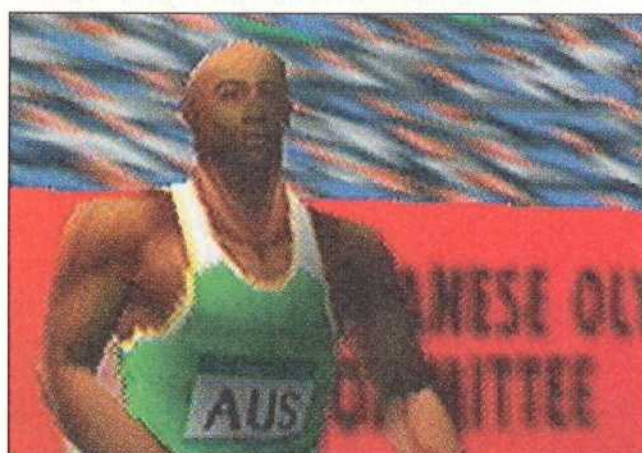
Gepflegtes Triggern und Pad-Zerstören ist bald auch für N64-Besitzer angesagt. Wie aus heiterem Himmel erhielten wir die Information, dass Konami an einer Umsetzung von *International Track&Field* für den 64-Bitter arbeitet. Bis zu vier Personen dürfen sich gleichzeitig miteinander messen. In den Lauf-, Schwimm- und Radsportarten kommt es in erster Linie darauf an, zwei im Menü selbst bestimmte Knöpfe des Pads gleichmäßig und vor allem schnell nacheinander zu drücken. Mit dem Action-Button wird dann nur noch im richtigen Moment die Brust ins Ziel geworfen, der Anschlag an den Beckenrand ausgeführt oder das Rad nach vorne über die Endmarkierung gedrückt. Bei den Wurf- und Sprungdisziplinen dient der Aktionsknopf zum Einstellen des richtigen Abwurf- beziehungsweise Absprungwinkels, wobei gutes Timing gefragt ist. Bei einer der exklusiven N64-Disziplinen, dem Reckturnen, müssen angezeigte Steuerkommandos blitzschnell über das Pad eingegeben werden, um den Athleten gekonnte Ginger-Salti und sonstige spektakuläre Manöver veranstalten zu lassen. Für genügend Abwechslung ist also gesorgt, wenn das Spiel im März veröffentlicht wird.



Beim Stabhochsprung kommt es nicht nur auf gute Trigger-Fähigkeiten, sondern auch auf das Timing an



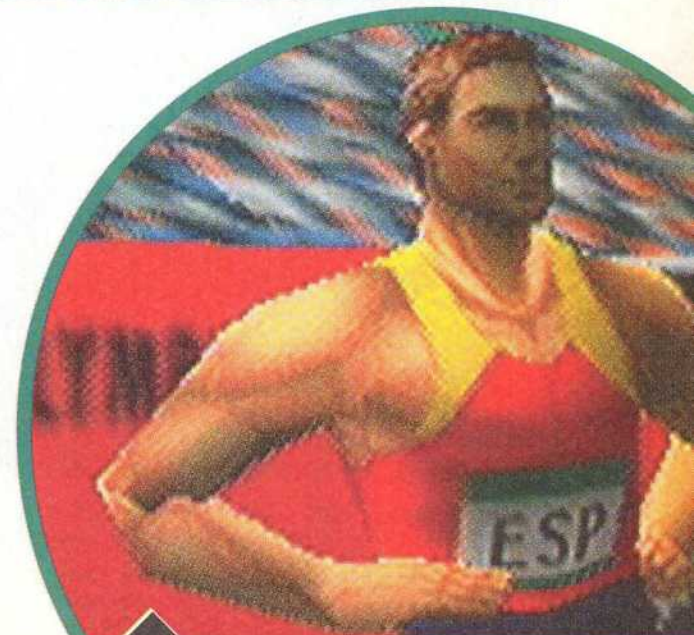
Bei manchen Disziplinen dürft ihr euch selbst ein Ziel setzen. Doch pokert nicht zu hoch, das kostet Punkte!



Die Sportler vor dem Beginn des Wettkampfs: Mit konzentriertem Blick bereiten sie sich vor



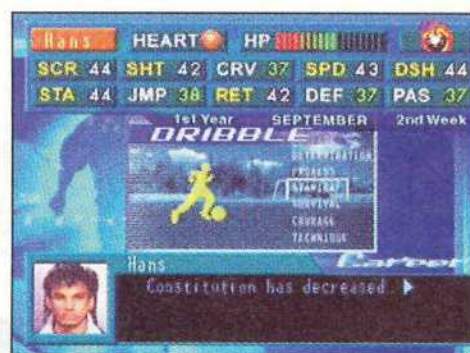
In der Schwimmarena ist die Hölle los. Den Zuschauern ist die Aufregung vor dem Start anzumerken



International Superstar Soccer 2000

System: Nintendo 64
Entwickler: Konami

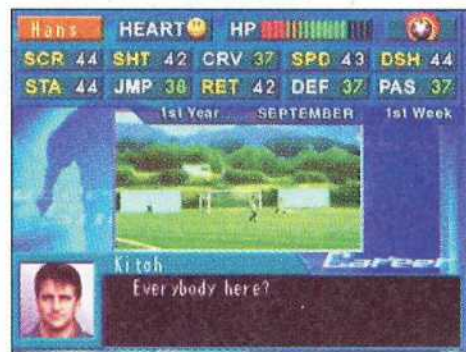
Genre: Sport
Erhältlich: ab Ende März



Wenn im März mit ISS 2000 der dritte Teil der erfolgreichen Fußballspiel-Serie für Nintendos Konsole in Europa erscheint, wird es im Vergleich zur japanischen Version neben deutschen Bildschirmtexten noch zwei weitere wichtige Veränderungen geben. So kann zum einen bei Verwendung des Expansion Paks zum ersten Mal in High-Res gegen den Ball getreten werden. Zum anderen steckt Konami gerade in Verhandlungen, um eine Lizenz zu bekommen, die die Verwendung von offiziellen Spieler- und Teamnamen ermöglicht. Auch spielerisch hat sich einiges in Vergleich zu den Vorgängern getan. So bleibt der Ball jetzt nicht unbedingt an den Füßen eines grätschenden Spielers 'kleben', sondern kann durch solch eine Aktion auch schon einmal unglücklich in den Lauf eines viel besser positionierten Gegners abgefälscht werden. Das Ausführen eines Schusses ist ebenfalls anspruchsvoller geworden, was zusammen mit der gestiegenen Intelligenz der Torhüter spannende Matches garantiert. Neben 18 neuen Szenarios gibt es erstmals einen RPG-Modus.



Beim Hochspringen der Spieler in der Mauer wird die Animationsfülle deutlich



Im RPG-Modus müsst ihr einen jungen Fußballer an die Weltspitze führen



Die Spieler der eigenen Mannschaft agieren zum Teil sehr aufmerksam



Auf das Wegspringen des Balls nach dem Grätschen müsst ihr euch gut einstellen. Setzt diese Aktion nur dann ein, wenn der Gegner nicht nah an eurem Tor ist!

Ihr übernehmt die Rolle eines kleinen Jungen, den ihr von einer kleinen Club-Mannschaft bis in ein großes und renommiertes Team führen sollt. Dabei kommt es nicht nur in vielen kleinen Geschicklichkeitstests auf das Beweisen eines guten Ballgefühls an, sondern

auch auf Disziplin und Teamgeist. Auch der familiäre Aspekt darf nicht zu kurz kommen, denn wenn ihr am Valentinstag nicht zu Hause seid und eurer Freundin einen Strauß Blumen schenkt, ist sie beleidigt und bekommt schlechte Laune. Das trübt wiederum eure Stimmung, und euer Konzentrationswert für das nächste Spiel nimmt um einige Punkte ab.

Rayman

System: Game Boy Color
Entwickler: Ubi Soft

Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab März

Sein N64-Debüt hat der sympathische Rayman bereits bestens überstanden. Nun startet die Knollennase auch auf dem Game Boy Color durch. Fünf Welten mit insgesamt 20 Leveln fordern euer Können. Die Kontrolle des kleinen Helden wirkte in den ersten drei spielbaren Stages der Preview-Version



bereits sehr ausgereift. Grafisch hat das Spiel in der gesamten Redaktion für Verblüffung gesorgt. Die Welten sind so unglaublich detailliert und liebevoll gezeichnet, dass einem die Augen übergehen. Kaum zu glauben, was der Game Boy Color bei guter Programmierung alles zu leisten vermag. Ab März soll das Game im Handel zu haben sein.

Die Welten von Rayman für den GBC wurden wunderschön gestaltet



Die Welten von Rayman für den GBC wurden wunderschön gestaltet

F1 Racing Championship

System: Game Boy Color
Entwickler: Ubi Soft

Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab März

Mit F1 Racing Championship scheint sich ein echter Knüller anzukündigen. Dank Lizenz werden sämtliche Originalkurse, -wagen und -fahrer mit von der Partie sein. Außerdem treiben die Programmierer den GBC zu bisher ungeahnten Grafikleistungen.



Die Streckenumgebung bietet enorm viele Details, die den Vorbildern der Formel 1 entsprechen, und während eines Pit Stops seht ihr die Mechaniker arbeiten. Ihr könnt sogar aus einer Cockpit-Perspektive spielen und wahlweise bei Regen oder Sonnenschein an den Start gehen.

Selbst bei drei großen Fahrzeugen im Bild gerät die Grafik nicht ins Stocken



Selbst bei drei großen Fahrzeugen im Bild gerät die Grafik nicht ins Stocken

Driver

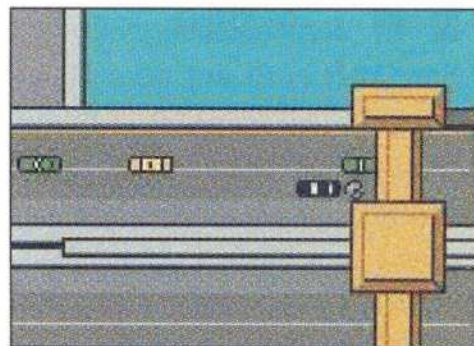
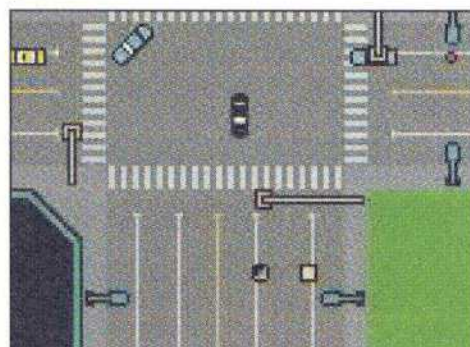
System: Game Boy Color
Entwickler: Crawfish Interactive

Genre: Action
Erhältlich: ab März

Für PC und PSX gibt es Driver schon seit längerem. In den vergangenen Wochen fragten sich viele, ob es eine N64-Umsetzung geben wird. Dazu hat sich Hersteller GT Interac-



Wie in der PSX- und der PC-Version zeigt ein Pfeil das nächste Ziel an



tive zwar noch immer nicht geäußert, dafür sorgte jedoch eine andere Meldung für eine Überraschung. Im März erscheint eine GBC-Fassung von Driver. Sämtliche Missionen und Features des Originals sollen auch in der Version für Nintendos Hosentaschenkonsole enthalten sein. Einziger Unterschied ist die Darstellung. Aufgrund mangelnder 3D-Fähigkeiten des Game Boy Colors wird das Geschehen aus einer Draufsicht betrachtet, wie ihr sie aus GTA kennt.

Top Gear Rally 2

System: Game Boy Color
Entwickler: Kemco

Genre: Kemco
Erhältlich: ab Ende Februar

Vor noch nicht einmal einem Jahr veröffentlichte Kemco mit Top Gear Rally ein sensationelles Rennspiel für den Game Boy Color (Test in TOTAL! 4/99, Note: 1-). Die Steuerung, die Gegner und das Streckendesign konnten rundum überzeugen. Außerdem handelte es sich um das erste Rumble-



Ab März dürft ihr in Top Gear Rally 2 erneut die Straßen unsicher machen

Modul für Nintendos Tragbaren. Im Februar erscheint der Nachfolger, und bereits die Vorversion, in die wir einen intensiven Blick werfen durften, zeigt, dass der Titel nicht enttäuschen wird. Die Entwickler haben in allen Bereichen noch einmal gefeilt. Allerdings steht noch nicht fest, ob Top Gear Rally 2 wieder ein Modul mit oder diesmal ohne Rumble-Funktion sein wird.

Tomb Raider

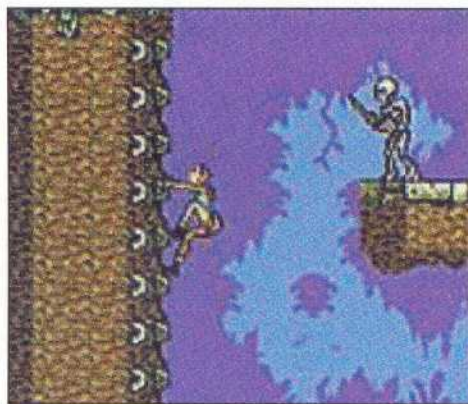
System: Game Boy Color
Entwickler: Eidos

Genre: Core Design
Erhältlich: ab April

Wir hatten es euch bereits in TOTAL! 8/99 in den News angekündigt: Lara Croft wird auf dem Game Boy Color ein Abenteuer bestehen. Endlich wurden die ersten Screenshots veröffentlicht, die bereits sehr beeindruckend aussehen. Der Hersteller verspricht aufwändige Animationen und ein sehr umfangreiches Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten. Dazu gehört neben Laufen und Springen auch Kriechen,



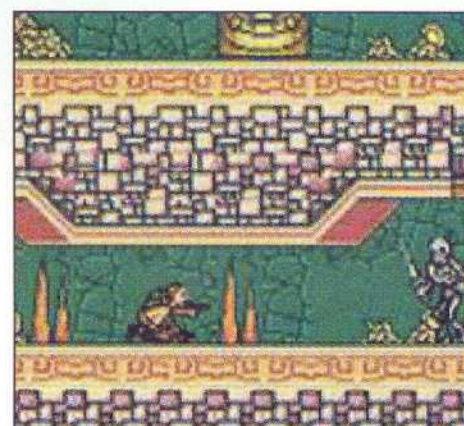
Die Mumien aus TR IV machen Lara auch auf dem GBC zu schaffen



Passt auf Schrägen gut auf – sie führen oftmals direkt in eine Stachelfalle

Hangeln und beidhändiges Schießen in verschiedene Richtungen. Ihr werdet in diesem 2D-Action/Adventure viele Rät-

sel und knifflige Sprungpassagen meistern müssen. Wenn sich die attraktive Dame so gut steuern lässt wie sie aussieht, könnte *Tomb Raider* für den Game Boy Color ein echter Knaller werden. Das wäre eine gute Erfolgsquote für Eidos Interactive, die nach *Dragon Quest Monsters* (Test in dieser Ausgabe auf den Seiten 54-56) dann nicht nur ihr zweites Game-Boy-Color-Spiel veröffentlichen, sondern zugleich auch den zweiten Volltreffer landen würden.



Ducken, Fallen ausweichen und Gegner bekämpfen – TR-Freunde werden es lieben



Pokémon-Corner

Am 17.12.1999 hat der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) den beiden Titeln *Pokémon: Rote Edition* und *Pokémon: Blaue Edition* das Prädikat Gold verliehen. Von beiden Spielen wurden mehr als 100.000 Stück verkauft.

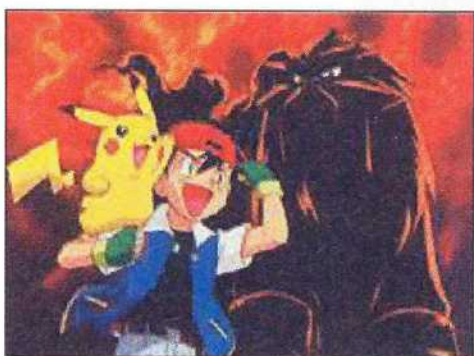
• In Japan wird im April *Pocket Monster X* erscheinen. Diese Variante wird den Handy-Adapter unterstützen, mit dem die Spie-



ler über ihr Mobiltelefon ihre Monster tauschen oder gegeneinander antreten lassen können. Auch das Herunterladen von neuen Features über die Nintendo-Homepage wird möglich sein.

• Nintendo arbeitet an einem weiteren Pokémon-Kinofilm, dessen Titel übersetzt soviel bedeutet wie: *Pokémon: Herrscher im kristallinen Turm*.

• In *Pokémon Gold & Silber* gibt es ein Pikachu-Baby. Weitere Infos erhaltet ihr in den *Pokémon-Tipps&Tricks* auf den Seiten 72-75.



Auch im Kinofilm müssen Ash und Pikachu viele Abenteuer bestehen

Tri-Star 64

Hersteller: SuperUfo, Hong Kong
Erhältlich: im Handel

Vorbei sind die Tage, an denen ihr euer NES und euer SNES aus dem Schrank kramen musstet, nur um noch einmal ein paar der alten Highlights zu spielen. Vorbei sind auch die Tage, an denen ihr ein Kabelknäuel nach dem anderen entwirren musstet, und beim Umstöpseln am Fernseher fast wahnsinnig geworden seid, nur

um noch einmal so geniale Spiele wie *Secret of Mana*, *Donkey Kong Country* oder *The Legend of Zelda* zocken zu können. Mit dem Tri-Star64 werdet ihr, ein NTSC-taugliches Fernsehgerät vorausgesetzt, niemals wieder diese Probleme haben.

Das Gerät wird von oben auf die Konsole gesetzt, wobei eine eingebaute Modulschnittstelle als Verbindungsstück dient. Dann wird das mitgelieferte Netzteil angeschlossen und in den vorderen der drei auf der Oberseite befindlichen Schächte ein N64-Spiel gesteckt. Jetzt müsst ihr nur noch in einen der hinteren beiden Schächte die gewünschte NES- oder SNES-Cartridge stecken, und schon kann es mit dem Spielen losgehen.



Release-Listen

GAME BOY
COLOR



Februar

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
Tiger Woods PGA Tour	THQ	Sport
TOCA Touring Car Championship	THQ	Rennspiel
Top Gear Rally 2	Kemco	Rennspiel
Wings of Fury	Mindscape/TLC	Action

März

Asterix 3	Infogrames	Jump&Run
Daikatana	Kemco	Action
Driver	GT Interactive	Rennspiel
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
F-1 World Grand Prix II	Video Systems	Rennspiel
Golf King	Crave Entertainment	Sport
Lufia	Crave Entertainment	Rollenspiel
Oddworld Adventures 2	GT Interactive	Action/Adventure
Rayman	Ubi Soft	Jump&Run
Resident Evil	Virgin	Action/Adventure
Speedy Gonzales	Infogrames	Jump&Run
Tomb Raider	Eidos	Action/Adventure
Vegas Games	Infogrames	Spielesammlung
Wario Land III	Nintendo	Jump&Run

April

Jay the Lion	THQ	Jump&Run
KISS Psycho Circus	Take 2	Action
Looney Tunes Martial Alert	Infogrames	Action/Adventure
Metal Gear Solid	Konami	Action/Adventure
Test Drive 6	Infogrames	Rennspiel
Wacky Races	Infogrames	Rennspiel

Februar

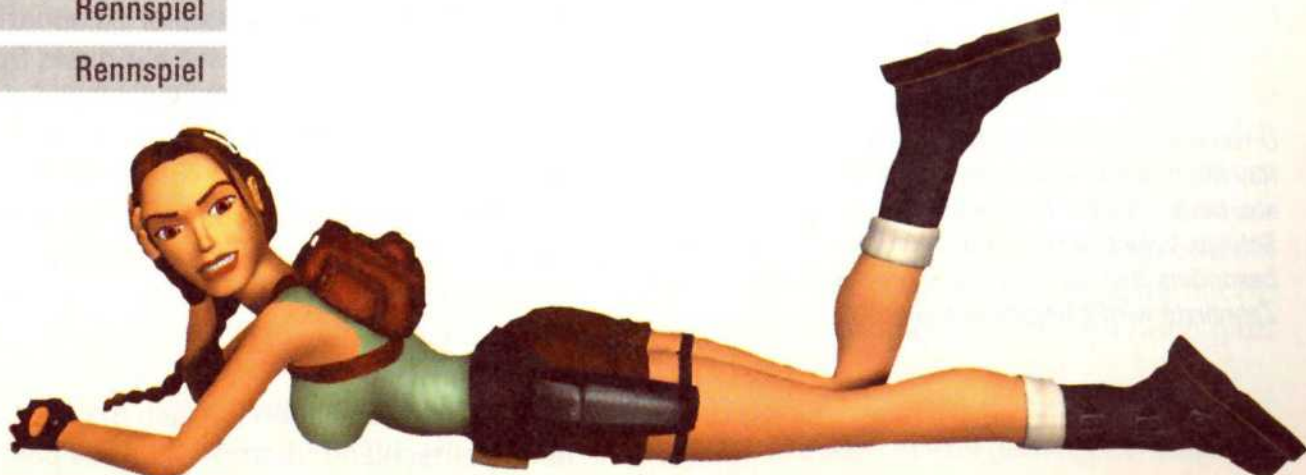
Army Men: Sarge's Heroes	Infogrames	Action/Adventure
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Prügelspiel
EPGA Golf	Infogrames	Sport
J. McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel
South Park Rally	Acclaim	Rennspiel
Supercross 2000	Electronic Arts	Rennspiel
Toy Story II	Activision	Jump&Run

März

Battletanx – Global Assault	Infogrames	Action
Battlezone 64	Crave Entertainment	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
Pokémon Stadium	Nintendo	Action/Rollenspiel
Ridge Racer 64	Nintendo	Rennspiel
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Fun-Sport
Tazmanian Express	Infogrames	Jump&Run

April

Int. Track & Field Summer Games	Konami	Sport
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



Die traditionelle Weihnachtsgrußkarte von Nintendo of Europe wollen wir euch nicht vorenthalten

Winke, winke!

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!.

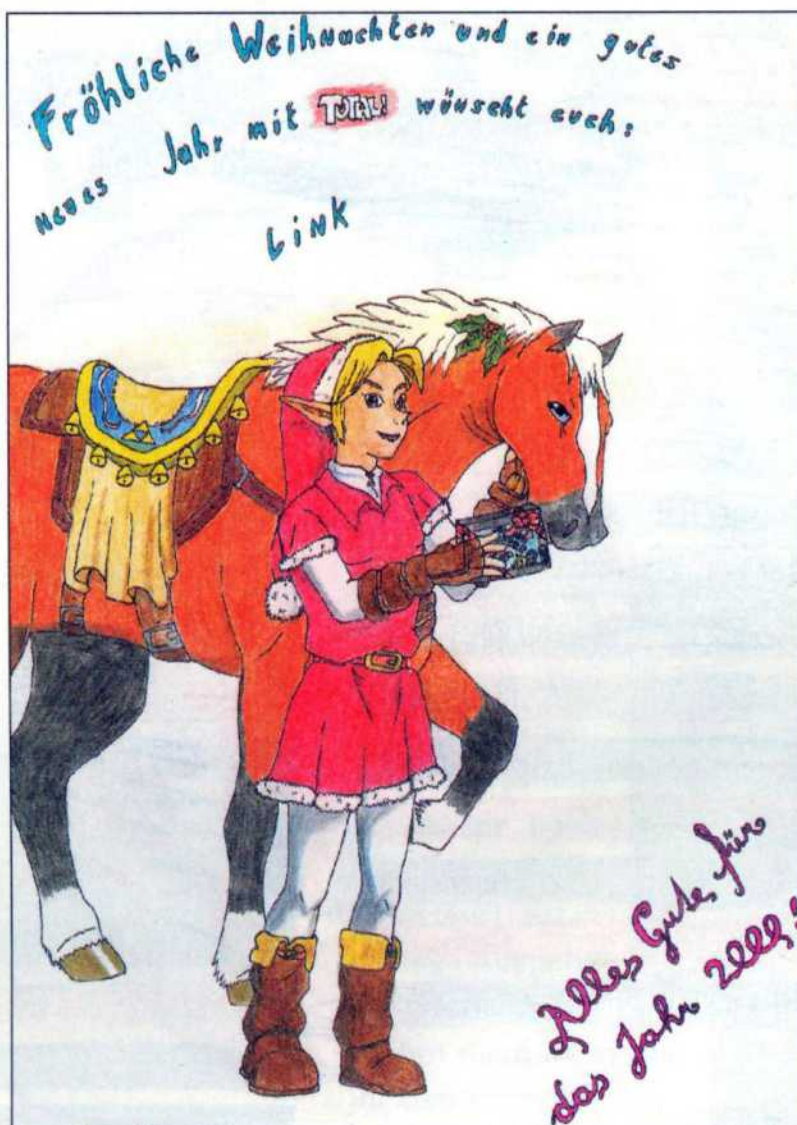
Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post!

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

Unsere speziellen Grüße des Monats gehen an: Ray Montana (Wie läuft die Poké-Liga?), Hans Zörner aus Berlin, Stefan Thormeyer aus Bröhsen, Andreas Schible, Valentina Haak, Felix aus Weinheim und ganz besonders den „Lobers-Clan“ für das Paket (Unsere Zahnärzte wird's bestimmt freuen)!



Auch wenn der Weihnachts-Link von Petra Prässoll (14) für die Weltöffentlichkeit ein wenig zu spät kommt – uns erreichte er noch rechtzeitig. Und die guten Wünsche für 2000 gelten ja immer noch!

Ausverkauf(t)

1. Am Donnerstag (12.12.99) war ich in der Stadt, und was sehe ich da? Es gibt schon *Donkey Kong 64* (ich dachte, erst ab 13. oder so). Aber leider war es ausverkauft! Das ist hier in der Gegend das erste Mal, dass ein Spiel ausverkauft ist. Selbst *Zelda* oder *Final Fantasy VIII* hat man ohne Probleme gekriegt.

2. Wie kommt es eigentlich, dass *WipEout 64* zum Schleuderpreis von 29 DM angeboten wird? Habe ich da was verpasst?

Sarah Steinbach

TOTAL!:

1. Zehnter, nicht 13ter. Der Erstveröffentlichungstag von Spielen ist in der Regel ein Freitag ... auf dem Papier. Denn die Spiele werden in der Regel schon am Montag ausgeliefert, was dazu führt, dass die meisten Händler die Ware auch anbieten, sobald sie sie in den Fingern haben. *Donkey Kong 64* scheint sich jedenfalls generell blendend verkauft zu haben – trotz großer Liefermengen war es häufig ausverkauft. Was man nicht von allen „großen Weihnachtstiteln“ für manche Konsole behaupten kann ...

2. Zu Weihnachten ist es üblich, dass Ladenhüter verramscht werden, um in den Regalen Platz für potenzielle Bestseller zu schaffen. Speziell *WipEout 64* ist zwar ein gutes Spiel, wurde aber offenbar vom Handel in Erwartung viel besserer Verkäufe in zu großen Mengen geordert wurde – was verwunderlich ist, da sich selbst die PlayStation-Vorgänger nicht so gut verkauft haben, wie man eigentlich annehmen sollte.

Pokémanie

1. Die Pokémon haben wirklich die Kontrolle über Deutschland übernommen. Es passiert

einem ständig, dass irgendwelche Leute, sowohl Jungen als auch Mädchen, über *Pokémon* reden. Teilweise haben sie sogar Ausschnitte aus bestimmten Folgen der TV-Serie nachgemacht. Die *Pokémon*-Spiele waren innerhalb von zwei Tagen ausverkauft, und die Hefte habe ich seit Nr. 2 nicht mehr bekommen. Kann man die bei Nintendo kriegen?

Ich habe alle Folgen auf Video und muss sagen, dass sie fantastisch sind. Doch einige Amis haben mir erzählt, dass die Pokémanie in den USA schon vorbei sei und *Pokémon* im Quotientief stecke.

2. Sie werfen Nintendo auch vor, dass die nur abkassieren wollen. Man hätte alle Pokémon in ein Spiel stecken können, aber nein, es sind mehrere.

Silvia Franke (16)

TOTAL!:

1. Es wäre möglich, dass die Einschaltquoten der TV-Serie in den USA sinken, weil es dort momentan keine neuen Folgen gibt. Aber das ist unwahrscheinlich, wenn man den Erfolg des ersten Kinofilms (zumindest am ersten Wochenende, bis

sich herumgesprochen hatte, wie schlecht er ist) betrachtet.

Was die Pokémanie in den USA betrifft, gibt es allerdings keine Ermüdungserscheinungen. Ganz im Gegenteil! Bekanntlich neigen unsere amerikanischen Freunde ja zu Extremen, und wenn man das mit dem hiesigen Erfolg vergleicht, kann man nur sagen: „You ain't seen nothing yet!“ Nicht umsonst gehören *Pokémon*-Jokes mittlerweile zum Standardrepertoire der Late-Night-Talker wie Jay Leno. Und dessen Publikum (nach 23 Uhr) ist bekanntlich nicht die klassische Pokémon-Zielgruppe. Die Comics können bei Nintendo nachbestellt werden, nur Nummer 2 ist vergriffen.

2. Es ist ja im Gegenteil der Witz bei der Sache, dass man zwei Versionen braucht, um alle Pokémon zu fangen. Daraus resultiert gerade das besondere kommunikative Element. Sammeln an sich ist in Videospielen ja nichts Ungewöhnliches. Aber wie lange kann man sich darüber unterhalten, wie viele Sterne man in *Super Mario 64* gesammelt hat? Oder Skulpturas in *Zelda*? Oder Waffen und Rüstungen in *Final Fantasy VI*? Gerade die Option, dass man die Viecher (theoretisch) tauschen kann, macht das Ganze so reizvoll.

Zugegeben: Dabei wird billigend in Kauf genommen, dass sich Fans beide Module zulegen (und das Gelbe, und so weiter). Aber dazu kann man wie üblich nur sagen: Bislang zwingt Nintendo noch niemanden, beide Spiele zu kaufen und alle Pokémon zu sammeln. Also muss man sich auch nicht darüber aufregen.

Wir rufen Flipper ...

1. Die neue Chipfabrik von NEC soll ja Chips für Dolphin produzieren. Ständig liest man, dass die nur 10.000 Einheiten pro Monat her-

stellen können. Das wären aber gerade mal 120.000 Konsolen, die Nintendo dann pro Jahr auf den Markt bringen kann?! Ein bisschen wenig, oder?

2. Wieso ist auf der US-Verpackung von *Jet Force Gemini* ein Expansion Pak abgebildet? Unterstützt die NTSC-Version dieses etwa?
3. Woran programmiert Nintendo eigentlich seit *Zelda* die ganze Zeit?

Joe, Köln

TOTAL!:

1. Diese Aussage kennen wir auch. Entscheidend ist jedoch, dass die Grafikchips nicht nur in der „neuen“ Fabrik gefertigt werden. Schließlich hat Nintendo bei NEC Halbleiter im Wert von fünf Milliarden DM geordert. Bei dem Tempo wären diese ja bis zum Jahr 3000 noch nicht fertig ... (Bislang hat die Produktion jedenfalls noch gar nicht begonnen.)

2. Nein, *Jet Force Gemini* unterstützt auch in der US-Version das Expansion Pak nicht. Das war ein Fehler auf den ersten Packungen. Inzwischen ist das Symbol dort nicht mehr abgebildet.

3. Über Langeweile können sich Miyamotos Leute sicherlich nicht beklagen. Woran sie seit *Zelda* arbeiten? An 64DD-Spielen wie *Ura Zelda*, der *Mario Artist*-Serie und so weiter. An Spielen für den Game Boy Advance. An Projekten für Dolphin.

Zugegeben, dich interessieren sicherlich N64-Spiele. Da wären dann *Zelda: Gaiden*, *Exite-bike 64*, *Ridge Racer 64*, die ganzen Kooperationen mit HAL wie *Mario Party 2*, *Kirby 64*, *Mother 3*, die *Pokémon*-Spiele ... Und vielleicht zieht Nintendo ja auch noch einen Überraschungstitel aus dem Ärmel.

El Ninō

Ihr wisst doch sicher über das Game *Thornado* Bescheid? Also, in Ausgabe 12/99 habt ihr als Antwort auf einen Leserbrief geschrieben,



Elli Jessenberger aus Denkendorf ist seit über einem Jahr die fleißigste *Zelda*-Zeichnerin. (Ausnahmen bestätigen die Regel!)

dass es eigentlich nichts Neues gibt. Aber siehe da: Im Internet findet sich auf IGN 64 eine Meldung. Das sieht irgendwie nach Neuigkeiten aus, nicht wahr? Da gibt's nämlich Entwürfe der Charaktere, Infos, In-Game-Musik im MP3-Format, und, und, und ...

OGott (Anm. d. Red.: seltsamer Spitzname)

TOTAL!:

Da kann man vor unseren amerikanischen Kollegen nur den Hut ziehen. Die Meldung sieht tatsächlich nach Neuigkeiten aus. Das ist schon eine Leistung, wenn man bedenkt, dass das Bildmaterial und die Infos zweieinhalb Jahre alt sind! Nachzuschlagen in **TOTAL!** 9/97 auf Seite 53.

Relativ neu ist lediglich die Musik von Chris Hülsbeck, die als MP3-File auch auf der Homepage www.factor5.com zum Download bereitsteht. Die würden wir aber nicht unbedingt als News zum Spiel bezeichnen.

Abgesehen davon: Wenn wir heute behaupten, es gäbe nichts Neues, gilt diese Aussage nicht bis in alle Ewigkeit. Das kann sich von heute auf morgen ändern ...

Der Morgen stirbt nie

Stimmt es eigentlich, dass bei *Tomorrow Never Dies* für PSX ehemalige Rare-Programmierer mitarbeiteten? Wie findet ihr das Game verglichen mit Rares *GoldenEye 007*?

Michael Lins, A-Dornbirn

TOTAL!:

Nein, das stimmt nicht. Da *GoldenEye* indiziert ist, dürfen wir es gar nicht finden. *Tomorrow Never Dies* hat auch überhaupt nichts mit *GoldenEye* zu tun, es ist ein völlig anderes Spiel. Ein ganz gutes im Übrigen, aber nicht unbedingt der Reißer.

Better late than never

1. Seit knapp einem Jahr gibt es nun schon die Diskussion über die Bugs und Fehler bei *Turok 2*. Nun möchte ich auch mal meinen Senf dazu loswerden. Auch bei mir (ich habe die englische PAL-Fassung) gab es anfangs Probleme (Speicherstand defekt) mit dem Tremor LX4 von Vidis, aber das liegt nicht am Wechsel zwischen Speicherkarte und Rumble Pak. Dies tritt nämlich nur dann auf, wenn das Spiel unvermittelt ausgeschaltet wird (über „Reset“ und „Power“). Um diesen Fehler zu umgehen, muss man nur „Start“ drücken und dann auf „Quit“ (bzw. „Beenden“) gehen und warten, bis der Titelschirm wieder erscheint. Dann bleibt auch der Speicherstand ganz.

2. Um noch etwas richtig zu stellen: Jeder meckert über die Fehler in *Turok 2*, aber keiner sieht, wie viel Arbeit dahinter steckt. Außerdem erinnere ich mich noch gut an die Leserbriefe vor über einem Jahr, als alle schimpften, weil *Turok 2* nicht wie angekündigt im Oktober erschienen ist. Für die Entwickler gibt es nun mal nur zwei Möglichkeiten: Erstens das Spiel fertig zu bekommen, oder zweitens das Spiel so



Passend zum Test von *Dragon Quest Monsters* (mit Charakterdesign von Akira Toriyama) schickte uns Karolina diese Zeichnung mit *Dragon Ball*-Figuren

gut wie nur möglich zu machen. Dass dadurch das eine manchmal das andere ausschließt, müsste doch inzwischen allen klar sein.

Thomas Mülbradt, Weimar

TOTAL!:

1. Der Hinweis kommt zwar etwas spät, aber: vielen Dank! Zumindest ist diese Variante genauso gut oder schlecht wie andere auch. Denn das haben wir schon vor langer Zeit ausprobiert, und uns hat es nicht generell vor Datenverlusten auf der Speicherkarte bewahrt. Aber man sollte schließlich nichts unversucht lassen. Und da es mit anderen Acclaim-Spielen ebenfalls Speicherprobleme gibt: Vielleicht hilft der Tipp ja bei zukünftigen Spielen.

2. Natürlich hast du nicht Unrecht. Fakt ist aber dennoch, dass der Kunde ein Anrecht darauf haben sollte, für 100 bis 130 DM ein fehlerfreies Produkt zu erwerben. Außerdem programmieren die meisten Leute auch nicht erst seit gestern und sollten in der Lage sein, realistische Fertigstellungstermine angeben zu können. Siehe *Perfect Dark*: Es erscheint zum Beispiel ziemlich absurd bis unprofessionell, wenn Rare zwei Monate vor dem geplanten Release plötzlich auffällt „Hoppla, wir brauchen doch noch ein halbes Jahr.“

Nimm zwei

Ich schreibe euch diesen Brief, weil ich zwei Fragen habe, die ihr mir hoffentlich beantwortet. Doch zuerst möchte ich euch dafür danken, dass ihr die beste Zeitschrift herausbringt. Die Berichte über Spiele, News usw. übertreffen die der anderen Magazine. Aus euren Testberichten wird immer deutlich, welche Stärken und Schwächen ein Spiel hat, und durch das Fazit am Schluss kann jeder für sich entscheiden, ob dies ein Spiel nach seinem Geschmack ist oder nicht. Überdies ist euer Wertungssystem wirklich großartig, obwohl das von der *PCXtreme* (ich weiß gar nicht, ob es dieses Magazin überhaupt noch gibt) noch besser ist.

1. Wird es eine entschärfte deutsche Version von *Resident Evil 64* geben, oder vielleicht



Dragon Ball, zum Zweiten, diesmal von Michael Stipp aus Lennestadt. (Der nächste Anime-Bericht steht möglicherweise kommenden Monat an ...)

gar keine deutsche Version? Es ist doch nicht sicher, dass *Resi 64* indiziert wird, oder?

2. In der **TOTAL!** 11 und 12/99 gibt Pit an, sein derzeitiges Lieblingsspiel sei *Perfect Striker 2*. Obwohl ich die **TOTAL!** immer aufmerksam durchlese, kann ich mich nicht daran erinnern, dass ihr schon mal über dieses Spiel berichtet habt.

Lutz Clausmeier (17), Miltenberg

TOTAL!:

Danke. Bei beiden Wertungssystemen hatte ja auch Heinrich Lenhardt (heute freier Mitarbeiter des PC-Mags *Gamestar*) seine Finger im Spiel. (Die *PCXtreme* gibt's doch schon seit Ewigkeiten nicht mehr.)

1. *Resident Evil 64*? Wir wissen nur von *Resident Evil 2* (grins). Und das müssen wir inzwischen als vorabindiziert betrachten, weshalb wir zu dem Spiel vorerst keine weiteren Auskünfte geben können.

2. Dann möchten wir dir die Ausgabe 10/99 noch einmal ganz besonders ans Herz legen. Dort findest du auf den Seiten 76/77 einen Preview von *International Superstar Soccer 2000 – Jikkyou J. League 1999 Perfect Striker 2*. Der zweite Teil des Headline-Ungetüms entspricht dem Originaltitel in Japan, bei uns wird das überarbeitete Fußball-Spiel von Konami dann *ISS 2000* heißen (vgl. News dieser Ausgabe).

Zahlenspiele

Auf eJay steht, dass ein N64 150.000 Polygone, eine PSX 300.000 Polygone und ein Dreamcast 3.000.000 Polygone darstellen kann. Stimmt das? Wenn ja, warum haben dann PSX-Spiele (die ich hiermit nicht schlecht machen will) zeitweilig eine so pixelige Grafik?

Flying Walli, Zittau

TOTAL!:

Diese Frage wird uns wohl bis zum Ende aller Tage verfolgen ... Ebenso hat sich an unserer Antwort nichts geändert. Jegliche Angaben zum Thema Polygone pro Sekunde sind äußerst relativ. Du kannst sie nicht exakt bestimmen wie die PS-Zahl eines Motors oder die Taktrate eines Chips.

Richtig ist, dass sich bei der PlayStation im

Endeffekt mehr Polygone auf den Bildschirm bringen lassen als beim N64. Aber pixelige, grobe oder verzerrte Texturen sind keine Frage der Polygonmenge, sondern der Effekte und der Filter. Beim N64 hast du Mip-Mapping, bilineares Filtering und so weiter, wodurch die genannten Grafikfehler seltener auftreten. Der Nachteil daran ist bekanntlich die oft verwaschene Optik.

Die Stunde null

Ich lese eure Zeitschrift schon seit der ersten Stunde und ich habe keine Ausgabe davon verpasst. Ihr macht einfach das beste Mag, keines bietet so viel Lesespaß wie eures. Es ist auch irgendwie die familiärste Zeitschrift, die ich kenne. Und niemand bringt so viele (interessante!) Nebenberichte wie zum Beispiel über die *Simpsons*, *Star Wars* oder die Videospielgeschichte. Einfach super, macht weiter so! Außerdem wollte ich mich bedanken, dass ihr mir seit sechs langen Jahren mit euren Tipps&Tricks-Seiten und den Komplettlösungen geholfen habt.

So, jetzt ist's aber gut mit den Schmeicheleien. Natürlich schreibe ich euch auch, weil ich ein paar Fragen habe, und weil ich schon immer mal meine Meinung irgendwo kundtun wollte, und ihr seid genau die Richtigen.

1. Ich habe mir vor einiger Zeit *Jet Force Gemini* gekauft, denn ich habe nur Gutes darüber gelesen. Ich war von dem Spiel auch restlos begeistert. Die Grafik, das Gameplay und die vielen lustigen Ideen, alles hat gestimmt. Leider gibt es da ja noch das Wörtchen „aber“. Um es gleich zu sagen, das Spiel war zu kurz! Nachdem ich gelesen habe, dass es 120 Abschnitte besitzt und laut Werbung hat es dann sogar 120 Level, da musste ich es einfach haben. Ich weiß, dass damit die verschiedenen Aufgaben von Floyd, die Mehrspieler-Modi und so weiter gemeint sind, aber ist das nicht ein bisschen wenig für so eine geniale Software-Schmiede wie Rare?

Ich habe zirka 40 Stunden gebraucht, um das Spiel durchzuspielen, aber wenn man die ganze Zeit wegchnet, die man braucht, um alle Cheats freizuschalten und zu erspielen sowie alle Waffen für die einzelnen Charaktere zu sammeln, dann bleiben doch höchstens noch 25 bis 30 Spielstunden übrig.

Meine Frage bei der ganzen Sache ist: Werden die Leute nicht verschaukelt, wenn es in der Werbung heißt, dass es 120 fantastische Level zu erkunden gibt? Da denkt man doch an einen gigantischen Spielumfang, der so in Wirklichkeit gar nicht vorhanden ist.

Ich fand das Spiel auch nicht arg schwer, es war eigentlich nur zeitaufwendig (Tribals suchen, Cheat-Bojen aktivieren usw.). Um bei einem anderen Rare-Spiel alles zu schaffen, habe ich mehr als ein halbes Jahr gebraucht.

2. Nun noch zu einem anderen Thema. Ich habe mir *Shadow Man* zugelegt und habe damit leider ein Problem gehabt. Ich habe das Spiel ganz normal gespielt mit einer 4-MB-Memory-Card (nicht von Nintendo), aber leider gab es immer eine Fehlermeldung, in der es heißt, ich sollte doch eine neue MC einlegen, da diese kaputt sei.

Steffen (19), Karlsruhe



Bei der Zeichnung von Andreas Becker aus Korschenbroich kommt so richtig weihnachtliche Stimmung auf. (Wegen der Mütze, natürlich ...)

TOTAL!:

Richtig, die Aussage „120 Level“ suggeriert einen größeren Umfang, als *Jet Force Gemini* eigentlich hat. Aber das die Angabe „Level“ ziemlich relativ ist, weiß andererseits jeder, der seine Konsole schon ein paar Tage besitzt. Natürlich sind wir auch der Meinung, dass ein Game gar nicht umfangreich genug sein kann. Aber es ist nun einmal so, dass eine Spieldauer von 20 bis 40 Stunden (für erfahrene Spieler) das höchste der Gefühle ist, wenn das Gameplay fair designt ist. Wenn es nahezu unspielbar schwer ist, kann das Ganze zwar länger dauern, aber das würden wir dann nicht unbedingt als Dauerspaß bezeichnen.

(Eine Ausnahme bilden Rollenspiele, doch die werden genau genommen künstlich durch andauernde Kämpfe in die Länge gezogen.) Es gibt aber Kultspiele, die weitaus schneller durchzuspielen sind als *JFG* oder *Zelda* zum Beispiel *Resident Evil* (zirka fünf Stunden) oder *Metal Gear Solid* und *Banjo-Kazooie* (unter 15 Stunden). Doch schließlich gibt es eine ganze Menge Spieler, die auch bei diesen Titeln nach

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 60



Dennis Schattauer (16) aus Göttingen verdanken wir dieses originelle „Foto“. Wir warten jedenfalls weiterhin auf das erste Videospiel mit Bouncie (das ist der gelbe Knuddel auf dem Arm) in der Hauptrolle.

über 50 Stunden immer noch gut dabei sind. PS: Wenn du die Zeit abziehst, die du bei JFG zum Erspielen der Cheats benötigst, müsstest du das bei dem anderen Rare-Spiel doch auch tun, oder etwa nicht? (Okay, zwischen 40 Stunden und einem halben Jahr besteht immer noch ein kleiner Unterschied.)

2. Das alte Turok 2-Problem. Das Spiel möchte ein original Controller Pak. Wir haben dafür leider keine Lösung parat.

Jingle Bells

1. Zur Weihnachtszeit haben einige Versandfirmen den Titel *Secret* in ihr Programm aufgenommen. Was verbirgt sich hinter diesem Namen? Etwa *Perfect Dark*?

2. Ihr habt in eurem Test in der Ausgabe 12/99 geschrieben, *Ogre Battle 64* habe 256 MBit. Soweit ich weiß, hat es 384.

3. Nachdem Nintendo mit *Command&Conquer 64* zum ersten Mal die Sprachausgabe in die deutsche Sprache übersetzt hat: Kann man davon ausgehen, dass es *StarCraft 64* ebenso ergehen wird?

4. Heißt Nintendos Hausmesse jetzt eigentlich Shoshinkai oder Nintendo Space World?

5. In England gibt es ein Fußball-Spiel für das N64 mit der Lizenz der Premiere League. Warum habt ihr darüber nicht berichtet?

Laurens Pestel, Wedel
(nicht Vorort von Hamburg!)

TOTAL!:

1. Im Prinzip ja. Die Ankündigung des Geheimtitels von Nintendo für den Handel stammt aus den Sommermonaten, als *Perfect Dark* noch als Weihnachtstitel auf dem Programm stand. Offenbar wurde teilweise vergessen, die Release-Verzögerung des Spiels auf April 2000 zu berücksichtigen.

2. Da hast du Recht, im Vorfeld haben wir auch immer von 384 MBit gesprochen. Schröder konnte sich eine so große Modulkapazität offenbar nicht vorstellen (grins), wodurch sich dieser Fehler eingeschlichen hat.

3. Es gibt dazu noch keine offizielle Aussage

seitens Nintendos. Man kann aber wohl davon ausgehen, dass Nintendo bei *StarCraft* wie schon bei *C&C* auf die existierende deutsche Sprachausgabe des PC-Originals zurückgreift.

4. Seit 1997 heißt die Shoshinkai Nintendo Space World. Der ursprüngliche Name stammt von einer japanischen Vertriebsorganisation, die Anfang 1997 aufgelöst wurde. Da sich der alte Name eingebürgert hat, wird er ab und an jedoch noch verwendet.

5. *Michael Owen's World League Soccer* wurde bei uns unter dem Titel *RTL World League Soccer 2000* veröffentlicht (vgl. Test in **TOTAL! 12/99**).

Alt, aber bezahlt

Letztens habe ich das Uralt-Adventure *Loom* durchgespielt und im Abspann sind mir die Namen Klaus Hartwig und Julian Eggebrecht aufgefallen. Hattet ihr etwas mit diesem Spiel zu tun?

Michael Komorowski, Oberhausen

TOTAL!:

Da bekommt man ja langsam einen Verfolgungswahn ... Hatten wir das nicht kürzlich erst zu einem anderen Abspann? Die deutsche Übersetzung ist von Boris „Doc Bobo“ Schneider, der damals beim deutschen LucasArts-Publisher Rainbow Arts gearbeitet hatte, ebenso wie Julian. Dann gab es da noch ein paar unentgeltliche Testspieler im Bekanntenkreis der Mitarbeiter ...

PS: *Loom*, cool! Die Amiga-Version? Was hast du denn den Rest des Nachmittags gemacht, nachdem du das Spiel durch hattest? *Loom* war klasse, nur viiiel zu kurz. Witzig ist rückblickend, dass das Spiel Adventure-Elemente auf der Basis von Musikstücken enthielt – ähnlich den Okarina-Musiken in *Zelda 64*.

Wie in echt

Kann es sein, dass man bei den neueren Videospielen allgemein mehr auf ein reales Aussehen der Charaktere setzt? Kommt das daher, dass jetzt die neue Konsolen-Generation



Auf der Jagd nach der entwendeten **TOTAL!** ... Zur Feier des Tages (welcher Tag eigentlich?) haben wir dem Fortsetzungs-Comic von Anja sogar ein paar Quadratzentimeter mehr Platz eingeräumt. Toll, was?

GEWINNER

aus **TOTAL! 12/99**

Weihnachtsverlosung „Beschenk mich!“

Richtige Antwort: b (Wer hätte das gedacht!)

von Activision:

je ein *Tarzan-GBC-Modul*:

Erika Schwach, Rutesheim; Henry Bartikowski, Anklam; Kevin Mellinghaus, Witten; Sabrina Beranek, Zeitz; Patrick Kleine, Bad Driburg

je ein *A Bug's Life-GBC-Modul*:

Lothar Haertel, Bad Liebenzell; Nico Lambers, Ibbenbüren; André Holz, Am alten Sportplatz; Frank Kessel, Berlin; Benjamin Fischer, Plön

je ein *Asteroids-GBC-Modul*:

Jennifer Meierl, Seevetal; Sebastian Seelmann, Eichenbühl; Diana Blankenstein, Berlin; Christian Csink, Dettingen; Konrad Nagel, Ulm-Donau-stetten

von Crave:

ein *Gex 3-Snowboard*:

Ronald Auer, Brandenburg

je ein *Gex-Stofftier*:

Steve Beutin, Berlin; Lena Lobers, Hannover; Christoph Steck, Plaidt; Marcus Walkstein, Zittau; Sybille Fromm, Niederaula; Stefan Ruck, Leutershausen; Lars Unger, Kaiserslautern; Philip Schirmer, Wiesbaden; Alexander Breithäuser, Dresden; Bernd Freytag, Herne

von K'nex:

je einen *Cobra-Helikopter*:

Eric Dahmann, Aachen; Benni Wörthmann, Stuttgart

je ein *Off-Road-Buggy*:

Christopher Dies, Weinheim; Florian Melzer, Breitenbronn

von Sony Music Media:

je ein *Rayman 2-Soundtrack von Royal 5*:

Astrid Jürgensmeier, Osnabrück; Tobias Frings, Oberhausen; Robert Linke, Rostock; Christopher Dolz, Reinsdorf; Alexander Bunzel, Berlin; Martin Schneider, Bretzenheim; Celine Dahler, Horbach; Viktor Seib, Auerath; Matthias Neubecker, Neu-Isenburg; Rainer Löser, Zittau; David Kröhnert, Altenberg; Axel Schilling, Hannover; Klaus Schubert, Möglingen; Rolf Olmen, Flensburg; Christian Scheuer, Radolfzell

von Ubi Soft:

je ein *Rayman 2-Paket*:

Marcel Busch, Reutlingen; Heiko Rostner, München-Gladbach; Susann Berger, Neustadt/W.

je ein *Tonic Trouble-Paket*:

Kevin Graf, Bochum; Robert Weiß, Stuttgart; David Moldauer, A-Wien

je ein *Rocket: Robots on Wheels-Paket*:

Stefan Thormeyer, Bröhsen; Felix Weidmann, Weinheim; Christian Zinn, Berlin

von Konami:

ein *NBA Pro 99-GBC-Modul* und ein *Hybrid Heaven-Poster*:

Erik Körner, Weissenburg

ein *NBA Pro 99-N64-Modul* und ein *Hybrid Heaven-Poster*:

Attila Pries, Kiel

ein *Hybrid Heaven-Pappaufsteller* und ein *Hybrid Heaven-Poster*:

Danny Schmidtke, Solingen

Wertungserklärung

Wer schon immer einmal wissen wollte, nach welchen Maßstäben wir die einzelnen Spiele testen, kann es auf dieser Seite nachlesen.

So wertet TOTAL!

Die Verwendung von Schulnoten sorgt natürlich bei jedem für einen gewissen Wiedererkennungseffekt. Normalerweise ist das Optimum eine glatte 1.

Nintendo oder andere Hersteller nehmen keinen Einfluss auf die Noten, da wir ein 100%ig unabhängiges Magazin sind. Sämtliche Wertungen beziehen sich natürlich auf die technischen Möglichkeiten des jeweiligen Systems.

Gameplay: Eine originelle Spielidee nützt gar nichts, wenn die Steuerung misslungen ist. Haben sich die Spieldesigner Mühe gegeben, bietet das Spiel viele Variationen, oder gab es bereits vor der Erfindung des Rades bessere Ideen? Ist das Leveldesign gelungen oder total unfair? Ein paar Innovationen können auf jeden Fall nicht schaden, sonst würden wir heute immer noch *Pong*-Varianten spielen.

Dauerspaß: Hier wird nicht allein der Umfang gewürdigt, lang anhaltender Spaß muss auch vorhanden sein. Ein Spiel mit 128 riesigen Levels dauert sicherlich sehr lange, aber wenn alle langweilig sind, schlägt sich das in einer entsprechend schlechten Dauerspaß-Note nieder. Oder ist nur der erste Level klasse, die letzten fünf sind jedoch völlig misslungen?

Einen Richtwert, wie lange ein Spiel dauern sollte, gibt es nicht. Dafür unterscheiden sich die verschiedenen Genres viel zu sehr. Rollenspiele und Jump&Runs landen nach dem ersten Durchspielen eher auf dem Abstellgleis als zum Beispiel Sport- und Rennspiele. Fehlt bei den beiden letztgenannten Genres ein Mehrspieler-Modus, ist das ein deutlicher Negativpunkt, was bei den anderen Beispielen weniger ins Gewicht fällt.

Grafik: Sowohl die technische Umsetzung als auch die optische Gestaltung der Grafik wird berücksichtigt. Ruckelt das Geschehen, flackern die Sprites, ploppen Polygone weg, schmerzen die Farben, oder ist es zu neblig? Zaubern die Programmierer spektakuläre Effekte auf die Mattscheibe? Auch der Humor und die Realitätsnähe können in puncto Grafikbewertung eine Rolle spielen.

Sound: Die Soundwertung setzt sich aus den Musiken und den Soundeffekten zusammen. Neben den Kompositionen an sich spielt auch die technische Umsetzung eine Rolle. Rauschende Sprach-Samples sind nicht sehr hörensenswert, und selbst die beste Melodie wird mal langweilig, wenn es nur eine einzige gibt.

Für kräftige Motorengeräusche oder zum Beispiel Originaeffekte aus einer Filmvorlage gibt es möglicherweise Pluspunkte.

Fazit: Diese Angabe ist natürlich am wichtigsten. Das Fazit setzt sich in der Regel zu gleichen Teilen aus der Gameplay- und der Dauerspaß-Note zusammen. Schwankt der Mittelwert zwischen zwei Noten (Gameplay: 3, Dauerspaß: 4 ermöglicht als Fazit 3- oder 4+), bilden Grafik und Sound in der Regel die entscheidende Tendenz nach oben oder unten.

Grafik und Sound können sich jedoch auch deutlicher auf das Fazit auswirken, zum Beispiel wenn sie so schlecht sind, dass das ganze Spiel keinen Spaß mehr macht. In anderen Fällen spielen sie fast keine Rolle (Puzzlespiele) oder rücken sogar in den Vordergrund (Musikspiele).

Gameplay	2-
Am bewährten Prinzip der Klassiker wurde nichts geändert. Das Scrolling kann stören.	
Dauerspaß	2
Nicht umsonst gilt <i>Pac-Man</i> als „Münzgrab“. <i>Pac-Panics</i> 100 Puzzles machen süchtig.	
Grafik	2-
Die zweckmäßige Optik der Originale wurde treffend umgesetzt. Mehr braucht es nicht.	
Sound	3
Der quäkige Klang weckt Erinnerungen. Wer's nicht länger erträgt, dreht einfach den Ton ab.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GB, GBC, SGB
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1-2 (Link Kabel)
Level	2 Spiele
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2-

TOTAL! genial: Spiele, die mit einer 2+ oder besser bewertet werden, zeichnen wir mit dem TOTAL!-genial-Gütesiegel aus – ein Garant für höchste Qualität.



TOTAL!-Intern: Eine Erklärung zu den Statements auf der Intern-Seite: Dort steht die persönliche Meinung des Redakteurs. Auch wenn alle nur einen Stern geben, muss das entsprechende Spiel nicht zwingend eine 5 oder 6 bekommen. Wenn uns zum Beispiel das 300ste Standard-Comic-Umsetzungs-Jump&Run in

den Modulschacht flattert, wird von uns sicherlich niemand dafür 130 DM ausgeben wollen. Dennoch mag das Spiel gewisse Qualitäten haben.

Noch etwas zu den Tests:

Der Tester eines Spiels bestimmt keinesfalls allein die Wertung. Auch wenn nur eine Person den Test schreibt, spiegelt die Wertung einen Querschnitt durch die objektive Meinung der gesamten Redaktion wider. Noten werden manchmal heiß diskutiert. Ab und an stehen zwei Namen unter einem Testbericht. Dies bedeutet jedoch keineswegs, dass ausnahmsweise mal zwei Leute das Spiel gesehen haben, sondern dass zwei Redakteure an dem Text beteiligt waren und gemeinsam den Bericht erstellt haben.

So, damit sollten erst einmal alle Unklarheiten beseitigt sein. Sollte es dennoch Fragen geben, könnt ihr diese jederzeit an die Leserpost-Adresse schicken.

ansteht, und die Konsolen einfach mehr leisten können, und dass der eigentliche Anime& Manga-Stil eben zu „einfach“ und „comic-haft“ ist? Ich persönlich finde das eigentlich schade. Ich denke mal, bei *Zelda* wird das vielleicht auch einmal passieren, schließlich wurden die Charas für *Zelda – Ocarina of Time* ebenfalls schon verändert.

Elli Jessenberger

TOTAL!:

Der Trend hin zu realistischerer Optik ist nicht zu übersehen. Ein Grund ist wohl, dass dadurch Zielgruppen erreicht werden sollen, denen Videospiele früher einfach zu abstrakt waren. Ein anderer ist sicherlich, dass viele Entwickler schon immer gerne eine realistischere Optik verwendet hätten, dies aber aus Gründen der begrenzten Darstellungsmöglichkeiten einfach nicht drin war. Wir haben ja in der vergangenen TOTAL! in der Geschichte der Videospiele (Teil 5) berichtet, dass Miyamotos Design für Mario ursprünglich aus den Fähigkeiten der damaligen Hardware resultierte. Andererseits gehen wir aber nicht davon aus, dass Miyamoto irgendwann einmal auf ultrarealistische Optik umschwenken wird.

Niemals zu alt

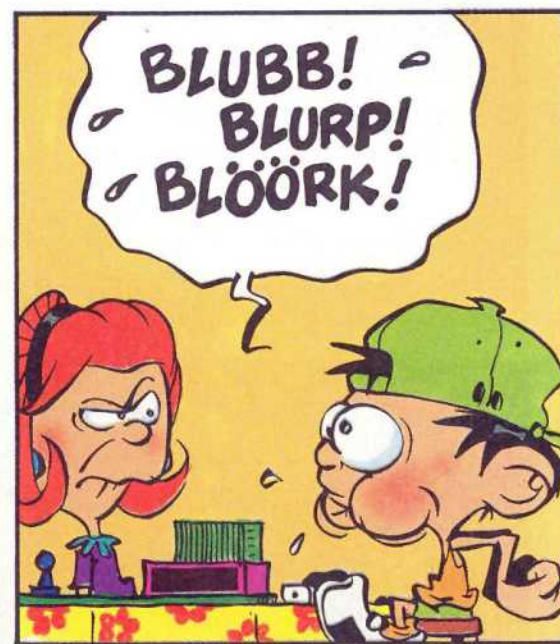
Nachdem ich (32) nun schon Jahre die verschiedensten Videospielezeitschriften kaufe, um mich auf dem Laufenden zu halten und zu entscheiden, welches Spiel ich mir zulege, möchte ich nun das erste Mal einen Leserbrief schreiben. Ich hatte jede Nintendo-Konsole mit etlichen Spielen. Zur Zeit halt das N64. Nun verfolge ich schon länger die Diskussion und die Meinungsäußerungen um die Knudelgrafik, die in vielen Nintendo-Spielen zu finden ist, und den Schwierigkeitsgrad. Ich liebe diese kunterbunte Knuddelgrafik. Ich sitze am Tag bis zu 10 Stunden am PC und programmiere Software für den Media-Bereich. Wenn ich dann mal zur Konsole greife, so möchte ich lustige, seichte Unterhaltung. Keine schweren, kopfzermürenden und superrealistischen „Spiele“. Ich will abgelenkt und verzaubert werden. Es muss auch nicht immer 3D sein. *Super Mario Bros 3* ist für mich beim Gameplay nach wie vor unerreicht. Der Charme von *Zelda I* bis *III* war ebenfalls eine ganz eigene Klasse. Aber vielleicht liegt es ja auch an mir. Ich habe nicht mehr die Zeit (und Lust) mich stundenlang vor ein Videospiel zu setzen. Kleine, leicht verdauliche Level, viel Abwechslung, kunterbunte Grafik (*Twin-Bee Rainbow Bell Adventure!*) und süchtig machende Musik und Spielgeräusche brauche ich zum Glücklichsein. Langzeitmotivation? Das kenne ich nur bei Mario und Konsorten.

Dirk Schlageter

TOTAL!:

Die Ansprüche sind eben unterschiedlich. Manche wollen spektakuläre Optik und endlose Unterhaltung, viele andere (vor allem ältere Gamer) sehen Videospiele eher als kurzweiligen Zeitvertreib. Natürlich haben beide Seiten Recht, nur leider kann man es schlecht beiden gleichzeitig Recht machen. Ausser vielleicht mit *Pokémon* (schmunzell!).

KID PADDLE



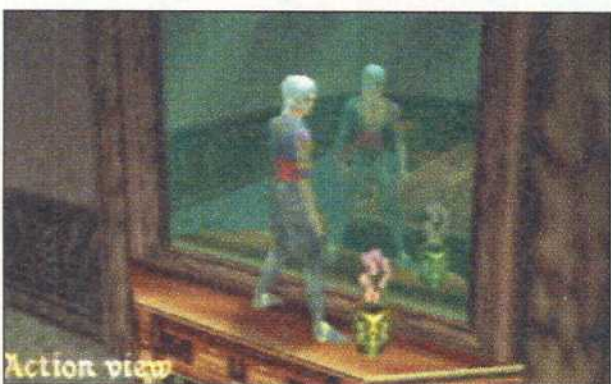
Genre:
Action/Adventure

Entwickler:
Konami/KCEK

Erhältlich:
ab Februar

CASTLEVANIA — LEGACY OF DARKNESS

Seit nunmehr 14 Jahren wird Dracula von Konsole zu Konsole gescheucht, endgültig besiegen konnte ihn niemand. Bei seinem zweiten Auftritt auf Nintendos 64-Bitter fährt ihr härtere Geschütze auf und werdet selbst zum Werwolf!



Der zweite Teil unterstützt das Expansion Pak und bietet euch optional einen hochauflösenden Modus



Nachdem ihr Legacy of Darkness durchgespielt habt, folgen weitere Durchgänge mit drei anderen Charakteren. Der junge Mann mit Pistole ist euch im ersten Abschnitt als Cornell schon über den Weg gelaufen

Wer sich vor nicht ganz einem Jahr in das erste dreidimensionale Abenteuer der *Castlevania*-Reihe gestürzt hat, der hat eine mehr als ungefähre Vorstellung von dem, was ihn im Nachfolger erwartet. Der Schauplatz ist prinzipiell der gleiche, allerdings wurde die Uhr um volle acht Jahre zurückgedreht. Ihr schlüpft in die Rolle von Cornell, einem so genannten Man-Beast.

Die übernatürlichen Kräfte seiner Artgenossen wurden versiegelt, um die Menschen, mit denen die Man-Beasts in Harmonie zusammenleben, nicht zu verschrecken. Unserem Helden ist es aber durch jahrelanges Training gelungen, wenigstens teilweise wieder Herr über seine urwüchsigen Mächte zu werden. Wenn es die Umstände erfordern, kann Cornell seine Gestalt für begrenzte Zeit in die eines Werwolfs verwandeln. Seine Angriffe verursachen dadurch wesentlich mehr Schaden, während gegnerische Attacken beinahe unbemerkt von ihm abprallen.

Als der furchtlose Krieger in sein Heimatdorf zurückkehrt, findet er ein Bild des Schreckens vor. Die Häuser stehen in Flammen und seine einzige Blutsverwandte, seine Schwester Ada, ist spurlos verschwunden. Damit ist die Aufgabenstellung klar. Ihr macht euch auf, der von zahlreichen Untoten bevölkerten Umgebung Hinweise auf Adas Verbleib zu entwenden.

Statt einer Peitsche sorgen magische Entladungen eurer Hände unter den Feinden für



Spannende Rätsel, die euch nicht unnötig lange aufhalten, geben dem Spiel die besondere Note



Auch der Nachfolger besteht zu einem großen Anteil aus kniffligen Jump&Run-Sequenzen. Mechanische Hindernisse, wie diese mörderischen Kreissägeblätter, gehören bei Castlevania einfach zum guten Ton

Angst und Schrecken. Das ist auch gut so, denn an manchen Stellen des Spiels will die Flut der Widersacher, die euch bedrängen, gar nicht wieder abreißen. Skelette, Geister, Zombies, riesige Seeungeheuer, Vampirfledermäuse und individuelle Levelbosse streiten um das Vorrecht, euch die Knochen aus dem Wolfspelz zu prügeln. Neben der Fähigkeit, seine Gestalt zu verwandeln, kann Cornell selbstverständlich auch mit Gegenständen werfen, wie es das Heldenduo des Vorgängers konnte. Messer, Äxte, Kreuze und Weihwasserrampullen findet ihr als Hinterlassenschaft besiegtter Monster oder in den zahlreichen Verstecken der atmosphärischen Kulisse.

Apropos Atmosphäre: Die ist wieder überaus packend dank stimmungsvoller Kulissen und geschickt eingeflochtener Rätsel. Sicherlich hätte Konami das vergangene Jahr nutzen können, um die großzügigen Nebelbänke des

Prequels einzudämmen, doch bei *Castlevania – Legacy of Darkness* gerät dieser eigentlich störende Aspekt nach kurzer Zeit völlig in den Hintergrund. Cornell und im weiteren Verlauf noch drei andere Charaktere sehen sich einem Karussell wechselnder Anforderungen gegenüber. Klassische Jump&Run-Einlagen sind eng verwoben mit herausfordernden Puzzles und den nie enden wollenden Kampfeinsätzen.

Wie sehr sich das fertige Spiel von seinem Vorgänger unterscheiden wird, welchen Einfluss die Handlung auf das Geschehen nimmt und welche Eigenschaften die späteren Zusatzhelden mit sich bringen, wird die nächste Ausgabe der TOTAL! zeigen. Doch bislang sieht alles danach aus, als könnten sich Fans der Serie und Anhänger des bisher einzigen *Castlevania*-Spiels für N64 auf ein erlebnisreiches Abenteuer einstellen.

Sebastian Krämer



Déjà-vu

Veteranen des Vorgängers werden an vielen Stellen des Spiels denken, dass sie dies bereits erlebt hätten. Auch im Prequel gab es ein Frankenstein-Monster mit Kettensäge sowie einen kleinen Jungen. Diesmal müsst ihr allerdings dem Knaben den Weg weisen und dabei aufpassen, dass der steifbeinige Verfolger sein motorisiertes Werkzeug nicht zum Einsatz bringt.



Cornell:
Ich bin Cornell. Deine Mutter bat mich, Dir bei der Flucht zu helfen.



Cornell:
Jetzt kannst du ruhig weitergehen. Dorthin, durch den Wald.



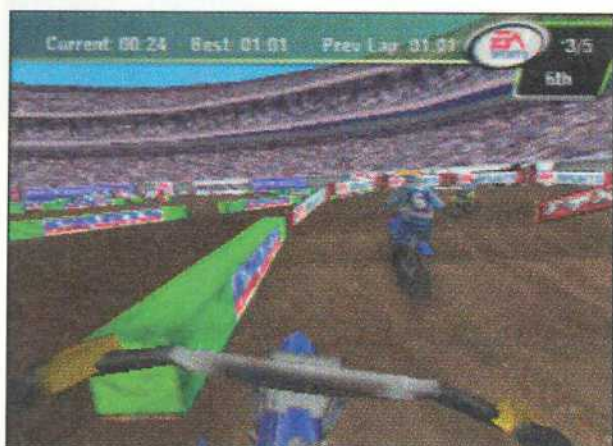
Genre:
Rennspiel

Entwickler:
EA Sports

Erhältlich:
ab Februar

SUPERCROSS 2000

Derzeit schießen Motocross-Spiele wie Pilze aus dem Boden. Den Rennspiel-Fans unter euch kann das nur recht sein, denn in diesem Sektor war bislang tote Hose angesagt. Ab Februar fliegt der Matsch!



Die Fahrerperspektive zieht euch mitten ins Geschehen, wobei die Übersicht erhalten bleibt



Motocross-Veranstaltungen live mitzuerleben, das heißt unter Umständen herrlich matschige Sommersprossen im Gesicht und auf der Kleidung. Laut ist es am Streckenrand auch, und außerdem stinken die Abgase fürchterlich. Selbst wenn nicht in der Halle gefahren wird, kann man die Dunstwolken kaum ertragen. Aber was nimmt man nicht alles in Kauf, um einmal hautnah mit dabei zu sein!? Die packenden Positionskämpfe der harten Männer auf ihren Höllenmaschinen sind wirklich sehenswert. Am liebsten würde man sich sofort auf ein Bike schwingen und einfach voll ins Vergnügen einsteigen.

Die saubere Alternative in Form dieses Rennspiels nimmt sich der amerikanischen Liga an. 24 der besten Moto- und Supercross-Fahrer (darunter Kevin Windham, Mike Metzger, Mike LaRocco und Jimmy Button) wetteifern auf 21 originalgetreuen Kursen um den Siegerpokal. Drei weitere Parcours sind für den Freestyle-Modus gedacht. Zur Auswahl stehen folgende sechs Spielmodi: Practice, Quick Race, Quick Freestyle, Season, Single Race und Freestyle. Neun Konkurrenten gehen mit euch an den Start, auf dem Stuntgelände fahrt ihr aber natürlich allein. Zu Beginn sucht ihr euch einen Crosspiloten aus und stellt euer Motorrad in den Optionen nach euren Vorstellungen ein. Je nach Spielmodus und Strecke verändert ihr die Bodenhaftung, die Beschleunigung und die Härte der Stoßdämpfer. Dann kann es auch



Kollisionen in den engen Kurven führen nicht selten zu Stürzen. Aber das passiert auch den Gegnern



PiP bedeutet „Picture in Picture“ und ist eine Technik, die heutzutage zahlreiche TV-Modelle bieten

schon losgehen. Typisch für diese Sportart ist die beinahe schon als chaotisch zu bezeichnende Startphase. In einer Reihe stehen die Fahrer nebeneinander und brettern gemeinsam los, wenn die Absperrung nach unten saust. Im Spiel sind zwar nur zehn Teilnehmer dabei (in Wirklichkeit sind es manchmal über 20), Unfälle in der ersten Kurve sind allerdings trotzdem keine Seltenheit. In den Einzelrennen und in der Saison geht es zwar vordringlich um den Sieg, doch ihr könnt bei hohen Sprüngen auch Stunts machen. Dazu drückt ihr den Button C ↓ und zusätzlich eine

Richtung auf dem Steuerkreuz. Richtig sinnvoll ist das aber nicht wirklich, denn es dient lediglich als Showeinlage.

Der Freestyle-Modus ist hundertprozentig darauf ausgelegt, durch verschiedene Tricks ordentlich viele Punkte zu sammeln. Zu viel Zeit kann man sich jedoch nicht lassen, denn das Limit liegt bei drei Minuten. Mit genügend Anlauf und einem sicheren Stand zum Abschluss gelangen die akrobatischen Einlagen bereits nach kurzer Spielzeit. Kommentiert werden die dröhnenden Rennen auch, und das sogar mit Ansage der jeweiligen Fahrernamen.

Wer sich mit einem Freund messen will, für den steht ein Zweispieler-Modus zur Verfügung. Die Rennen werden von treibendem Gitarren-Rock begleitet. Die absolut authentischen Motorengeräusche vermitteln dabei eine realistische Atmosphäre. Unser erster Eindruck war sehr gut. Besonders die Animationen der Biker stachen hervor. In der kommenden Ausgabe setzen wir uns für einen ausführlichen Test erneut in den Sattel und lassen die Matschbrocken ordentlich durch die Luft fliegen.

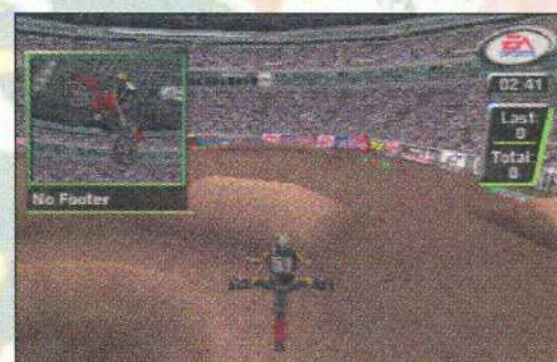
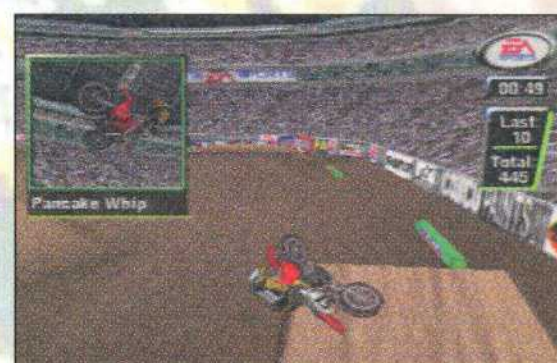
Thomas Hellwig



Vor jedem einzelnen Rennen könnt ihr das ausgewählte Bike an die Streckenverhältnisse anpassen

Stunt-Arenen

Legt euch ins Zeug! Unter dem Druck eines einstellbaren Zeitlimits brettet ihr über die Erdhügel und absolviert so viele verschiedene Stunts wie nur möglich. Sauber landen ist das A und O.



In den Optionen lässt sich einstellen, ob die Richtungspfeile während des gesamten Rennens, nur in der ersten Runde oder gar nicht angezeigt werden. Über das Pausenmenü könnt ihr dies jederzeit ändern

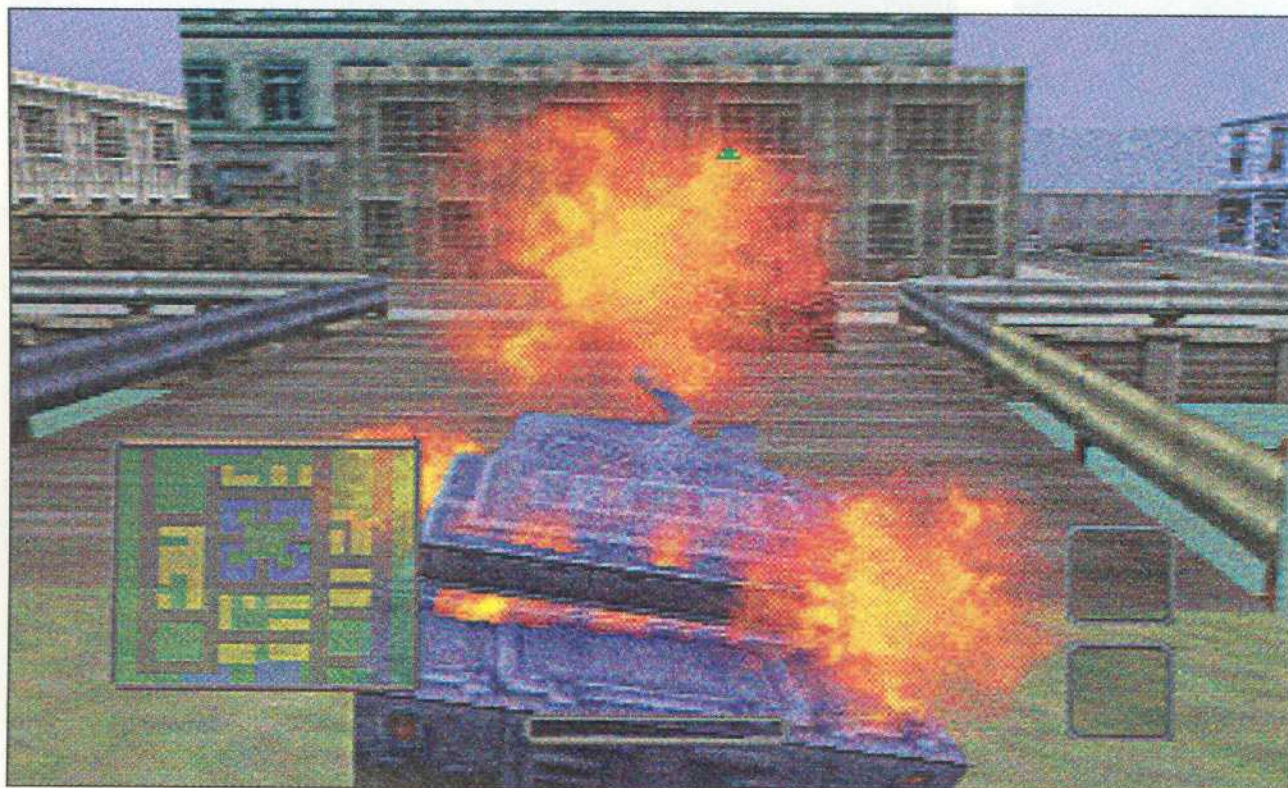
Genre:
Action

Hersteller:
3DO

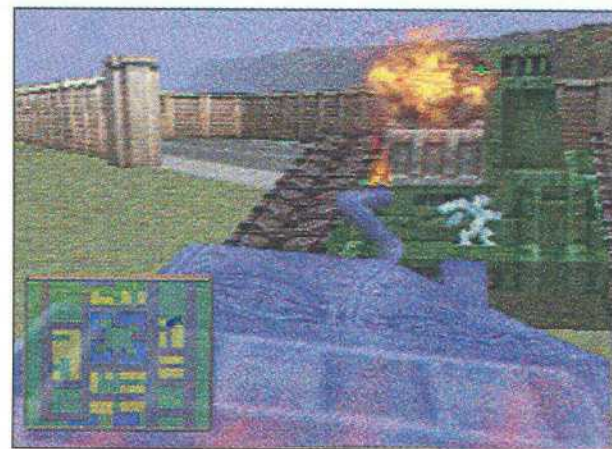
Erhältlich:
ab März 2000

BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT

Das Mad Max-Szenario geht in die zweite Runde. Klemmt euch an den Steuerknüppel eines Panzers und legt alles in Schutt und Asche, was ihr auf dem Bildschirm seht!



Sowohl bei der Handhabung der militärischen Vehikel als auch der Darstellung selbiger in den weiträumigen Einsatzgebieten hat der Entwickler 3DO einiges gegenüber dem läppischen Vorgänger verbessert

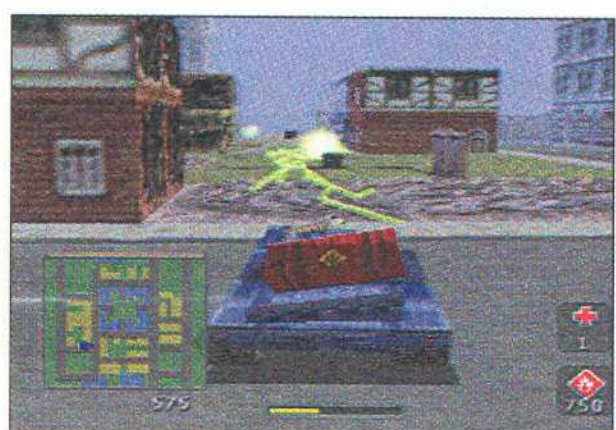
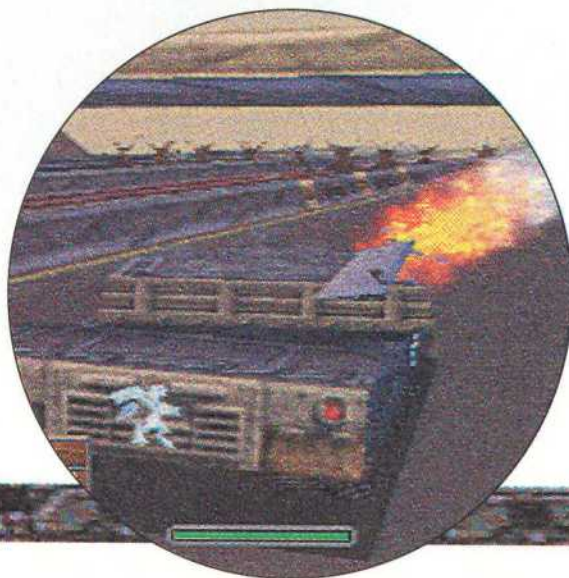


In einer alternativen Perspektive seht ihr nur die Hälfte eures Tanks. Hier verbiegt Goliath das Rohr

Nach der großen Apokalypse gibt es kaum noch weibliche Erdenbewohner und dementsprechend nahezu keinen Nachwuchs. Aus diesem Grund will eine niederträchtige Battlequeen euren mit telekinetischen Kräften ausgestatteten Stammhalter in ihre Gewalt bringen. In 17 teilweise riesigen Leveln stemmt ihr euch, bewaffnet mit den unterschiedlichsten Panzern, gegen die Willkür des Feindes. Damit das Unternehmen *Global Assault* nicht wie sein Vorgänger zum Rohrkrepiere verkommt, hat 3DO einige Scharfen des ersten Teils ausgewetzt. Schon mit der Einstiegsmission wird klar, ein tristes Endzeitszenario lässt sich grafisch attraktiver darstellen als es im Prequel gehandhabt wurde. Sowohl die Fahrzeuge als auch die Kampfareale sind nun detaillierter gestaltet, zudem wurde der alles verdeckende Nebel deutlich weiter in den Hintergrund gedrängt. Ob Standardwaffe oder Special-Ammo, die effektreichen Explosionen machen Appetit auf fertige Spiel. Besonders bei der Umsetzung des Flammenwerfers kann man Entwickler 3DO große Fortschritte in der Beherrschung ihrer



Per Analogstick steuert ihr die Lenkraketen bis ins Ziel. Die Kamera folgt dem explosiven Geschoss



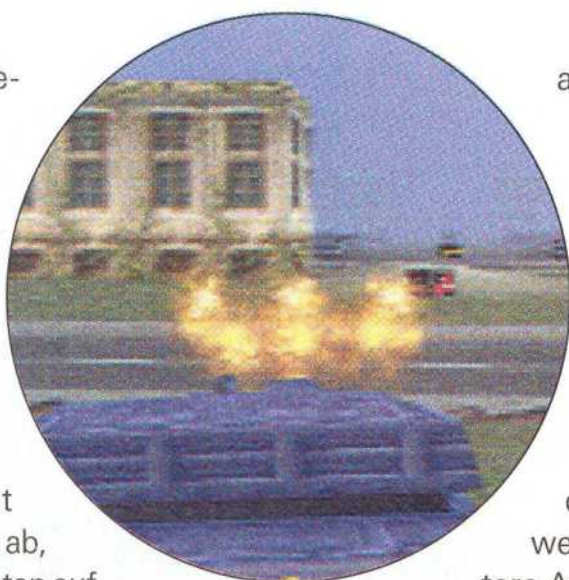


Zwischen den Missionen wird die Geschichte in Form von untertitelten Bildern weitererzählt. Links seht ihr den Helden, der bereits im ersten Teil im Panzer saß. Rechts befindet sich die abtrünnige Battlequeen

Programmier-Tools bescheinigen. Trotz der aufwendigen Optik macht die Framerate einen sehr beständigen Eindruck.

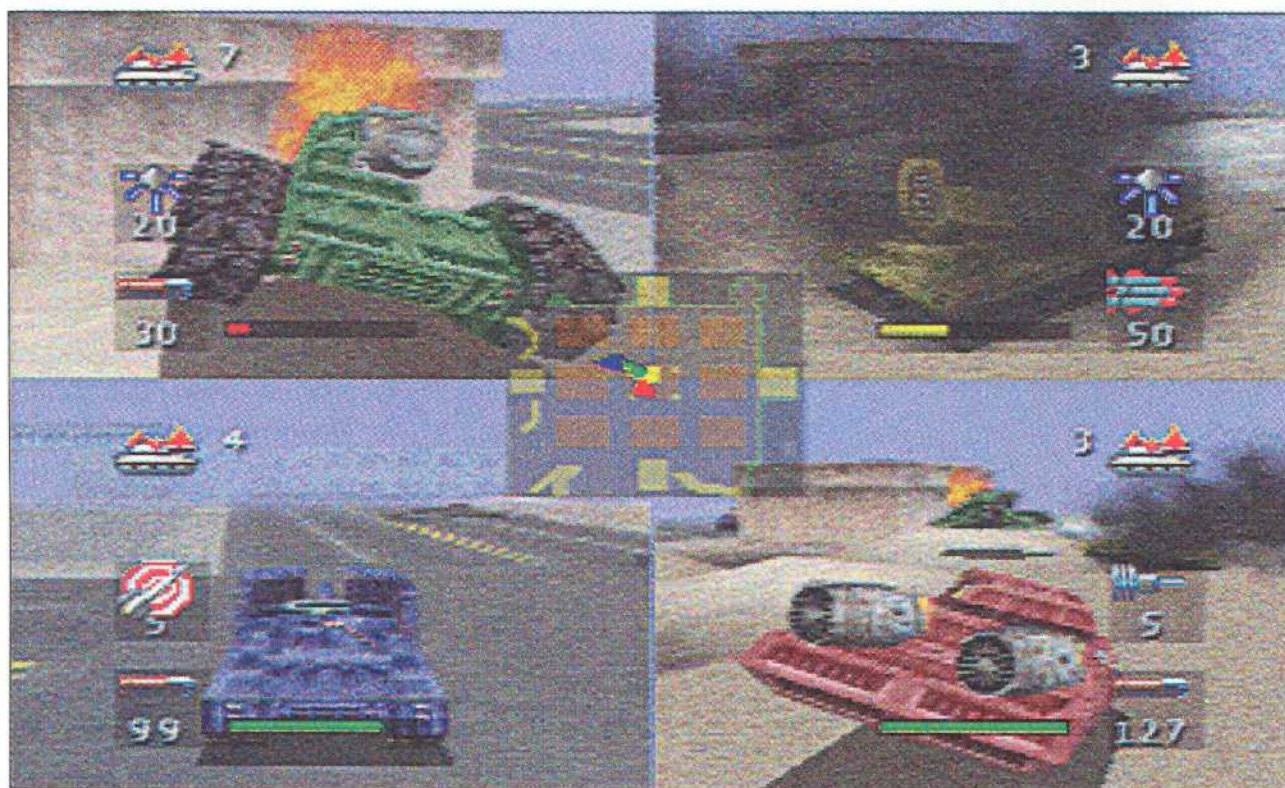
So geschmeidig wie die Game-Engine geben sich auch die Kriegsvehikel. Sieht man einmal von dem gewollt ungelinken Koloss Goliath ab, reagieren alle Panzer spontan auf die Kommandos des Analogsticks. Dabei folgt euer Geschützturm mit einer minimalen Zeitverzögerung der Ausrichtung eurer Fahrzeugfront. Unterschiedliche Tastenbelegungen fürs Zielen und Manövrieren erübrigen sich damit.

Wem es ein besonderes Vergnügen ist Eiffelturm, Big Ben oder Weißes Haus, dem Erdboden gleichzumachen, der kann dies nach Herzenslaune tun. Hinter den meisten Fassaden, die ihr beschießt, verbergen sich zwar keine sammelbaren Power-Ups oder Health-Kits, doch die kollabierenden Bauten tragen dank ihres feurigen Abgangs zum erwünschten Apokalypse-Flair bei. Insgesamt hinterlässt *Global Assault* einen weit-



aus besseren Eindruck als seinerzeit der Vorgänger. Mit der großen Anzahl von fahrbaren Waffensystemen sowie Ein- und Mehrspielermodi lässt sich die Prognose wagen, dass auch der Dauerspaß um einiges anhaltender sein wird. In der kommenden TOTAL! werden wir diesen und weitere Aspekte wie zum Beispiel die Spieltiefe einer eingehenden Prüfung in Form eines Test unterziehen.

Sebastian Krämer



Die zahlreichen Mehrspielermodi sind aufgrund ihres unkomplizierten Zugangs bestens für unterhaltsame Party-Runden geeignet. Die Hintergründe bauen sich zwar sehr spät auf, doch die Framerate bleibt konstant

Das Arsenal

- M1A1 – Der Standardpanzer. Er bietet ein ausgewogenes Verhältnis von Geschwindigkeit, Angriffs- und Verteidigungsstärke.
- Goliath – Langsamer, stark gepanzerter Gigant, der mit einer vernichtenden Kanone ausgestattet ist.
- Hovortank – Wendiger Gleiter, der jedes Terrain meistert und dank seiner Turbinen ein hohes Tempo erreicht.
- Hornet – Panzer, der einen Zwillings-Raketenwerfer als Standardwaffe hat.
- Marksman – Scharfschützenpanzer, der einen Laser als Standardwaffe hat.
- Inferno – Wendiger Panzer, der einen Flammenwerfer als Standardwaffe hat.
- Rhino – Langsames Gefährt mit starker Frontpanzerung. Am Heck verwundbar.
- Mototank – Schnellstes Gefährt mit Zwillings-MGs als Standardwaffe. Schwache Panzerung.
- M2 Hydra – Feuert abwechselnd mit den Kanonen der beiden Geschütztürme.
- Flip E Tank – Verteidigungspanzer, der mit einer Rolle ausweichen kann.

Aufmarsch der Modi

- Campaign – Der Story-Modus von *BattleTanx II*. In 17 Levels sind verschiedene Aufgaben zu bewältigen. Mit Illustrationen und FMVs ausgeschmückt.
- Hold'em – Ein- oder Mehrspielermodus, bei dem eine „Queen“ aus dem Zentrum ins eigene Lager geführt werden muss. Sieger ist, wer die „Queen“ für eine bestimmte Zeitdauer verteidigt.
- Tank Wars – Ein- oder Mehrspielermodus, bei dem jeder Spieler ein Team von Tanks gegen andere in die Schlacht führt. Gewonnen hat derjenige, der nach drei Minuten die meisten Abschüsse erreicht.
- Convoy – Ein- oder Mehrspielermodus, bei dem ein ganzer Zug von Panzern vor Übergriffen geschützt werden muss.
- Frenzy – Ein- oder Mehrspielermodus, bei dem in verschiedenen Levels „Queens“ entführt werden müssen. Sieger ist, wer als Erster zehn „Queens“ gesammelt hat.
- Deathmatch – Ein- oder Mehrspielermodus, bei dem der gewinnt, der eine vorher festgelegte Anzahl von Abschüssen erreicht.
- BattleLord – Ein- oder Mehrspielermodus, bei dem die „Queen“ eines Gegners ins eigene Lager verschleppt werden soll, während der Gegner das gleiche mit eurer „Queen“ versucht.
- Family Mode – Variante von Deathmatch, bei der die Munition der Standardwaffe unbegrenzt ist. Power-Ups werden automatisch beim Einsammeln geladen und ebenfalls mit dem Z-Trigger ausgelöst.

Genre:
Third Person Shooter

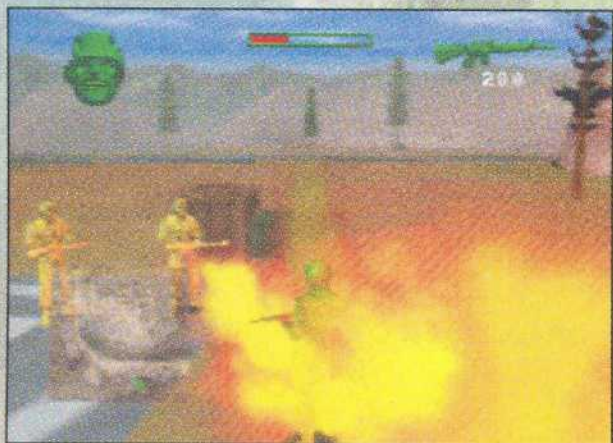
Entwickler:
3DO

Erhältlich:
ab Ende Februar

MEN ARMY MEN SARGE'S HEROES

Stillgestanden! Legt an! Feuer frei! Infogrames plant die Großoffensive: Ab Ende Februar wird den kleinen Plastiksoldaten Leben eingehaucht, und ihr steuert sie durch packende Missionen.

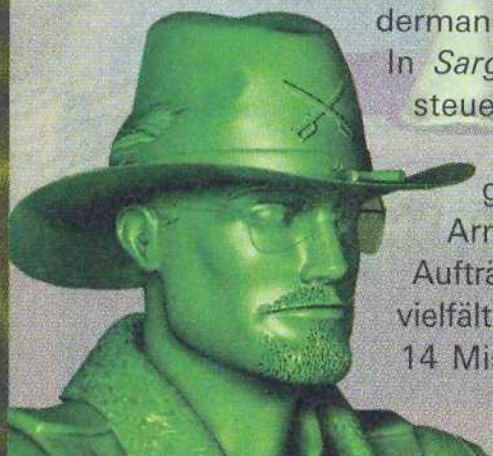
Helden einmal ganz anders. In den 70er und 80er Jahren hatten die kleinen Plastiksoldaten Hochkonjunktur. Es gab sie in verschiedenen Größen und Farben, mit und ohne Zubehör. Nahezu jede Armee dieser Welt wurde in Plastik gegossen und zog fortan in Kinderzimmern und Sandkästen ins Gefecht. Regelrechte Sammelleidenschaften entstanden. Und wer eine künstlerische Ader besaß, machte



Fies! Werdet ihr von einem Flammenwerfer getroffen, dann rollt euch auf dem Boden hin und her!

sich daran, die einfarbigen Figuren aufwändig nach ihren Vorbildern zu bemalen. Was früher die liebevoll kolorierten Zinnsoldaten aus Opus Zeiten waren, wurde aufgrund der wesentlich geringeren Herstellungskosten nun ein Spielzeug für jedermann.

In *Sarge's Heroes* steuert ihr einen Soldaten der grünen Armee, dessen Aufträge sich sehr vielfältig gestalten. 14 Missionen mit jeweils



Nimmt euch die Wache auf dem Turm unter Beschuss, dann greift zum Sniper-Gewehr (kleines Bild)! Die Zoom-Funktion dieser Waffe ist besonders interessant



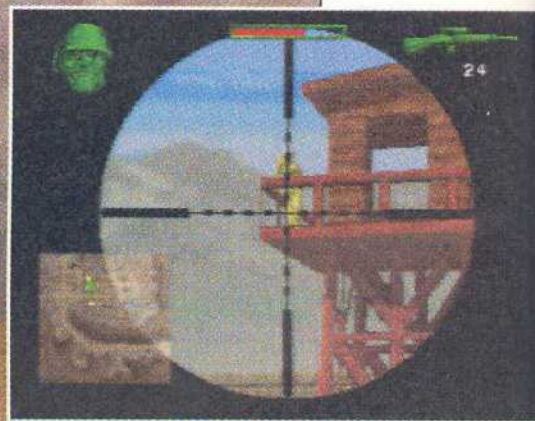
füllt spezielle Aufträge wie Sabotage, Sprengung wichtiger Brückenköpfe und dergleichen. Eurem Helden

stehen dabei zahlreiche Waffen zur Verfügung, die allesamt aus dem Bestand der Originalfiguren stammen – sowie auch seine Körperhaltungen zum Großteil denen der steifen Soldaten entsprechen. Panzerfäuste, Handgranaten, MGs, Granatwerfer, Minen, Flammenwerfer und vieles mehr könnt ihr in den Missionen entdecken und ins Inventar aufnehmen. Sogar ein Sniper-

Gewehr (Zielvorrichtung mit Fadenkreuz und Zoom-Funktion) gehört zur Ausstattung.

Um dem Einsteiger den Umgang mit den vielen Waffen zu erleichtern, dürft ihr zu Beginn einen Übungsparcours absolvieren. Darin testet ihr

eure Fähigkeiten wie auf einem echten Schießplatz. Doch nicht nur Pappaufsteller werden bekämpft, am Ende der Testphase





Die Lichteffekte (besonders bei den zahlreichen Explosionen) machen einen guten Eindruck



Wer sich ohne jegliche Deckung einem Panzer nähert, muss mit ‚erhöhter Temperatur‘ rechnen

bekommt ihr es auch schon einmal mit ‚lebendigen‘ Feinden zu tun – und die sind wirklich nicht von Pappe. Was diesen Third Person Shooter noch zusätzlich interessant macht, sind die Zwischenlevel. Zum Beispiel findet ihr euch am Rand einer Badewanne wieder. Eure Aufgabe besteht darin, einmal ganz herum, vorbei an Holzklötzchen und Shampooflaschen, zum Kameraden zu gelangen, den ihr sicher zurückführen sollt. Unterwegs bekämpfen euch die Soldaten des sandfarbenen Heeres. Weitere Abschnitte im Garten eines Hauses lockern die ansonsten streng militärischen Level auf. Für Abwechslung und Action ist also gesorgt. Zum Glück wurde auch an einen Vierspieler-Modus gedacht, der ganz besonders viel Spaß verspricht. In der kommenden Ausgabe werden wir *Army Men* zum Appell antreten lassen und gründlich prüfen, ob das Modul den Anforderungen an einen guten Action-Titel standhalten kann. Der erste Eindruck war zumindest schon einmal recht vielversprechend, wenn auch die Steuerung nicht immer Anlass zur Freude gab.

Thomas Hellwig



In *Army Men* wird auch Wert auf taktisches Vorgehen gelegt: anpirschen, zuschlagen, verdrücken



Im sehr großen Übungs-Camp trainiert ihr anhand von Pappaufstellern. Vom M16-Sturmgewehr über Handgranaten und TNT bis hin zum vernichtenden Mörser wird jede Waffe ausgiebig getestet.



Einer der Zwischenlevel: Überall verstecken sich feindliche Soldaten und feuern aus dem Hinterhalt



Genre:
First Person ShooterHersteller:
AcclaimEntwickler:
AcclaimPreis:
ca. DM 120

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.



Sie sind überall. Sie krabbeln zu Tausenden umher. Sie sind riesig, und sie haben Hunger – auf euch! Werdet zum Kammerjäger im großen Stil und macht den Viechern den Garaus!

Erinnert ihr euch noch an *Body Harvest*? Vor gut einem Jahr präsentierte DMA Design ein Action-Adventure der besonderen Art (Test in TOTAL! 11/98, Note: 1-). Acclaims *Armorines: Project S.W.A.R.M.* hat das gleiche Thema zum Inhalt, geht die Sache aber wesentlich actionorientierter an. Eine Horde Rieseninsekten fällt über die Erde her, um sie sich untertan zu machen. Das überdimensionierte Ungeziefer hat bereits verschiedene strategische Punkte besetzt und breitet sich von dort systematisch aus. Die *Armorines*, eine militärische Spezialeinheit, versucht, der Lage Herr zu werden und kämpft tapfer gegen die Käferbrut. Ihr schlüpft in die Rolle eines *Armorine*-Mitglieds, um die Welt vor dem sicheren Untergang zu retten. Bereits nach wenigen Minuten Spielzeit wird deutlich, dass als Vorbild *Turok 2* gedient hat. Angenehmerweise sind die einzelnen Abschnitte, im Vergleich zu *Turok 2*, wesentlich kleiner ausgefallen. Dadurch rennt ihr erstens nicht stundenlang durch einen Level, und zweitens fällt die Orientierung leichter, weil aufgrund der geringeren Größe alles etwas überschaubarer ist. Dafür müsst ihr jedoch auf eine Karte verzichten und könnt nur noch zwischen den Leveln abspeichern, damit die Angelegenheit nicht zu einfach ist. Da eure Gegner hinterhältig sind, werdet ihr aber oh-



Dies ist eher ein mittelgroßer Käfer. Doch wie ihr seht, geht bereits dieser dem Soldaten bis zur Schulter

nehin ordentlich an *Armorines* zu knabbern haben. Die verschiedenen Käfer verhalten sich nämlich ausgesprochen intelligent. Sie kreisen euch ein, verstecken sich, wenn ihr sie unter Beschuss nehmt, und greifen dann gezielt an. Außerdem sind sie auch sehr beweglich. Nicht nur, dass sie schnelle und hektische Krabbelbewegungen draufhaben, sie springen und hüpfen auch im Zickzack auf euch zu. Dadurch ist es mitunter sehr schwierig, die Biester aufs Korn zu nehmen. Nachdem ihr Erfahrung mit ihren Bewegungsmustern gesammelt habt, kriegt ihr sie jedoch besser ins Visier.



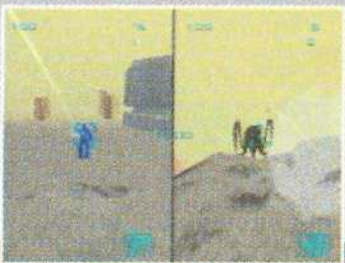
POSITIV
Hohe Gegner-intelligenz, gutes Charakterdesign, packende Stimmung



Es reicht nicht, dem Ungeziefer die Stirn zu bieten. Gleichzeitig müsst ihr euch darum kümmern, Menschen vor den Viechern zu schützen. Das können Wissenschaftler oder, wie auf dem rechten Bild, Beduinen sein

Teamwork

Doppelt hält besser. Im Kooperations-Modus könnt ihr das Game zu zweit durchspielen. Dank Split-screen haben beide Charaktere die Möglichkeit, sich unabhängig voneinander im Level zu bewegen. So könnt ihr die Erledigung einzelner Aufgaben aufteilen oder euch gegenseitig Rücken-deckung geben. Natürlich dürft ihr auch gegen-einander antreten, das sogar mit bis zu vier Spielern. Auf Wunsch schlüpft ihr dabei auch in die Rolle eines Käfers oder bildet Teams, die sich gegenseitig bekämpfen.



Ob gegen- oder miteinander, ob zu zweit, zu dritt oder zu viert, der Bildaufbau bleibt meist flüssig

Besonders beeindruckend sind die Animationen der Gegner. Wer sich im echten Leben vor Spinnen, Käfern und ähnlich geartetem Getier ekelt, darf sich schon jetzt auf Schrecksekunden und Gänsehaut de Luxe einstellen. Die angriffslustigen Viecher bewegen sich extrem natürlich.

Jedes einzelne Beinchen ist geschmeidig und lebensecht in Szene gesetzt. Die Oberfläche der Haut reicht



Grafisch beeindruckend sind die sehr aufwendigen Lichteffekte während der Feuergefechte

von pelzig über ledrig bis schleimig und macht die Insekten nicht gerade sympathischer. Hinzu kommt, dass sie manchmal wie aus dem Nichts erscheinen. Wenn plötzlich drei oder vier Spinnen aus einem Schlupfloch von der Decke plumpsen und direkt vor eurem Gesicht landen, wird euch mit Sicherheit für einen Moment das Herz stehen bleiben. Damit sich keiner der packenden und zugleich schaurig-schönen Atmosphäre entziehen kann, geben die Kreaturen fiese Laute von sich, die unter die Haut gehen.

Das Leveldesign ist sehr linear ausgefallen. Ihr habt in jeder Stage bestimmte Aufträge zu erfüllen, die euch zu Beginn genannt werden. Zwischendurch bekommt ihr über Funk aktuelle Infos, was ihr als Nächstes zu tun habt. Sollte euch dies einmal entfallen oder zu schnell wieder ausgeblendet worden sein, könnt ihr es durch Druck auf den L-Button er-

neut aufrufen. Dadurch kommt ihr praktisch nie in die Verlegenheit, nicht zu wissen wie es weitergeht. Das einzige Problem könnten die extrem vielen und hartnäckigen Gegner sein, vor allem in den späteren Levels.

Aus diesem Grund verläuft das Game insgesamt etwas eintönig, denn es gibt recht wenig zu entdecken. Etwas Auflockerung bringen die Passagen, in denen ihr in einer Einschienenbahn einem vorgegebenen Weg folgt und mit einer MG auf das Krabbelvieh bal-let, bis der Lauf eurer Schnellfeuerkanone glüht.

Dass *Armorines* die *Turok 2*-Engine verwendet, wird schnell deutlich. Nicht nur am Horizont, auch in unmittelbarer Entfernung seht ihr häufig dichten Nebel. Mitunter ruckelt der Bildaufbau, vor allem wenn mehrere Gegner gleichzeitig durch eine Szene toben. Trotz einiger technischer Schwächen und dem sehr linearen Leveldesign ohne Rätsel ist *Armorines* durchaus empfehlenswert. Die Atmosphäre ist sehr dicht, und über mangelnde Action werdet ihr euch bestimmt nicht beklagen können.

Frederic Berg



Dieser Boss nimmt ein entspannendes Mag-mabad und wirft mit Lavabrocken auf euch



Gameplay

2

Das Leveldesign bietet wenig Freiräume. Bei der Orientierung helfen die klaren Aufgaben.

Dauerspaß

2

Wer auf pure Action steht, wird das Game und die gelungenen Multiplayer-Modi genießen.

Grafik

2

Texturen und Animationen sind überzeugend. Leider gibt es viel Nebel und einige Ruckler.

Sound

2-

Zur drückenden Stimmung passt die Geräuschkulisse trotz schwacher Musik optimal.

Modulspeicher nein
Passwörter ja
Controller Pak eine Seite pro Spielstand
Rumble Pak ja
Expansion Pak ja

Spieler 1-4 (simultan)
Level 20
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Genre:
Action

Hersteller:
THQ

Entwickler:
Pacific Coast P. & L.

Preis:
ca. DM 140

NUCLEAR STRIKE 64

Die Spezialeinheit
Strike kämpft gegen
den internationalen



Terrorismus. Da noch fähige Piloten gebraucht werden, liegt es nun an euch, die Menschheit vor dem Schlimmsten zu bewahren.



Bei Nuclear Strike 64 steuert ihr nicht nur einen Apache-Kampfhubschrauber, sondern steigt unter anderem auch in das Cockpit eines Harrier-Düsenjägers



Ein mit Atomwaffen ausgerüsteter Wahnsinniger droht damit, die Menschheit in den Dritten Weltkrieg zu stürzen. Nur gut, dass es die Spezialeinheit Strike gibt, die unabhängig von allen Regierungen operiert. Als Mitglied von Strike müsst ihr die Terroristen durch fünf actiongeladene Level jagen, wobei ihr immer mehrere Missionen pro Level erfolgreich zu absolvieren habt. Eure Jagd führt euch in die entlegensten Winkel der Welt. Als Waffe dienen euch neben dem gut ausgerüsteten Apache-Kampfhubschrauber und einem Harrier-Jet in späteren Levels auch Panzer oder Hovercrafts. Über zehn verschiedene Flug- beziehungsweise Fahrzeuge können von euch im Verlauf des Spiels gesteuert werden.

POSITIV
Sehr gute Spielbarkeit, intelligent platzierte Gegner

Wichtige Power-Ups wie Waffen, Treibstoff, Panzerung, Agenten oder Gefangene können mit einer am Hubschrauber angebrachten Seilwinde aufgenommen werden.

Die Missionen sind vielfältig gestaltet.

Euer Ziel ist es, die Terroristen durch viele kleine, aber gezielte Schläge entscheidend zu schwächen. Anfangs reicht es noch, ein Dorf mit Informanten zu zerstören, danach müssen schon sehr bald größere Bedrohungen wie Flughäfen, Docks mit Kriegsschiffen, U-Boote oder Raketen lahm gelegt werden. Hilfe erhaltet ihr immer wieder von kooperierenden Agenten und Söldnern, die ihr an strategisch wichtigen Punkten absetzt und die dann selbstständig den Gegner an empfindlichen Stellen schwächen, um euch die gefährliche Arbeit etwas zu erleichtern.

Beispielsweise springt einer eurer Söldner in einen Bulldozer, mit dem er einen Teil der Luftabwehr des Flughafens unschädlich macht. Da aber eure Helfer logischerweise nicht kugelfest sind, solltet ihr immer ein waches Auge auf sie haben und sie notfalls mit der Seilwinde aus allzu brenzligen Situationen retten.

Grafisch macht das

Game einen exzellenten Eindruck. Das Geschehen wird aus einer isometrischen Perspektive gezeigt. Sowohl das extrem weitläufige Gelände als auch die Bodentruppen sind detailliert dargestellt. Der Gegner rückt euch mit schweren und leichten Panzern sowie mit Jeeps, Luftabwehrgeschützen, Hubschraubern und noch einer ganzen Menge mehr auf die Pelle. Selbst die feindlichen Soldaten sind häufig mit Raketenwerfern ausgerüstet, die bei Treffern eurer Panzerung empfindlichen Schaden zufügen.

Tief fliegende Hubschrauber und Harrier wirbeln Staub auf, und die Explosionen sind sehr beeindruckend dargestellt.



Einer der Hangars wurde von mehreren Raketen getroffen und explodiert





Wichtigen Nachschub nehmt ihr mit Hilfe der Seilwinde eures Apache auf



In den Docks liegen die äußerst gefährlichen Raketenboote vor Anker



Die Entwickler haben sich bei der Programmierung der künstlichen Intelligenz eurer zahlreich vertretenen Widersacher sehr viel Mühe gegeben. Sobald ihr sie unter Beschuss nehmt, versuchen sie, Deckung zu finden, wechseln ihre Richtung und reagieren auf die von euch gewählte Angriffstaktik. Obwohl insgesamt drei Schwierigkeitsgrade anwählbar sind, ist durch dieses intelligente Verhalten gewährleistet, dass selbst der niedrigste Level schon eine angemessene Herausforderung für die Profis unter euch darstellt.

Um nicht die Übersicht zu verlieren, könnt ihr jederzeit eine Landkarte anwählen, auf der ihr alle wichtigen Missionsziele, die aktuellen Positionen eurer Gegner und die so bitter benötigten Extras sehen könnt. Durch den integrierten Wegpunkt-Kompass, der auf die von euch eingestellten Ziele anspricht, spart ihr viel Zeit und Treibstoff, was auch dem

Spielfluss deutlich zugute kommt. Es ist somit kaum mehr möglich, sich in den groß angelegten Leveln zu verlieren und ziellos umherzuirren. Die spannende, aber sehr bleihaltige Atmosphäre wird zusätzlich durch

eingestreute Funksprüche, realistisch klingende Sounds und eine sehr dramatische Musikuntermalung verstärkt. Doch es gibt auch kleinere Kritikpunkte anzumerken. Die Einsatzbesprechungen der Missionen werden nur als Text-

einblendung gezeigt und sind etwas lieblos gestaltet worden. Auf der technischen Seite fällt dem aufmerksamen Betrachter das leichte Ruckeln des Scrollings auf, das sich jedoch nicht weiter negativ auf den eigentlichen Spielverlauf auswirkt. Action-Freunde bekommen mit *Nuclear Strike 64* ein erstklassiges Game geliefert, das aufgrund seiner intelligent agierenden Gegner, der sehr guten Steuerung und des überzeugenden Aufbaus der verschiedenen Missionen den Spieler auch auf längere Sicht begeistern kann.

Pit Großer



Verbündete



Während des Spiels trifft ihr immer wieder auf Personen, die euch helfen. Der von euch bezahlte Söldner bereitet beispielsweise euren Angriff auf eine Startbahn vor, indem er die Luftabwehrstellungen attackiert.

Gameplay 2+

Wer sich auf kopflose Feuergefechte einlässt, wird in diesem Game nicht weit kommen.

Dauerspaß 2+

Eure Widersacher verhalten sich intelligent und verlangen euch sehr viel Können ab.

Grafik 2+

Sowohl die Umgebung als auch alle Fahr- und Flugzeuge sind detailliert dargestellt worden.

Sound 2+

Die Geräuschkulisse und die dramatisch komponierte Musik wissen zu überzeugen.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	ja, 1 Seite pro Spielstand
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	nein

Spieler	1
Level	5
Schwierigkeit	hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	ab Ende Januar

FAZIT
2+



Euer auf der Stelle schwebende Harrier wirbelt das Wasser unter sich auf

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Kemco
Entwickler:	Saffire
Preis:	ca. DM 100

TOPGEAR® RALLY 2

Neue Besen kehren gut, heißt es! Mit dem Wechsel des Entwicklerteams hat Top Gear Rally ein komplett neues Antlitz erhalten: Schneller als ihr denkt, sitzt ihr in einem rollenden Schrotthaufen!



Wenn ihr mit eurem Rallyeauto durch matschiges Gelände fahrt, bleibt reichlich Schlamm am Fahrzeug haften. Solltet ihr danach durch eine Furt mit klarem Wasser heizen, wird der Dreck wieder abgewaschen



In der Team-Championship fahren zwei Spieler für den gleichen Rennstall um Platzierungspunkte



Streckenansicht, Tachometer und Gangschaltungsanzeige können im Wasser ihren Geist aufgeben

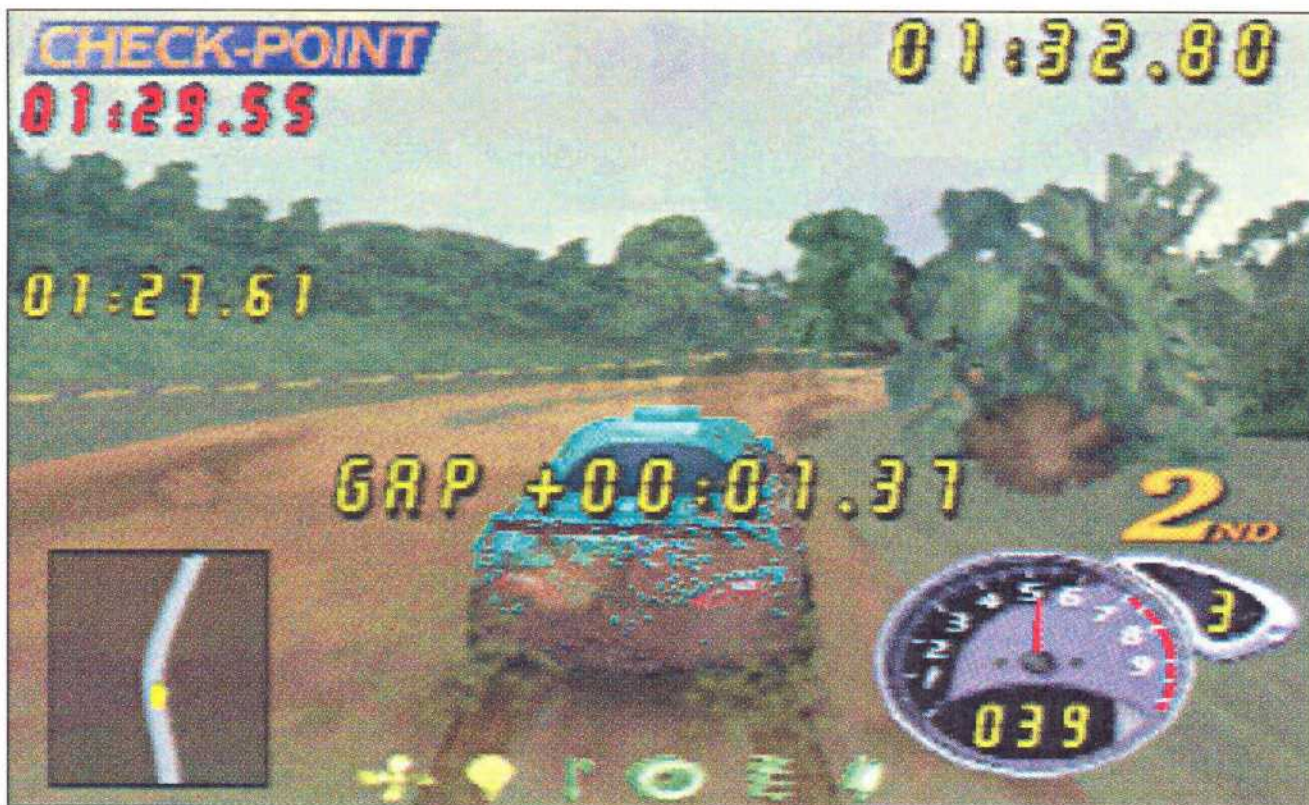
kehr vom simulativen Fahr-Feeling mit programmierter Einzerradaufhängung. Schade, könnte man meinen, doch Saffire hat einen anderen Schwerpunkt gewählt. TGR 2 fährt sich eher wie *Beetle Adventure Racing*, hat aber ein ausgeklügeltes Schadenssystem zu bieten. Von den Stoßdämpfern über den Auspuff, die Kühlung, die Reifen sowie die Aufhängung bis zu den elektronischen Anzeigen kann praktisch alles, was den Wagen mitgegeben wurde, kaputtgehen. Je nachdem, welches Teil seinen Geist aufgibt, verliert euer Auto seine Spursicherheit, fährt

Die Ankündigung, dass der im Rennspielbereich unbeleckte Entwickler Saffire die Programmierung von *Top Gear Rally 2* besorgen würde, gab im Vorfeld Anlass zur Skepsis. Vorgänger Boss Game Studios ist nachweislich erfahrener und hatte zudem ein gutes Prequel abgeliefert. Nun, die Zeit der Mutmaßungen ist vorbei und, um es einmal vorwegzunehmen, der Einsatz neuer Kräfte hat dem Spiel beileibe nicht geschadet. Augenscheinlichster Unterschied ist die Ab-



langsamer, gibt deutliche Geräusche von sich oder bleibt einfach stehen. In Reaktion auf diesen Gameplay-Mechanismus müsst ihr euren Fahrstil den Gegebenheiten des Geländes anpassen, wenn ihr nicht auf halber Strecke liegen bleiben wollt.

Nehmt ihr an einem der Championship-Cups teil, müsst ihr vor Beginn einen Vertrag mit einem Rennstall unterzeichnen. 15 Wagentypen werden euch im weiteren Verlauf von den Teams gestellt. Die Strecken sind rallyetypisch in mehrere Sonderprüfungen unterteilt, die im Gegensatz zu den Rundkursen des Vorgängers jeweils von A nach B führen. Auf jeder dieser Etappen schickt der Computer drei Gegner ins Rennen. Gestartet wird, wie in dieser Disziplin üblich, nacheinander und nicht im Pulk. Trotzdem müsst ihr euch oft genug an den Wagen der Konkurrenz vorbeidrängeln. Für Platzierungen auf dem Treppchen erhaltet ihr Geld und Meisterschaftspunkte, die euch den Zugang zu weiteren



Je nachdem, welchem Team ihr angehört, stehen euch andere Fahrzeuge zur Verfügung. Wechselt ihr den Rennstall, bleiben 20 % eures vorher eingefahrenen Geldes beim verlassenen „Brötchengeber“

Cups öffnen sowie Angebote anderer Rallye-Teams einbringen.

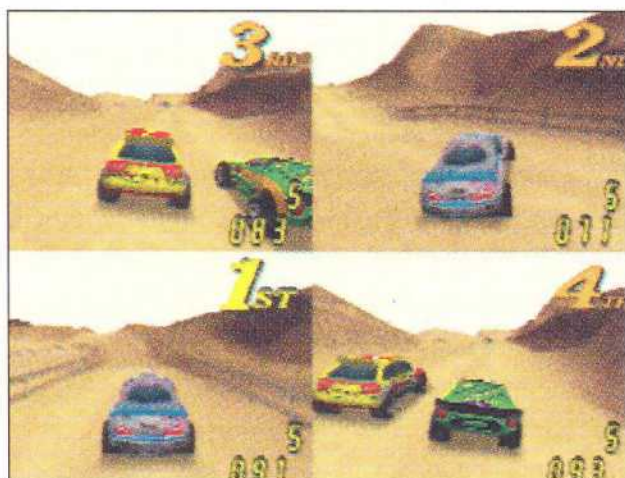
Während die Soundabteilung, abgesehen von der faden Musik, ganz hervorragende Arbeit geleistet hat, lässt sich an der optischen Gestaltung das eine oder andere bemängeln. Die Engine läuft zwar sehr beständig, doch dafür wurde bei der Streckenumgebung deutlich an Details gespart. Und obwohl die Pisten über Sand, Matsch, Asphalt und Schnee führen und sich diese auch unterschiedlich geben, wiederholen sich viele Abschnitte

gleich mehrfach innerhalb einer Route. Der wichtigste Aspekt ist und bleibt aber der vermittelte Spielspaß. Auf diesem Gebiet kann man Saffire keinen Vorwurf machen. Die fünf Cups mit ihren zahlreichen Pisten, der stetig wachsende Fuhrpark, die Führer-



scheinprüfungen, der Zweispieler-Teammodus, der Vierspieler-Modus und nicht zuletzt der Streckeneditor bieten reichlich Abwechslung und halten euch locker bei der Stange. Die Mischung aus arcademäßiger Streckenführung mit ebensolchem Fahrverhalten und dem hypersensiblen Car-Damage-System macht *Top Gear Rally 2* zu einer empfehlenswerten Besonderheit unter den realistischen N64-Rennspielen.

Sebastian Krämer



Fahrlizenzen, Sponsor-Deals und Service-Truck

Die verschiedenen Lizenzen, die ihr durch Ableistung diverser Fahrprüfungen erlangen könnt, spielen sich wie ein eigener Modus. Bremstests, Schleudertraining und Fahrten mit falscher Bereifung gehören zum abwechslungsreichen Kurzprogramm.



Je erfolgreicher ihr euch in der Meisterschaft schlägt, desto mehr Sponsoren-Aufkleber zieren euer Rallye-Car. Diese Deals bringen auch Geld ein, das ihr in neue Ersatzteile investieren könnt.



Vor einem Rennen könnt ihr euren Wagen reparieren oder aufrüsten. Zwischen zwei Sonderprüfungen habt ihr zehn Minuten Zeit, euer Vehikel flicken zu lassen. Überschreitet ihr das Limit, geht ihr mit entsprechendem Rückstand in den nächsten Abschnitt.



Gameplay 2

Gelungener Mix aus realistischer Schadensverteilung und flotter Arcade-Steuerung.

Dauerspaß 2+

Fünf Championship-Cups, die Fahrschule und der Track-Editor sorgen für anhaltenden Spaß.

Grafik 2-

Aufwendiges Wagendesign steht meist fader, aber ruckelfreier Streckengrafik gegenüber.

Sound 2+

Ein Schwung authentischer Soundeffekte erzeugt Rallye-Feeling. Der Beifahrer spricht.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	6 Seiten/3 Spielstände
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	nein

Spieler	1-4 (simultan)
Level	82 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	96 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

Genre:
Jump&RunHersteller:
ActivisionEntwickler:
Traveller's TalesPreis:
ca. DM 120

TOY STORY 2

Nachdem der Film Toy Story 2 in Amerika bereits mit grossem Erfolg angelaufen ist, erlebt die bunt gemischte Spielzeugbande nun auch auf dem N64 fantastische Abenteuer.



Es herrscht Aufregung bei den Spielzeugen in Andys Kinderzimmer! Woody, der herzensgute Cowboy, wurde von einem Sammler entführt. In der Gestalt von Buzz Lightyear, dem Space Ranger, liegt es nun an euch, Woody aus der Patsche zu helfen. Das Game erstreckt sich über 15 Level, die allesamt sehr groß angelegt sind und jede Menge Möglichkeiten für Erkundungstouren bieten. Durch die genau eingehaltenen Größenverhältnisse des Space Rangers zu seiner Umwelt offenbaren sich euch schon bald Hindernisse, die im realen Leben kein Problem darstellen. Treppenstufen sind für eure Action-Figur riesengroß und müssen mit viel Anstrengung bewältigt werden, und auch die Herdplatten in der Küche und die Bohrer in der Heimwerkstatt stellen für den Plastikhelden Gefahren dar.

Ihr betrachtet das Geschehen aus einer Verfolgerperspektive. Zwei verschiedene Kameras stehen euch zur Auswahl. Die aktive Kamera stellt sich automatisch ein, ist in der Bildführung aber phasenweise etwas hektisch, während ihr bei der passiven Kamera den Blickwinkel immer wieder selbst manuell nachjustieren müsst. Mit welcher von beiden man besser spielen kann, ist eher Geschmackssache. Der Held ver-



Der Space-Ranger Buzz Lightyear muss sich in Andys Kinderzimmer gegen feindlich gesinnte Spielzeugroboter mit seinem Laser zur Wehr setzen. Die Explosionen sind grafisch sehr eindrucksvoll umgesetzt worden

fügt über vielfältige Bewegungsmöglichkeiten. Buzz hat neben den üblichen Aktionen unter anderem auch die Fähigkeit zu klettern und kann nach großen Sprüngen seine Flügel ausklappen, um weich zu landen. Muss er

sich seiner Plastikhaut erwehren, verwendet er eine Spin-Attacke und schießt mit seinem Laser. Um genau zu zielen, wird durch Druck auf die R-Taste in eine First-Person-Perspektive umgeschaltet. In dieser Sicht seht ihr sogar die Reflexion von Buzz Lightyears Gesicht, das sich im Inneren des Helmvisiers widerspiegelt. Anfangs werden alle wichtigen Bewegungen Schritt für Schritt erklärt, damit ihr euch schnell an die Steuerung gewöhnen könnt. Auf eurer Suche nach Woody werdet ihr auf viele bekannte Figuren aus dem Film treffen, die ebenfalls eure Hilfe brauchen. So müsst ihr beispielsweise für die Schafhirtin Bo Peep fünf ihrer Schützlinge finden, die sich in Andys Haus verlaufen haben, oder für Hamm das Sparschwein 50 Münzen einsammeln. Schafft ihr es, diese Herausforderungen zu bestehen, bekommt ihr als Dank sogenannte Pizza-Planet-Münzen. Mit Hilfe dieser Münzen ist es möglich, in den nächsthöheren Level zu gelangen. Euer Abenteuer führt euch in die Gärten der Nachbarn, auf eine Baustelle oder auch auf den Flugplatz, um nur einige der Schauplätze zu nennen. Auf Levelbosse braucht

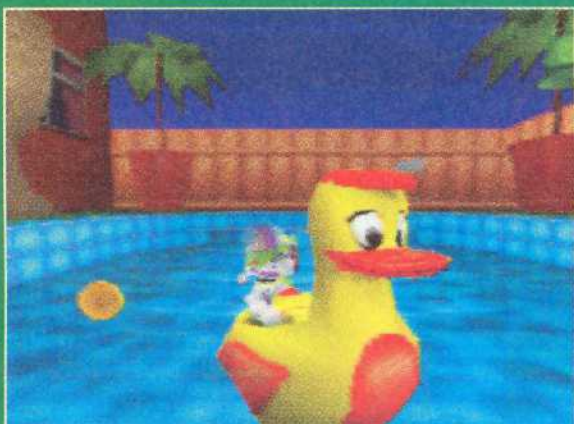
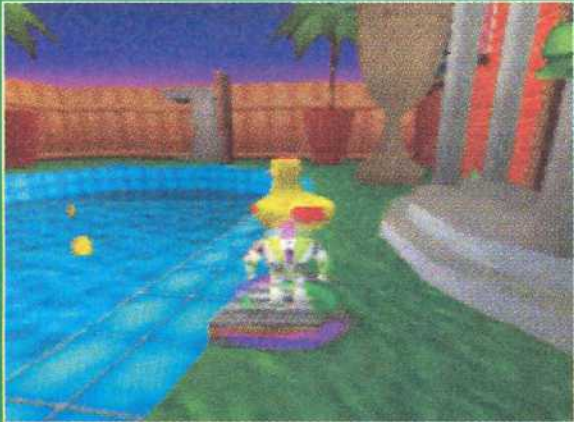
POSITIV

Gelungene
Filmumsetzung,
riesige Level

Die Suche nach Woody führt Buzz durch viele unterschiedlich gestaltete Level. Da der Space-Ranger keine Angst kennt und auch von Natur aus neugierig ist, bekommt er oft Probleme

Gummiente

Um an die Goldmünzen auf dem Wasser heranzukommen, muss Buzz erst einmal die neben dem Swimming-Pool stehende Gummiente aufblasen. Sobald er mit seiner Arbeit fertig ist, fällt die Ente ins Wasser und er kann sie als Plattform benutzen. Witzige Rätsel wie dieses werdet ihr im Spielverlauf von *Toy Story 2* häufiger finden.



ihr in diesem Game ebenfalls nicht zu verzichten. Egal ob Roboter oder Doppel-deckerflugzeug, nicht alle Spielzeuge sind euch unbedingt freundlich gesinnt. Die in *Toy Story 2* enthaltenen Rätsel sind sehr logisch aufgebaut und nicht besonders schwer. Oft reicht es schon, etwas zu verschieben oder den richtigen Schalter mit einer Stampfattacke zu aktivieren, um eine der Hürden zu meistern. An einigen Stellen in diesem



Die Schubladen des Schrankes bewegen sich selbstständig auf und zu. Buzz kann sie so als Treppe nutzen

Game gibt es auch Katapulte, die euch an sonst unerreichbare Orte befördern. Die Grafik ist detailliert und mit vielen Effekten versehen. Alle Helden sehen ihren Filmvorbildern sehr ähnlich. Dann und wann gibt es Pop-Ups im Grafikaufbau, was sich im Spielverlauf als etwas nervig herausstellt, da zum Beispiel ein Rasenmäher kurz vor euch quasi aus dem Nichts erscheint und euch dann wertvolle Lebensenergie verloren geht. Leider wird das Expansion Pak nicht unterstützt, und ihr müsst daher auf eine Optik in High-Res-Auflösung verzichten, was für diesen Titel eigentlich optimal gewesen wäre. Akustisch kann man an *Toy Story 2* nichts aussetzen. Die Musikunterma- lung ist sehr stimmungsvoll

und Activision konnte alle deutschen Originalsprecher aus dem Kinofilm für dieses Game gewinnen, was die sehr gelungene Spielatmosphäre noch mehr verdichtet. Disney-Fans und alle Freunde der Zelluloidvor- lage werden sich in diesem Spiel sehr schnell heimisch fühlen. Wer Jump&Runs mit riesigen Loca- tions und einigen eingestreuten Rätsleinlagen mag, wird si- cherlich nicht von *Toy Story 2* enttäuscht sein.

Pit Großer



NEGATIV
↓
Kein High-Res,
einige Grafik-
fehler



Die Heimwerkstatt in der Garage birgt für den kleinen Plastikhelden jede Menge tödlicher Gefahren



Um den Laser gezielt einzusetzen, könnt ihr in eine First-Person-Perspektive umschalten. Das Gesicht von Buzz spiegelt sich im Visier

Gameplay 2

Trotz der teils hektischen Kamera lässt sich Buzz Lightyear jederzeit genau steuern.

Dauerspaß 2-

Bei den Gegnern und dem Spielprinzip fehlt es auf Dauer etwas an inhaltlicher Abwechslung.

Grafik 2

Einige Pop-Ups wirken störend. Auch ohne High-Res ist die Grafik durchaus gelungen.

Sound 2

Die Musik ist abwechslungsreich. Alle Dialoge werden von den Originalsprechern gesprochen.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	ja, 12 Seiten
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	nein

Spieler	1
Level	15
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität ..	128 MBit
Erhältlich	ab Ende Januar

FAZIT
2

Genre: Sport

Hersteller: Nintendo

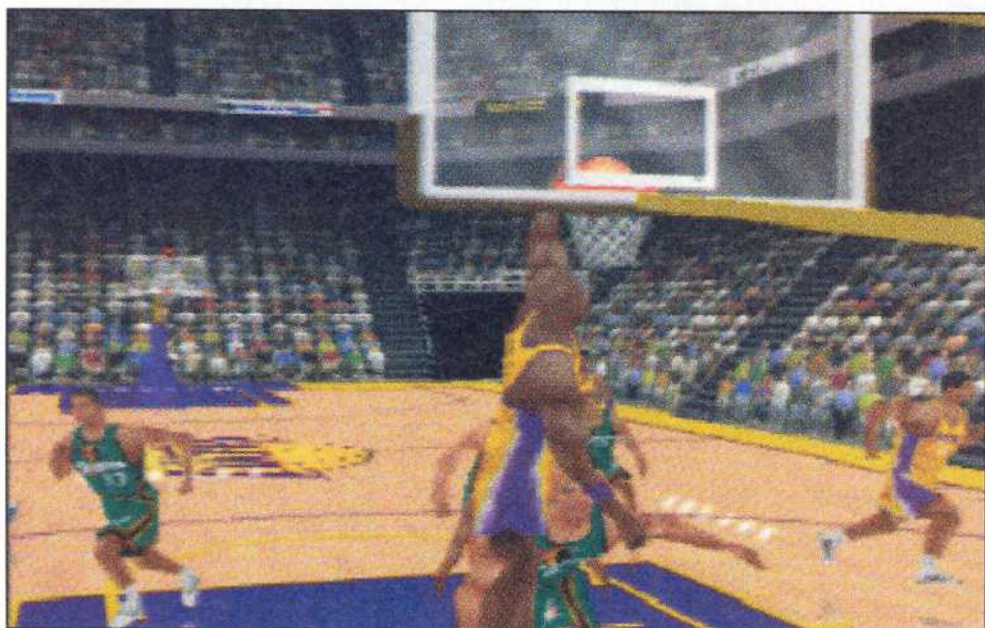
Entwickler: Left Field Productions

Preis: ca. DM 150

NBA COURTSIDE 2

- FEATURING KOBE BRYANT

Die Fortsetzung des erfolgreichen Games ist ein Fest für alle Basketball-Fans! So detailliert habt ihr die Cracks der NBA noch nie auf dem N64 gesehen!



Spektakuläre Korberfolge wie solch ein Slam-Dunk kommen in diesem Game häufig vor. Dank der Zeitlupenwiederholung könnt ihr eure Treffer in Ruhe genießen



Beim Dreipunktewettbewerb testet ihr euer Zielvermögen bei Distanzwürfen

Hook-Shots, Kondensstreifen der Spieler beim Absprung im Arcade-Modus oder elegante Korbleger, alles ist in *NBA Courtside 2 – Featuring Kobe Bryant* vertreten. Die Grafik ist wirklich absolute Spitzenklasse. Sämtliche Bewegungen sind sehr flüssig dargestellt worden und von Slowdowns ist keine Spur zu sehen. Auf Wunsch

NEGATIV

↓

Etwas ungenaue Freiwurf-Funktion

Kobe Bryant ist einer der Superstars aus dem Team der Los Angeles Lakers. In Nintendos neuestem Basketball-Game könnt ihr auf dieses Team und noch weitere 30 Mannschaften zurückgreifen. In dem sehr übersichtlichen Menü lassen sich diverse Modi wie beispielsweise Saison, Arcade, Quick Play oder einen Dreipunktewettbewerb auswählen, die dafür sorgen, dass bei



Im abgedrehten Arcade-Modus springen die Spieler fast bis an die Decke

POSITIV

↑

Sehr detaillierte Grafik, gute Spielbarkeit

euch nicht so schnell Langeweile aufkommen kann. Wie schon im Vorgänger *NBA Courtside* habt ihr auch in diesem zweiten Teil wieder die Möglichkeit, euch eigene Spieler mit individuellen Stärken und Schwächen zu erstellen. Das Spielgeschehen lässt die Herzen sämtlicher Basketball-Fans höher



schlagen, denn alle Spieler sind extrem detailliert und in High-Res-Auflösung dargestellt. Seitens der Programmierer wurde auf viele Feinheiten geachtet. Die Körperproportionen der jeweiligen Spieler zueinander wurden ebenso berücksichtigt wie die Integration vieler verschiedener Bewegungsabläufe. Passführende Spieler zeigen häufig an, dass sie abspielen wollen, die Athleten täuschen geschickt Würfe an, decken wirklich hautnah oder geraten nach kraftvollen Slam-Dunks bei der Landung etwas ins Straucheln. Egal ob verdeckt gespielte Pässe,



könnt ihr eure Aktionen in Zeitlupe mit frei wählbarer Zoom-Funktion betrachten. Auch soundtechnisch gibt sich dieses Game keine Blöße. Das Geschehen wird von einem sehr kompetenten Reporter kommentiert. *NBA Courtside 2 – Featuring Kobe Bryant* spielt sich ebenso hervorragend, wie es aussieht und ist somit jedem echten Basketball-Fan mit einem NTSC-N64 wärmstens zu empfehlen.

Pit Großer

Gameplay
1-

Alle Aktionen der Spieler gehen dank der sehr genauen Steuerung prima von der Hand.

Dauerspaß
1-

Egal, ob Simulations- oder Arcade-Modus, bei diesem Game kommt keine Langeweile auf.

Grafik
1-

So detailliert und flüssig habt ihr die NBA-Profis auf eurem N64 noch nie spielen sehen.

Sound
2+

Neben der guten Stimmung durch die Fans gefällt vor allem der fachliche Kommentator.

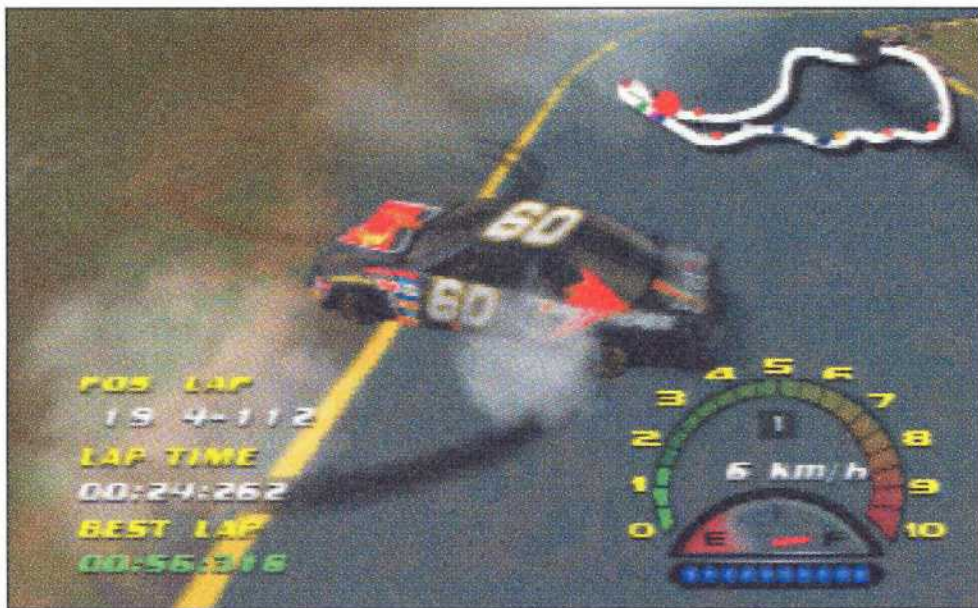
Modulspeicher	ja
Passwörter	nein
Controller Pak	nein
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spiele	1-4 (simultan)
Level	31 Teams
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	als Import (us)

EAZIT
1-

NASCAR 2000

Auf in die zweite Runde! EA Sports lädt erneut zu stundenlangen Rundkursfahrten ein. Und wer Humor hat, für den gibt's auch noch was zu lachen.



Auf den nichtovalen Strecken sind Abstecher auf den Grünstreifen bei weitem keine Seltenheit. Geduld ist gefragt

Bewaffnet mit der Unerschütterlichkeit eines Wiedervereinigungskanzlers und getreu dem Leitspruch „jedes Spiel ist ein neues Spiel“ starteten wir die Testphase. Nachdem klar wurde, dass es sich nicht etwa um die 99er Fassung handelte, sondern um den offensichtlich geklonten Nachfolger, ging die Suche nach Neuerungen los. Erste Erfolge erzielte das Durchzählen der aktuellen Strecken, Wagen und Fahrer. Mit einem Rundkurs mehr bietet *NASCAR 2000* nun 18 Originalpisten, zusätzlich stehen drei weitere Fahrer, also insgesamt 34, zur Auswahl. Zu jedem dieser ge-

standenen High-Speed-Piloten ist unter dem Menüpunkt „Driver & Car Info“ eine Beschreibung samt Foto abrufbar. Zu den Spielmodi gehören erneut Quick- und Single-Race, Championship und der Zweispieler-Modus. Tuning-Freunde finden ebenfalls die bekannt umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten vor. Diesmal gerät das Verändern der Wagenwerte jedoch zum Blindekuh-



POSITIV

Wer *NASCAR 99* bereits besitzt, muss sich nicht erst umstellen



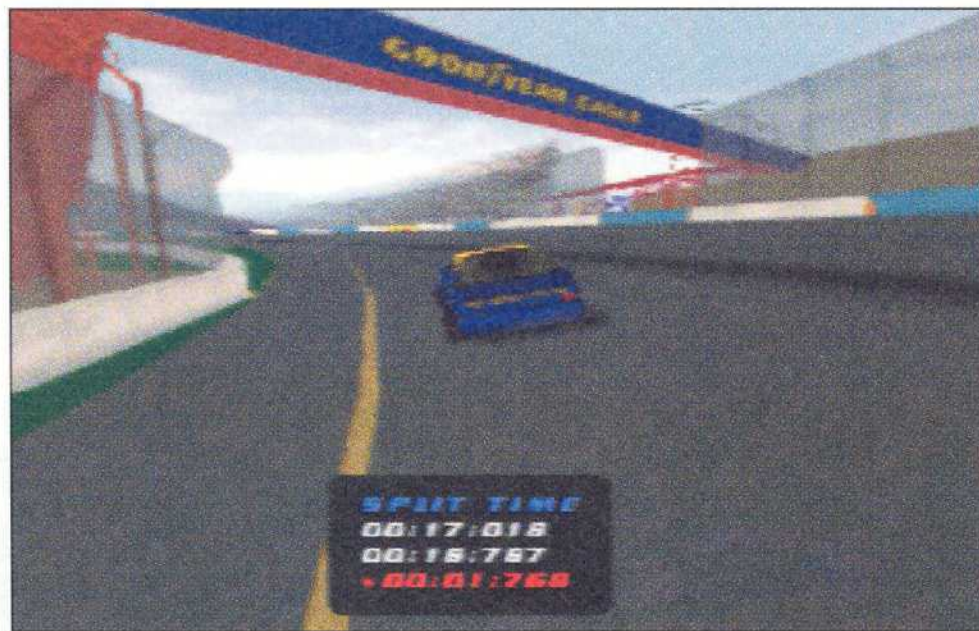
Spiel – selbst über das Steuerkreuz lassen sich die Tuning-Werte nur mit viel Geduld exakt einstellen.

Die sechs Perspektiven des Vorgängers wurden lediglich geringfügig verändert und stellen teilweise nach wie vor die hellseherischen Fähigkeiten des Spielers auf die

Probe. Aus der Cockpitperspektive heraus schrumpft die Übersicht gar auf ein Minimum zusammen. Zudem muss eine be-



Im Zweispieler-Modus wird die Grafik auf ein Minimum heruntergeschraubt



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Electronic Arts

Entwickler:
EA Sports

Preis:
ca. DM 150

Test N64

NEGATIV



Man muss den Wagen bis zu 400 Runden lang selbst steuern

reits gewählte Ansicht nach (!) dem Start immer wieder neu eingestellt werden, wenn ihr im Single-Race-Modus fahrt.

Die Grafik ist keinen Deut besser als die des 99er Moduls, wobei der offenbar einzige Unterschied in einer umgestalteten Tachoanzeige besteht. Steuerung und Kameraführung belegen den letzten Platz im Rennspielgenre, womit wir beim angesprochenen Humor wären. Denn wenn ihr den nicht habt, dann könnte es durchaus passieren, dass ihr euch ein wenig grämt. Satte 150 DM hingeblickt zu haben und dann feststellen zu müssen, dass man wie im Vorjahr schon wieder danebengegriffen hat, könnte Kopfschmerzen verursachen. Unser Tipp: Es lohnt sich, die Geldbörse stecken zu lassen.

Thomas Hellwig

Gameplay

3-

Die unsensible Steuerung wird durch die schlechte Kameraführung noch schwieriger.

Dauerspaß

4-

Im Grunde sind *NASCAR*-Rennen eine feine Sache, aber nur, wenn der Spielspaß stimmt.

Grafik

4-

Sehr verwaschen, nur geringste Neuerungen, kaum Details, schon gar nicht im Splitscreen.

Sound

3-

Über die Musik kann man sicherlich streiten, die Soundeffekte sind aber deutlich zu lasch.

Modulspeicher	nein
Paßwörter	nein
Controller Pak	41 Seiten
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	nein

Spieler	1-2 (simultan)
Level	18 Strecken
Schwierigkeit	mittel bis hoch
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	96 MBit
Erhältlich	als Import (us)

FAZIT
4-

Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Namco

Entwickler:
Mass Media

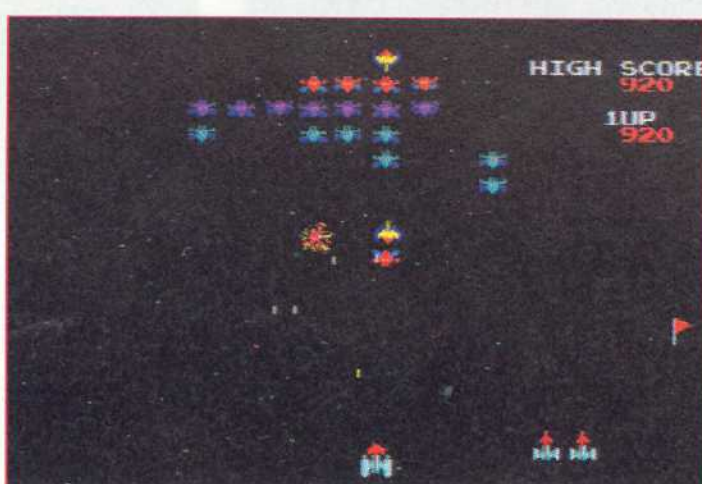
Preis:
ca. DM 100

NAMCO MUSEUM 64

Die Automatenhits der 80er Jahre haben damals viel Taschengeld verschlungen. Die Nostalgiker unter euch können mit dieser Spielesammlung eine Reise in die Videospielgeschichte antreten.



So simpel das Spielprinzip auch ist, Dig Dug war einer der Tophits der 80er



muss, die dann mit Pressluft aufgeblasen werden, bis sie platzen. Auch wenn die Spielesammlung nur hochkarätige und für damalige Verhältnisse sehr gute Titel beinhaltet, ist dieses Game nur den Nostalgie-Fans unter euch zu empfehlen, die schon die Automaten kannten. Alle anderen wer-



Einige von euch werden sicherlich das eine oder andere Game aus der Spielesammlung *Namco Museum 64* wieder erkennen. Sechs Meilensteine der Videospielgeschichte könnt ihr nun als Import erwerben und in den heimischen vier Wänden zocken, wenn ihr ein NTSC-Nintendo⁶⁴ euer Eigen nennt. *Pac Man*, die nimmersatte Pizzascheibe, (siehe auch „Die Ge-

schichte der Videospiele“ in TOTAL! 1/2000) ist ebenso mit einem eigenen Game vertreten wie seine bessere Hälfte *Ms. Pac Man*. Ziel in beiden Spielen ist es, alle im Labyrinth herumliegenden Pillen zu fressen und sich nicht von den dort umherspukenden Geistern erwischen zu lassen. Bis auf das Leveldesign gibt es keine sehr großen spielerischen Unterschiede zwischen beiden

Versionen. Die Shooter-Fans unter euch werden sich eher für *Galaga* und *Galaxian* interessieren. In diesen Games wird euer Raumschiff, das sich am unteren Bildschirmrand befindet, von Außerirdischen angegriffen. Während euch die

den aufgrund der nicht mehr zeitgemäßen Grafik und Spieltiefe sehr enttäuscht sein.

Pit Großer



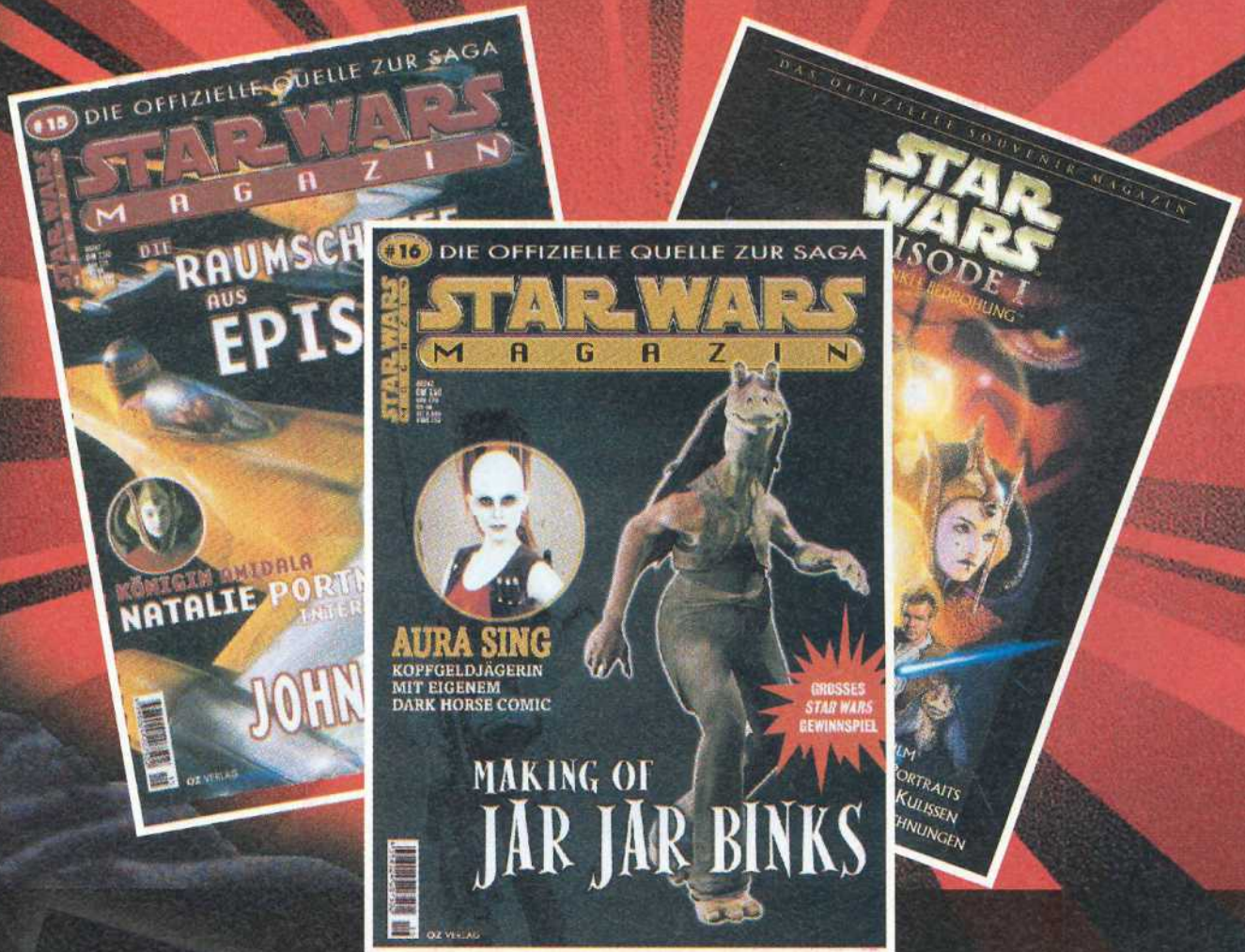
Verglichen mit heutigen Formel Eins Rennspielen mutet Pole Position doch sehr spartanisch an. Trotzdem macht es Nostalgie-Fans Spaß, über die Pisten zu rasen



Aliens bei *Galaga* mit mehreren Fightern gleichzeitig attackieren und euer Schiff mit einem Fangstrahl gekidnappt werden kann, werdet ihr bei *Galaxian* nur von jeweils einem Fighter angegriffen. *Pole Position* wendet sich an die Rennspielfreunde unter euch. Dieser Titel wird von Experten gerne als die Mutter aller Formel-1-Spiele bezeichnet. Das letzte Game im Bundle ist *Dig Dug*. Ihr steuert eine Figur, die unterirdische Stollen gräbt und Monster aufspüren

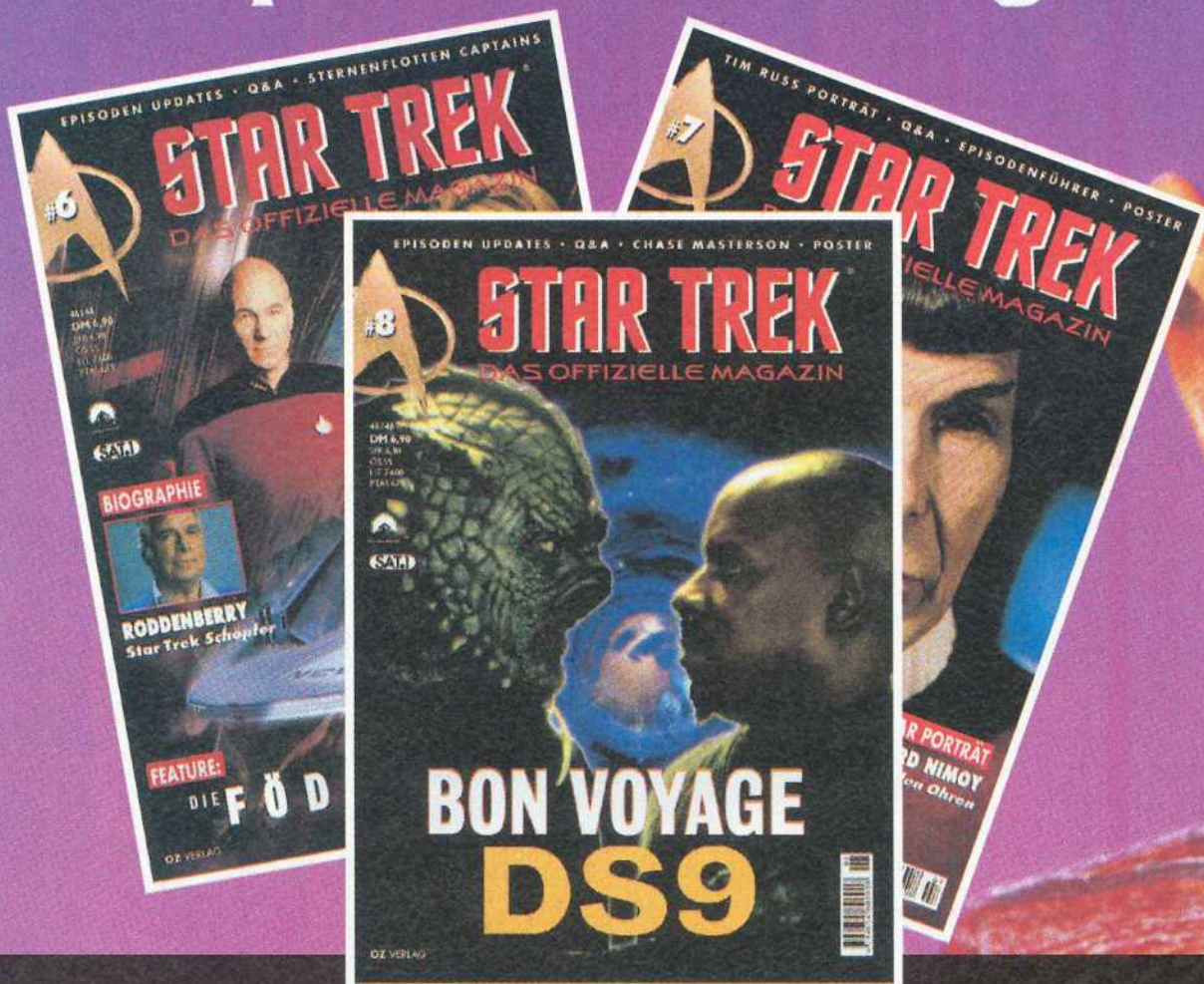
Gameplay	3
Das Gameplay ist für heutige Verhältnisse zwar simpel, war aber damals teilweise innovativ.	
Dauerspaß	3+
Auf dieser Kompilation ist für fast jeden Geschmack ein passendes Spiel enthalten.	
Grafik	3-
Man merkt den ehemaligen Tophits doch sehr deutlich die ins Land gezogenen Jahre an.	
Sound	3-
Kenner der Automaten erfreuen sich an der Musik, andere wenden sich mit Grausen ab.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	8 Seiten
Rumble Pak	nein
Expansion Pak	nein
Spieler	1-2
Level	6 Spiele
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	64 MBit
Erhältlich	als Import (us)
FAZIT	3+

Die Macht sei mit Euch!



Weitere Infos zu unseren Star Wars Magazinen
per Fax-Abruf unter 0190 / 277 741 20!

Keep on trekking!!!



Eine umfangreiche Übersicht unserer Sci-Fi-Titel
per Fax-Abruf unter 0190 / 277 741 25!



1999 TOTAL!

Der Tobit™

Das Fred

Da Holz

kdh

Akido

Pit

Schröder

Miesepeter des Jahres:
The Undertaker

AUF INS NEUE
JAHRTAUSEND!

Hinter uns liegen zwölf aufregende Monate voller Spaß, Stress und Überraschungen. Satte 139 Tests konnten wir euch präsentieren, insgesamt über eine Million Buchstaben haben wir niederschrieben und schier endlos viele Bilder gemacht, die dann doch nicht mehr ins Heft passten.

Aller Schwarzmalerie zum Trotz haben wir den 11. August überstanden – die Welt ist nicht untergegangen. Selbst das Tief des HSV hat uns abgehärtete Nordlichter nicht erschüttern können. Wir waren Tag und Nacht nur mit einem einzigen Gedanken beschäftigt: Videospiele. Auf den folgenden Seiten möchten wir uns kurz vorstellen und einige Highlights aus dem Jahr 1999 aufzeigen. Wir wünschen euch wie immer viel Spaß beim Lesen und hoffen, dass ihr uns noch lange die Treue haltet!

Link: Link

Donkey Kong



Eine der schönsten Überraschungen ereilte uns zum sechsjährigen Jubiläum der TOTAL!: Thomas Geppert schickte uns diesen selbstgemachten „6 Jahre TOTAL!“-Pokal (mit Gravur!). Noch einmal vielen, vielen Dank!



Dienstreisen ins ferne Japan sind ja sooo anstrengend und überhaupt nicht interessant, und dann diese blöden Messen, auf denen es nichts weiter als Videospiele zu sehen gibt. Schrecklich, echt!



Die Sonnenfinsternis (Sofi) am 11. August 1999 sollte nach Ansicht einiger Schwarzseher den Weltuntergang einleiten. Nostradamus und Co. lagen mit ihrer Vorhersage TOTAL! daneben, was uns ermöglicht, der siebten Jubiläumsfeier freudig entgegenzusehen.

Aus Platzgründen haben wir die einzelnen Punkte und Fragen in den Kästen der Redakteure durchnummeriert und sie hier einmal kurz zusammengefasst:

- 1 Der Aufgabenbereich
- 2 Spezialist für ...
- 3 Die drei absoluten Top-Spiele
- 4 Der Mega-Flop des Jahres
- 5 Was mich an Videospielen, so wie sie heute sind, stört bzw. was ich besonders gut finde
- 6 Was ich mir für die Zukunft wünsche bzw. vorstelle
- 7 Ausblick auf Dolphin
- 8 Worüber ich 1999 am meisten gelacht habe
- 9 Mein unglaublichstes Erlebnis 1999
- 10 Mein liebster Artikel/Bericht
- 11 Top-Musik-CD
- 12 Top-Film
- 13 Was ich noch sagen wollte ...

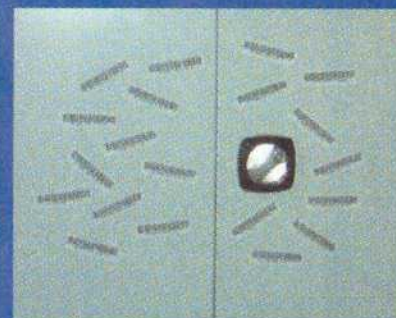
TOTAL! im Internet

Unter der Adresse <http://www.x-plain.de> gelangt ihr auf unsere Homepage. Dort findet ihr aktuelle Tests, Previews, Reportagen und News sowie eine schicke Bildergalerie (mit Downloads!). Ihr könnt sogar Tetris spielen (derzeit nur mit Netscape Navigator). Außerdem stellen wir auch die Sonderbände und unser PSX-Magazin vor. Schaut doch mal rein!



Dit un dat!

Langweilige Pausen in der Zentrale gehören der Vergangenheit an, seit ein findiger Mitarbeiter (Hey, ich will nicht wieder in die Besenkammer!) das unglaublich spannende *Barcode-Tetris* an den



Metallschrank installiert hat. Die Grafik ist allerdings etwas ruckelig und in der Beta-Version noch deutlich zu einfarbig.

In einer siebenundzwanzigstündigen Konferenz (also fast einen ganzen Tag lang) haben wir den unglaublich riesigen Berg eurer Leserpostzeichnungen umgegraben und schließlich beinahe aufgegeben. Es war einfach suuuupa schwierig, ein Kunstwerk zum



besten des Jahres zu küren. Doch dank unserer niederen Instinkte fiel die Wahl auf das Bild von Anne Perlet (aus TOTAL! 7/99). Herzlichen Glückwunsch! Du erhältst diese TOTAL! von uns handsigniert als Preis!



Dass es unter euch sehr viele begabte Künstler gibt, zeigt auch unsere ständig wachsende Lesertapete aus bemalten Briefumschlägen, Postkarten und Zeichnungen. Wenn das so weiter geht, und darauf hoffen wir, dann muss wohl ein Maurertrupp anrücken und die Deckenwände um zwei bis drei Meter höher ziehen!

Name:
Frederic Berg
Spitzname:
Das Fred



1. Mädchen für alles und so tun, als sei ich in Wirklichkeit Chefredakteur
2. Schokolade, Schlafmangel und dröhnende Lautsprecherboxen
3. *Super Mario 64*, *Donkey Kong Country*, die *International Superstar Soccer*-Serie
4. *Carmageddon 64*
5. Prinzipiell finde ich es gut, dass durch immer leistungsfähigere Konsolen, die Qualität der Präsentation zunimmt. Andererseits verlassen sich zu viele Hersteller auf diesen Aspekt und konzentrieren sich nicht genug auf



Spielbarkeit und Originalität. Auch die Möglichkeit, die Umgebung realistisch darzustellen hat ihre zwei Seiten. Bei Sporttiteln oder Autorennen steigert es natürlich die Atmosphäre. Andere Genres, wie zum Beispiel *Jump&Runs*, finde ich hingegen im Comic-Look wesentlich atmosphärischer. Hoffentlich wird es auch in Zukunft Videospiele geben, die wie Videospiele aussehen und nicht wie ein Film.

6. Ich wünsche mir eine Welt, in der man endlich wieder aus einer Toilette trinken kann, ohne Auschlag zu bekommen. Ich wünsche mir eine Welt, in der Videospiele erscheinen, ohne zwei bis dreimal verschoben zu werden, eine Welt, in der ich Musik hören kann, ohne dass khd nölt, ich solle den Dreckssound ausmachen.



7. Dolphin ist ein absoluter Knaller. Schon die technischen Features, die momentan bekannt sind, lassen mir das Wasser im Mund zusammenlaufen.
9. Miyamoto hat mir die Hand geschüttelt!!! Ich werde sie nie wieder waschen!!!
10. Der E3-Bericht. Es war der aufwendigste Messereport in der Geschichte der TOTAL!.
11. Mad Caddies: Luality Soft Core
12. Bang Boom Bang, Arlington Road

Name:
Klaus-Dieter Hartwig
Spitzname:
kahdeh/kahdehhah

1. Stellvertretender Chefredakteur, Leserpost
2. Spiele, die fast noch älter sind als ich • nutzlose Informationen, zum Beispiel: welcher Programmierer wann wo was gemacht hat, sowie seine Schuhgröße • auch am besten Spiel noch etwas zum Meckern finden
3. *Pokémon Snap*, *Balkaretsu Muteki Bangaioh*, *The New Tetris* (Zweispielers-Modus mit Holgi)
4. Die Enttäuschung des Jahres: Rare. Völlig deprimiert war ich zudem, als ich aus einer „Fachzeitschrift“ erfahren habe, dass der Game Boy den Nachteil

hat, keine Musik-CDs abspielen zu können. Hätte ich das vorher gewusst ...

5. Ich finde es schade, dass 2D-Spiele offenbar ausgestorben sind. Wenn man sich die Grafik von *Yoshi's Story* heute anschaut ... die hat unendlich mehr Charme als ein *Donkey Kong 64* oder *Jet Force Gemini*. Leider hat Nintendo damals das Gameplay in den Sand gesetzt.
6. Ich hoffe, dass Das Fred mal so etwas wie einen Musikgeschmack entwickelt ... („Dreckssound“ habe ich nie gesagt!) Mein allerallergrößter Wunsch ist jedoch ein Verbot für 0190er Werbungen vor vier Uhr morgens!
7. Meine Wunschträume wären, dass Nintendo die Prozessor-Power der 128-Bit-Konsole für Emulationen von SNES- und Nintendo 64-Spielen nutzt und zwei DVDs mit Hunderten von Klassikern

vollknallt, sowie eine Fortsetzung von *Wave Race 64*.

8. Über den Boxkampf Klitschko vs. Axel Schulz
9. Ich war einmal vor 9 Uhr in der Redaktion ... Okay, war eher unglaublich für die anderen. Flash 99 (Hamburger Hip-Hop-Festival mit 5 Sterne Deluxe, Eins, Zwo, Absolute Beginner, Fettes Brot, Dynamite Deluxe, Ferris MC, Doppelkopf, Nina MC und K II)

11. Afrob & Ferris MC: *Reimemonster*
12. *American Beauty*



**Unwort des Jahres:
Millennium**

1999

JAHRESRÜCKBLICK

Die Highlights 1999

1/99: Das bezaubernde Bild von Das Fred und Heinke auf Seite 3; der überaus einprägsame Spielertitel *Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers*; die erschlagende Farbwahl in der Helpline; das riesige *Zelda*-Poster

2/99: Der taktische Ratgeber zu *Rogue Squadron*, Teil 1; Oliver Harries' unglaubliches Render-Bild in der Leserpost; Tobis Bild auf der Intern-Seite (huil!); *Zelda* 64-Tips

3/99: Der *Kid Paddle*-Comic; der spaßige Test zu *Milo's Astro Lanes*; *Turok 2-T&T*, Teil 1; *Zelda* 64-Tips; *Rogue Squadron-T&T*, Teil 2

4/99: Reportage: Jenseits von Polygonen; Die Wandplakate in *Duke Nukem: Zero Hour*; Essen ein Eis (Intern-Seite); Negativ-Kasten bei *Men in Black*; *Turok 2-T&T*, Teil 2; *Rogue Squadron-T&T*, Teil 3

5/99: Die Kommentare zu *Spy vs. Spy* (Intern-Seite); beim Test von *Chameleon Twist 2* sieht man fast nur blaue Chamäleons, die Rede ist aber immer von grünen

6/99: Das „6 Jahre TOTAL!“-Jubiläum; unser „Old-School-Cover“ (vom Feinsten!); *Kid Paddle* kehrt zurück; die TOTAL!-Foto-Story; Torben Kuhlmanns *Star Wars*-Zeichnung in der Leserpost; Die Geschichte der Videospiele startet

7/99: Im Rahmen des größten Messeberichts aller Zeiten (von der E3) wird das Dolphin vorgestellt; auf Seite 13 (!) taucht „Erzfeind“ Sonic auf; wir feiern die 50ste Intern-Seite (peinlich, es war die 49ste!!); Positiv/Negativ-Kasten beim *Superman*-Test

8/99: Dauergast The Undertaker gibt sich auf Seite 7 die Ehre; Internet-Verbindung mit dem GB; 64 DD wird für Japan angekündigt; „Die größten Nervensägen Norddeutschlands“ schenken uns eine Jubiläumstorte; zahlreiche weitere Geschenke treffen ein; Kleinanzeigen werden kostenlos

9/99: Die Pokémon kommen; *Pokémon*-Riesenposter; *Star Wars*-Reportage; *Shadowgate* 64-T&T

10/99: TOTAL!-Team im Fußballturnier; *Nintendo Space World 99*; *Pokémon*-Poster; *Pokémon*-(Blau&Rot)-Test; im Heftshop sieht die TOTAL! 9/99 fast wie unser Schwestermagazin aus

11/99: Schönster Hintergrund im Editorial; Game Boy Advance wird angekündigt; die Gripis kommen; *Zelda Gaiden*-Preview; *Rayman 2*-Poster (erster Versuch); *Pokémon*-T&T, Teil 1

12/99: Die blauesten News seit es Blau gibt; *Rayman 2*-Poster (zweiter Versuch); große Weihnachtsverlosung; *Pokémon*-T&T, Teil 2; im Wertungsregister tauchen NTSC-GB-Spiele auf (gibt's aber gar nicht)



Name:
Sebastian Krämer
aka:
Schröder

1. Charts, Kaffeemaschinenbetrieb, HipHop-News und Lara-Croft-Artworks

2. Lehrreiche Zettel auf dem Klo und Haarspalterei

3. *Rayman 2*, *All-Star Baseball 2000*, *Hybrid Heaven*

4. *Superman*

5. Vielen Entwicklern reicht es scheinbar, das gleiche Goldene Kalb zu melken wie die anderen. Besser wär's, sie würden ihre Anstrengungen verdoppeln, eigene Dukatenesel zu entwickeln, deren „Äpfel“ sie dann ja auch alleine ernten könnten!

6. Virtuelle Urlaubssimulationen! So langsam glaube ich, das wäre der einzige Weg, einmal aus dem Verlag zu kommen.

7. Die Verbindung von Dolphin mit Game Boy Advance sowie der Zugang beider zum Internet ist vielversprechend. Hardware-Daten machen zwar noch keine guten



Kuhlster Spruch des Jahres:
„Essen ein Eis
mit lecka Mundgeschmack“

Spiele, aber die Abkehr von der Cartridge als Medium ist der richtige Weg.

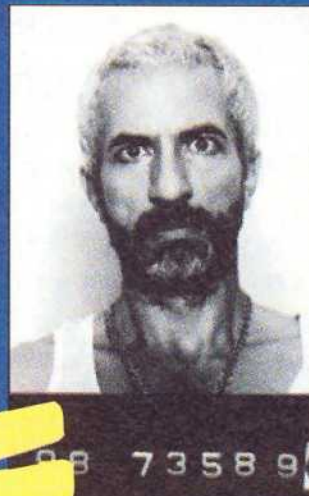
8. Über einen versauten Witz, dessen Pointe ich dummerweise inzwischen vergessen habe.

9. Mein unglaublichstes Erlebnis 1999 war der Tag, an dem kdh vor mir im Büro war (da hat er wohl durchgemacht!)

10. Die These des Brainiac und Lex Luthor den Entwickler Titus übernommen haben, um Superman der Lächerlichkeit preiszugeben (*Superman*-Test, TOTAL! 7/99)

11. Eins, Zwo: *Gefährliches Halbwissen*, Diverse: *Boom-bap – Teil 3 vom Ei*

12. *Absolute Giganten*, *Bang Boom Bang – Ein todsicheres Ding*



Name:
Thomas Hellwig
Spitzname:
Akido (Akribo)

1. Helpline, Intern-Seite, Renn- und Prügeltest, TOTAL!-Archive

2. ... scheinbar unlösbare Probleme bei der Erstellung von Tabellen; unerklärliche Rechnerabstürze; Spielstände-Zauberei; Rumnörgeln

3. *Star Wars: Rogue Squadron*, *ChessMaster*, *Namco Museum 64*

4. *Men in Black – The Series* (GBC) ist die absolute Krönung unter den unerträglichsten Spielumsetzungen aus 1999

5. Die Grafik entwickelt sich recht zugig und wird immer realistischer. Ich bin weniger ein Fan bombastischer Special-Effects denn ein Freund greifender Spielkonzepte. Als Statistik-Fan fehlt es mir natürlich an Handels- und Wirtschaftssimulationen.



7. Was ich am Dolphin so doll find', ist das DVD-Laufwerk. Sony wird Entsprechendes mit der PlayStation 2 verwirklichen.

8. Auch wenn ich nicht viel zu lachen hatte, die Buchstabenverdrehen (von Tobi, Schröder und mir) waren echt suuuupa! Beispiele gefällig? Kopf oder Zahl – Zopf oder kahl; very long – Larry Wong; Steh-Chinese – Schneefski-These; Schraubenzieher und Hammer – Haubenzieher und Schrammer; Möbel-packer – Pöbelmacker (huuuuaahahaha!!!)

9. Sehr gefreut hat mich, dass Nathalie nicht verschollen ist und TOTAL! schon den sechsten Geburtstag feierte. Sehr schön war auch der Beginn einer virtuellen Schneeballschlacht mit Spätfolgen.

11. Soundtracks von *Bube Dame König grAS* und *St. Pauli Nacht*

12. *Bube Dame König grAS*, *Payback* (außerdem: *Blade*, *Fear and Loathing in Las Vegas*, *Suicide Kings*, *Matrix*)

13. Wie hoch ist oben? Oben ist immer so hoch, wie man es fühlt.



Name:
Brigitta
Spitzname:
Brix

1. Redaktionstussi

2. Incoming out, head over heels support assistant Game of Life

8. 1999 habe ich am meisten über mich selbst gelacht :-)

9. Brix in the Mix@Cyberradio. Der Ausblick von der Templerburg in Uceró/España am 11.08.99

11. *Enlightened Ape* von Shakta und zum Chillen:

Interstate von Monolake

12. *The Matrix*

13. Bestes Buch:
The Cosmic Serpent/Jeremy Narby





Name:
Peter 'Pit' Großer
Spitzname:
Pit-za, Prickel-Pit

1. Redakteur, Ressortleiter Fußballspiele, Tests von Spielen, in denen es richtig qualmt
2. Eishockey- und Fußballspiele, First Person Shooter
3. *ISS 2000*, *Donkey Kong 64*, *Jet Force Gemini*
4. *Superman*

5. Es stört mich gewaltig, dass die Qualitätsunterschiede zwischen vielen Fußballspielen noch so immens groß sind. Mit etwas gutem Willen und auch Können ist es durchaus möglich, auch bei den Keepern eine gute KI zu erreichen

(*ISS 2000* ist ein sehr positives Beispiel hierfür).

6. Einen Sechser mit Zusatzzahl im Lotto wäre nicht schlecht. Ansonsten Peace, Love und Videospiele für alle! (klingt zwar wie ein Wahlspruch, aber was soll's ...)

7. Dolphin wird von Nintendo endgültig in Flipper umbenannt und zum Top-Hit in allen Aquarien und Korallenbänken. Selbst Aal, Barsch, Moräne und Scholle zocken gerne an dieser Konsole, haben aber noch Probleme mit dem Joypad!

8. Als der Kabarettist Thomas Hermanns eine kotzen-de Katze imitiert hat. Das klang 100%ig nach meinem Kater Freddy Krüger! Auf dem 2. Platz: der Ausdruck „Spiele-tastatur“ fürs Joypad.



11. David Bowie – *Hours*

12. *Star Wars: Episode I, The Matrix*



Name:
Tobias Partetzke
Spitzname: Der Tobi™

1. Tests, Tipps & Tricks, Erwin-Gedichte

2. ... alles, was nicht in meinen Aufgabenbereich fällt.

3. *Street Fighter II* (SNES), *Zelda – Ocarina of Time* (N64), *Flashback* (SNES)

4. *Carmageddon 64*

5. Vielleicht sollten ein paar Entwickler bedenken, dass Videospiele zum Spielen gedacht sind und nicht nur dazu, die Grafik zu bestaunen. Ein wirklich guter Titel braucht keine Hammer-Optik, das wurde nun schon oft genug bewiesen. Back to the old Times!

6. Da hier ja doch kein Cola-Automat aufgestellt wird, verlasse ich die TOTAL! mit Tränen in den Augen und tapeziere die Wände meiner neuen Wohnung (Hallo, Andi!) mit eurer Fanpost.

7. Das fragt ihr ausgerechnet mich ... Na schön: Dolphin wird mit Sicherheit bombastische Grafiken bieten, aber wie immer werde ich warten, bis das erste wirklich gute Spiel da ist. Technische Daten beeindrucken mich nicht die Bohne.

8. Über den BMW-Proll beim Hurricane-Festival in Scheeßel, der nicht auf den holprigen Parkplatz kam, weil sein Wagen tiefer gelegt war.

10. „GUBBLGUBBLGUBBL! I'll [piep] your [piep] [piep] with my [piep] [piep] [piep]! Hmpf! Lmmthlyflth!“ (Kommentar zu *South Park* auf der Intern-Seite in TOTAL! 2/99)

11. NOFX – *So long and thanks for all the shoes*

12. *Die Mächte des Wahnsinns*



Name:
Holger
Spitzname:
Da Holg, Holgi, Holg

1. Die Lehre der Pokémon verbreiten, alle besiegen ;–)
2. Siegtore in letzter Sekunde, Flippen (*The New Tetris*)
3. *ISS 2000*, *The New Tetris*, *Pokémon*



4. *Superman*

5. Ich warte noch immer auf eine Heißluftballonsimulation in Echtzeit und ohne Speichermöglichkeit, bevor man nicht einmal um die Welt gereist ist! Wer kann mir helfen?

6. Neben der Heißluftballonsimulation wünsche ich mir unendlich viele Wünsche, um mir alles wünschen zu können, was ich mir schon immer gewünscht habe!

7. Ich bin ja so etwas von gespannt! Also, man bin ich gespannt! Wenn dieser Flipper hält was er verspricht, dann wird wohl auch endlich die Heißluftballonsimulation technisch machbar sein und ... Ich hör ja schon auf!

9. Als mir beim Fußballturnier

Holgis
Lieblingswort 1999:
freuen!

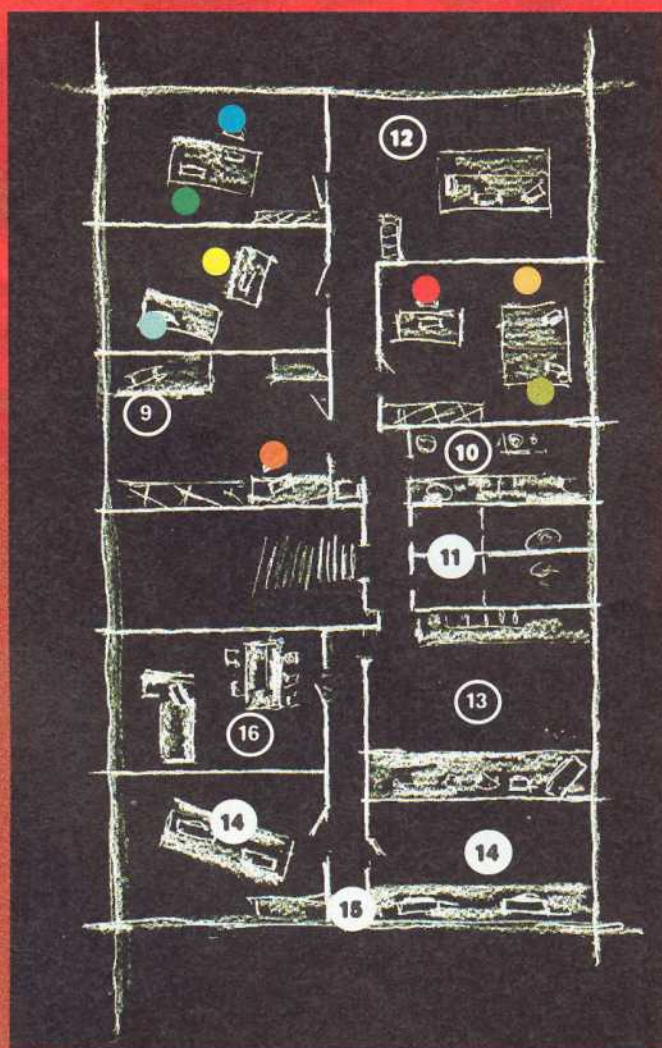


der ansässigen Softwarefirmen und unserem Verlag die Lunge platzte.

10. Der *Donkey Kong 64*-Test hat richtig Spaß gemacht.

11. Der *Donkey Kong*-Soundtrack

12. *The Matrix*



1 das fred • 2 kdh • 3 akido

Koordination, qualmendes Orakel und Archivabteilung in einem!

4 schröder • 5 der tobi™

Ministerialamt für Hip-Hop und Fanbetreuung

6 da holg • 7 pit

Behörde für Highscore-Forschung und Sportnachrichten

8 brix • 9 Internet

Administrationsstätte und Hochgeschwindigkeits-Zentrale

10 Küche • 11 Nasszellen
Treibstoffversorgung und Kaffeedepot,
Treibstoffentsorgung

12 Konferenzraum
Duden-Büro und PC-Fachzentrum

13 Testraum
Videospiele-Paradies mit Folterkeller und Produktionsübersichtsplan

14 Grafik • 15 Server
Seitenfabrik und Kreativ-Pool,
Restaurant „Gigabyte“

16 Chefbüro
Dungeon-Kern

Die unheimlichsten Soundeffekte im TOTAL!-Dungeon:

Das Quietschen des Druckers wurde im Dezember nur noch vom brachialen Rattern des Faxgeräts übertroffen. Jede Nachricht wurde lautstark mit den Worten begrüßt: „Hey, ich glaube, da kommt ein Fax!“ Bei stürmischem Wetter sorgten die „singenden Fenster von Altona“ für eine bezaubernde Geräuschkulisse, die lediglich vom Hundegebell der Künstlerwerkstatt gestört wurde. Und bellten die Hunde einmal nicht, drang herrlich nervende Schlager- und Klassikmusik aus dem Hof nach oben.

Dagegen erschienen die ungelentken Pfeifkonzerte, das Fluchen und Zedern der Kollegen geradezu wie eine Wohltat. Doch ob nun die viel zu laute Musik des Chefredakteurs oder das Mark erschütternde Knarren des Paketabrollers dafür verantwortlich war, daß wir zu Silvester so überhaupt nicht schreckhaft waren, das weiß nur der Wind allein.

CHARTS

Leser-
von euch,
für euch

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

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluss über die Platzierung im Vormonat, Neueinsteiger werden mit „NEU!“ gekennzeichnet, und die Marke „re-entry“ bedeutet, dass ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Wir haben das Berechnungssystem verfeinert. Inzwischen entscheidet nicht mehr nur der Index eines Spiels, sondern auch und vor allem ein Punktesystem über die Platzierung. Jede eurer Zuschriften wird nach diesem System ausgewertet. Setzt ihr einen Titel auf Platz eins, bekommt er am meisten Punkte, ein Spiel auf Platz zehn dementsprechend am wenigsten. Der Index: Zu Beginn der Auswertung zählen wir die Punkte für jedes Spiel zusammen. Dann zählen wir alle Briefe, in denen das jeweilige Spiel unter den Top Ten war, multiplizieren diese Zahl mit sich selbst und teilen das Ganze durch die Punkte-summe des Spiels. Schon haben wir den Index! Dank dieser kleinen Rechenaufgabe wissen wir (und ihr), wie nahe zwei Titel beieinander liegen und können zudem unterschiedliche Charts miteinander vergleichen. So, und nun viel Spaß mit den Charts! *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	
	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98	Index: 26,0	
2	INDIZIERT	VORMONAT	
	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 7,6	
3	MARIO KART 64	VORMONAT 7	
	Rennspiel • Note 1 • Test 6/97	Index: 6,4	
4	SUPER MARIO 64	VORMONAT 8	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 6,1	
5	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT 4	
	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 5,6	
6	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 4,9	VORMONAT 10
7	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter Note 2+ • Test 11/99 Index: 4,9	
8	F-ZERO X	Rennspiel Note 1 • Test 6/99 Index: 4,1	VORMONAT 6
9	DIDDY KONG RACING	Rennspiel Note 1 • Test 12/97 Index: 3,9	
10	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter Note 1 • Test 11/98 Index: 3,0	VORMONAT 3
11	SHADOW MAN	Action/Adventure Note 1 • Test 10/99 Index: 2,9	VORMONAT 14
12	MARIO GOLF	Sport Note 1 • Test 9/99 Index: 2,9	VORMONAT 11
13	WAVE RACE 64	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 2,9	
14	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 2,0	
15	RAYMAN 2	Jump&Run Note 1 • Test 11/99 Index: 1,9	

SNES

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

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

TOTAL! Aufruf

Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von euch bekommen. Weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen! N64, SNES und GB(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 4/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche zehn der insgesamt 151 Pokémon sind eure Lieblings-Knuddelmonstern?** Schreibt und schickt uns bitte eure Top-Ten-Auflistung der effektivsten, süßesten oder interessantesten Mitglieder der Rollenspiel-Riege!

TOTAL! Anderes

Verschörungstheoretiker aufgepasst! In der *Chronik des 20. Jahrhunderts* vom Chronik-Verlag findet ihr im Index unter dem Begriff „Mafia“ die Seitenangabe 1199. Schlagt ihr dort nach, werdet ihr keinen Beitrag zum Thema entdecken.



Chrono Trigger (SNES)

Special: Die besten Entwickler

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 ever Eigen nennt.

1 RARE

Index: 8,2



2 NINTENDO

Index: 7,7



3 KONAMI

Index: 4,8



4 UBI SOFT

Index: 3,9



5 ACCLAIM

Index: 2,6



6 SQUARE

Index: 2,1

7 CAPCOM

Index: 2,0

8 EA SPORTS

Index: 1,6

9 INFOGRAMES

Index: 1,4

10 IGUANA

Index: 0,6

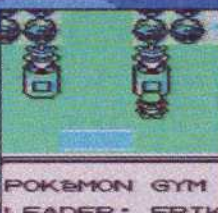
GB(C)

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: 11,3

VORMONAT



5 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99 Index: 3,8

VORMONAT



6 TETRIS

Puzzlespiel
Note 1 • Test 7/97 Index: 3,0

VORMONAT

7 SUPER MARIO LAND

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



8 MYSTIC QUEST

Action/Adventure
Note 2+ • Test 2/95 Index: 2,6



9 CONKER'S POCKET TALES

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



10 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run
Note 1- • Test 6/94 Index: 1,4

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Spiel *Madden NFL 99!*

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! 4/2000 ist der 20.02.2000 (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!

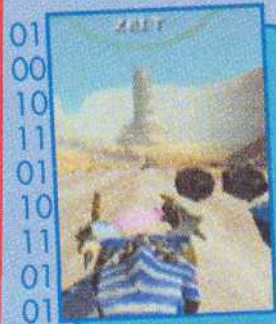
X-plain Verlag
TOTAL!-Charts
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DER GEWINNER AUS TOTAL! 12/99:

Hallo, Sören Busch aus dem Wu-Tal (Wuppertal)! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *Beetle Adventure Racing*-Modul mit TobitTM-Signatur ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

Leser-CHARTS

von euch (und uns),
für euch



Spieletipp von Timo Hörnef aus Krefeld

Star Wars: Episode I – Racer (N64)

Für mich ist *Star Wars: Episode I – Racer* das beste Rennspiel, das es für Nintendo⁶⁴ gibt. Nicht nur, dass alle Strecken und Planeten toll aussehen, die Streckenführung ist auch sehr herausfordernd ohne dabei unfair zu sein. Entwickler von Auto-Rennspielen sollten sich ein Beispiel an der unterschiedlichen Handhabung der zahlreichen Podracer nehmen. Jeder dieser futuristischen Streitwagen wurde mit einem komplett eigenen Fahrverhalten ausgestattet! Ich spiele *Racer* immer noch sehr gerne, obwohl ich schon alle Rennen freigelegt und gewonnen habe.

Euer Timo

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 3,0	
2	THE NEW TETRIS	Puzzlespiel • Nintendo • Test 10/99	VORMONAT 3 Index: 2,7	
3	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter • Rare • Test 11/99	VORMONAT 2 Index: 1,1	
4	MARIO GOLF (GBC)	Sport Nintendo • Test 12/99	VORMONAT 5 Index: 0,8	
5	ISS 2000	Sport Konami • Preview 10/99	VORMONAT 5 Index: 0,8	

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

NES

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

1	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95	VORMONAT 4 Index: 4,1	
2	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	VORMONAT 2 Index: 3,4	

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 2,1	
2	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Act./Adv. • Nintendo • Preview 12/99	VORMONAT 4 Index: 1,7	
3	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Activision • News 9/99	VORMONAT 1,4	
4	METAL GEAR SOLID (GBC)	Action/Adventure Konami • News 1/2000	VORMONAT 1,1	
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • Preview 2/99	VORMONAT 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 10,4	
2	LEGEND OF ZELDA: GAIDEN	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99	VORMONAT 3 Index: 7,6	
3	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Nintendo • Test 12/99	VORMONAT 2 Index: 7,1	
4	POKÉMON STADIUM	Pokémon Nintendo • News 1/2000	VORMONAT 3,0	
5	WINBACK	F. P. Shooter Acclaim • Test 12/99	VORMONAT 2,2	

3	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	VORMONAT 2 Index: 2,9	
4	SUPER MARIO BROS	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94	VORMONAT 3 Index: 1,9	
5	PIRATES!	Strategie Note 2+ • Test 6/93	VORMONAT 1,3	

Willkommen im neuen Jahr!

Auch wenn dies schon die Ausgabe 2/2000 ist, so ist es doch die erste im neuen Jahr. Es wird mal wieder spannend, und zwar spannender denn je. Neue Konsolen stehen in den Startlöchern oder sind bereits erhältlich – die 128-Bit-Generation ist im Anmarsch. Doch das von uns so sehnlichst herbeigewünschte Giga128 scheint in einer frühen Entwicklungsphase zu den Akten gelegt worden zu sein (zwinker!). Das große Kräftemessen der drei marktbeherrschenden Firmen Nintendo, Sony und Sega geht nun bald in eine neue Runde. Aber auch reichlich Spielenachschub erfreut die Herzen der Konsolen-Fans. Hier mal wieder eine kleine und aktuelle Auswahl:

Armorines: Project
S.W.A.R.M.
→ N64 → Seite 26

Nuclear Strike 64
→ N64
→ Seite 28

Top Gear Rally 2
→ N64
→ Seite 30

Dragon Quest
Monsters
→ GBC → Seite 54

Star Wars:
Episode I – Racer
→ GBC → Seite 57



Bevorzugte Genres:
Jump&Run, Pokémon
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Jet Force Gemini (N64)

Starship Troopers lässt grüßen. Die Insektenbester kommen zwar nicht ganz so zahlreich aus ihren Höhlen wie im Film, trotzdem kommt genügend Spannung und Dramatik auf. Gutes Spiel!

Ein wenig einfacher als die Vorgänger auf den anderen Konsolen stellt Nuclear Strike 64 eines der besten Spiele der Serie dar. Die Gegner sind intelligent und die Missionen abwechslungsreich.

Ihr kennt ja mein Dilemma mit Rennspielen für das N64. Also, Top Gear Rally 2 kann World Driver Championship nicht von dem von mir persönlich eingerichteten Rennspielthron stoßen.

Da komme ich ja in echte Gewissenskonflikte, denn DQM ist auch ein wirklich gutes Spiel. Ich halte aber zu meinen lieb gewonnenen Pokémon. Nein, um nichts auf der Welt würde ich sie betrügen!

Wenn man auf die Frage eines Kollegen, an der wie vielen Stelle man sich im aktuellen Rennen denn befände, nur zwei mögliche Antworten zur Verfügung hat, ist das Spiel nichts für mich.



Bevorzugte Genres:
Schnee schippen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
World Driver Champ. (N64)

Auf sie mit Gebrüll! Ich als Insektenfeind hatte zwar auf mehr Realismus bei den Waffen gehofft (Fliegenklatschen, Mückenspray, Pantoffeln), aber mit Raketenwerfern macht's auch Spaß.

Flapp, flapp, flapp, raaaatata, kaadabamm! Raaaatata, flapp, flapp, flapp, flapp, flapp ... Wo's'n das nächste Ziel? ... flapp, flapp ... Zu wenig Geballer, zu viel Strategie. Jedenfalls für mich ...

Da ich den ersten Teil sehr mochte, war ich äußerst gespannt und bin ebenso enttäuscht. Sowohl die genaue Steuerung als auch das interessante Streckendesign sind der Schere zum Opfer gefallen.

Endlich mal Monster, die auch welche sind! Vor knuffigen, gelben Blitzratten, die mit glockenheller Stimme „Pikachu“ sagen, rennt doch keiner davon. Allerdings macht Pokémon einen Deut mehr Spaß.

Rennspiele aus der Draufsicht reizen mich nicht. Die meisten sind zu unübersichtlich und lassen gar kein Renn-Feeling aufkommen. Star Wars: Episode I – Racer ist da leider auch nicht anders.



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

Wenn Parol oder der gute alte Hausschuh nichts mehr nützen, sollte man schon schwerere Geschütze auffahren. Wer Starship Troopers mochte, wird sich bei diesem Titel schnell heimisch fühlen.

Okay, ich oute mich als bekennender Fan der Strike-Serie. Dieser Titel ist nichts für Zartbesaitete, aber trotzdem macht es mir Spaß, mit dem Chopper oder Harrier durch die bleihaltige Luft zu fliegen.

Rennspiele auf dem N64 sind so eine Sache für sich. Dieser Titel ist jedenfalls nichts für mich. Aufgrund der etwas trägen Steuerung und der langweiligen Kurse, bleibt der Spaß auf der Strecke.

Wer sich nur etwas für Pokémon erwärmen konnte, wird dieses Game mögen. Es stellt zwar keine echte Alternative zum Mega-Hit dar, ist aber dennoch ein Spiel, das längere Zeit fesseln kann.

Trotz der äußerst zugkräftigen Star Wars-Lizenz fehlen wichtige Bestandteile in diesem Game. Warum tritt man nur gegen einen Gegner an? Zu einem Racer gehören einfach viele Kontrahenten.



Bevorzugte Genres:
Sport, Rennspiele, Klassiker
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Namco Museum 64 (N64)

Nun lasst doch mal endlich diese niedlichen Krabbeltierchen in Ruhe! Herrgott noch eins, ist doch nicht so schlimm, wenn die mal 'n bisschen größer sind als sonst. Dafür gibt's doch Granatwerfer!

Die Strike-Serie ist ein alter Hut. Aber das heißt ja nicht, dass man alte Hüte nicht mögen kann. Von der N64-Fassung bin ich wenig überzeugt, wenn ich die SNES-Teile zum Vergleich heranziehe.

Mich als Rennspielexperte hat das N64 noch nie überzeugen können. Gut, das liegt nicht zwingend an der Hardware, warum gelingt es aber niemandem, PSX-Racern mal ernsthaft Paroli zu bieten?

Ich habe mich überzeugen lassen, dass die Rollenspielelemente einiges vom flauen Charakterdesign ausgleichen. Für Pokémon-Kenner ist Dragon Quest M. sicherlich kein uninteressanter Titel.

Außer Wave Race hat mir noch kein Rennspiel auf dem Game Boy wirklich gefallen können. Dass es sich um eine Star Wars-Lizenz handelt, ist angesichts des Genres für mich eh total unwichtig!



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Dragon Quest Monsters (GB)

Ein weiterer Ego-Shooter ist zwar nicht das, worauf ich händeringend gewartet habe, doch erstens ballert man dabei Insekten ab (igittigitt!), und zweitens ist der Coop-Modus eine grandiose Idee.

Eine N64-Neuauflage der Strike-Serie stand ganz bestimmt nicht hoch oben auf meinem Wunschzettel. Wenn das Ding wenigstens grafisch und soundtechnisch die Bombe wäre. Aber so ...

Als die Frage gestellt wurde, wer ein Sequel von Top Gear Rally will, habe ich bestimmt nicht „hier!“ geschrien. Die Mängel des Vorgängers wurden teilweise ausgeräumt, dafür gibt es aber neue.

Eine Variante von Pokémon ... Moooment mal! DQM passt nicht in diese Reihe. Das Sammeln reizt auch bei diesem Spiel enorm, und die Idee, Monster paaren zu können, ist wirklich witzig.

Jetzt aber wieder: Ein weiteres Rennspiel zum neuen Star Wars-Film ist gewiss nicht die Erfüllung meiner Träume. Der Link-Modus ist zeitweilig noch unterhaltsam, doch insgesamt ist das Lizenz-Spiel ein Witz.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Laufmasche! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Aktenzeichen 00 und in Bad und WC ist alles okay

Letzten Meldungen zu Folge soll es in der Friedensallee 41 erneut zu einem Ausbruch gekommen sein. Überwachungsbeamte des Toiletten-Innenministeriums wollen beobachtet haben, dass ein junger Mann mit besonders finsterem Blick im sanitären Bereich herumlungerte und anschließend aus dem Klofenster in die Freiheit sprang. Die daraufhin gestartete Großfahndung blieb leider erfolglos. Der Mann ist weiterhin flüchtig. Allerdings zeigten die Berichte in Funk und Fernsehen bereits erste Ergebnisse. Nach

der Beschreibung eines anonymen Anrufers konnte nebenstehendes Phantombild erstellt werden. Der Gesuchte trägt einen weißen Anzug mit Maserung, ist eher rund als groß, wirkt zeitweise wie von der Rolle und ist erschreckend blass um die Nase. Wie die Zeichnung verdeutlicht, hält sich der Mann vorzugsweise in Magazin-Kreisen auf. Er soll sich sogar schon – getarnt als Küchenrolle – unters Volk gemischt haben. Achtung! Der Ausbrecher ist gefährlich. Er neigt dazu, sich stückweise zu verdünnisieren und entfieht meist durch die Kanalisation. Die Klärwerkbehörden raten der Bevölkerung des-

halb, vorsichtshalber einen Flammenwerfer mit ausreichend Benzin bei sich zu tragen. Ein Kommando der Anti-Terror-Einheit „Fliegende Waschlappen“ ermittelt derzeit im Rotlichtviertel, wo der Mann zuletzt dabei gesehen wurde, wie er unschuldige Haselnüsse einwickeln wollte. Für Sachdienliche Hinweise zur Ergreifung des Flüchtlings ist eine Belohnung von umgerechnet einer Packung friedliebender Taschentücher ausgesetzt.



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

Genre:
Pokémon/RPG

Hersteller:
Eidos Interactive

Entwickler:
Armor Project/Enix

Preis:
ca. DM 70

DRAGON QUEST

MONSTERS



Ihr habt sie alle? Alle Pokémon von Abra bis Zubat? Dann gibt es jetzt Nachschub. Sage und schreibe 215 Monster warten darauf, von euch gefangen, trainiert und gezüchtet zu werden. Also begeben euch auf die Jagd und schnappt sie euch alle!

Ein Blick in die Geschichte

Dragon Quest Monsters erschien in Japan am 25. September 1998 als erster Game-Boy-Titel mit Color-Unterstützung. Seitdem wurden fast 2,5 Millionen Module verkauft. Das Spiel ist ein *Pokémon*-Ableger der berühmten Rollenspielsreihe *Dragon Quest*. Die bislang sechsteilige Serie ist mindestens so erfolgreich wie Squares *Final Fantasy*-Epos. Die ersten vier Teile erschienen zwischen 1986 und 1990 für NES, Teil fünf und sechs für SNES. (*Dragon Quest I&II* wurde später auch für Game Boy Color und SNES umgesetzt, *DQ III* bislang nur für das SNES, eine GBC-Fassung ist angekündigt.) Im Westen ist die Serie kaum bekannt, da nur die vier NES-Spiele veröffentlicht wurden, und das



Dragon Quest Arukundesu wurde in der Form des Monsters Slime designt

auch nur in Amerika – aus lizenzrechtlichen Gründen unter dem Titel *Dragon Warrior*. Dementsprechend heißt *DQ Monsters* in den USA (sowie in England und in Frankreich) *Dragon Warrior Monsters*. Rollenspiel-Fans kennen sicherlich auch die Enix-Titel *Illusion of Time* und *Terranigma* für SNES. Das Charakterdesign der *DQ*-Serie stammt von Akira Toriyama, dessen bekannteste Kreation nun endlich auch in Deutschland zu sehen ist. Von den 215 Monstern in *DOM* stammen 182 aus der *Dragon Quest*-Serie, für die Toriyama über 750 Kreaturen entworfen hat. 33 wurden speziell für das neue Spiel



Diesen Monstern aus Dragon Quest III (SNES) werdet ihr auch in Dragon Quest Monsters begegnen

designt. Übrigens: Den Erfolg der Serie verdankt Enix hauptsächlich der Tatsache, dass 1986 in einem Manga-Magazin eine verkaufsfördernde Hintergrundstory abgedruckt wurde.

Vergleichbar mit *Pokémon Pikachu* gibt es auch zum Enix-Spiel einen sogenannten Schrittzähler, zumindest in Japan. Bei *Dragon Quest Arukundesu* (sehr frei übersetzt: „*Dragon Quest* für unterwegs“) betreut ihr Slime. Das besonders schwache Monster ist seit dem ersten Teil dabei.

POSITIV
215 Monster,
Zuchtmöglichkeit,
interessante
Link-Modi

Die Story

Ihr übernehmt die Rolle von Terry, einem kleinen Jungen. Als er und seine ältere Schwester allein zu Hause sind, ermahnt sie ihn, rechtzeitig zu Bett zu gehen, um nicht von den bösen Monstern geholt zu werden. Natürlich hört der Bengel nicht auf sie, und prompt springt ein Monster namens Warub aus der Schublade eines Wandschranks und entführt das Mädel. Glücklicherweise erscheint kurz darauf das freundliche Monster Watabo, das Terry durch eben jene Schublade Zugang zu der Fantasy-Welt Taijyu, dem Königreich des großen Baumes, verschafft. Dort erfährt Terry, wie er die Entführte retten kann. Dem Gewinner des großen Sternturniers wird traditionell ein Wunsch gewährt, zum Beispiel die Rettung seiner Schwester. Doch um dieses Ziel zu erreichen, muss er der mächtigste Monstertrainer, genannt Master, werden.



Der Spielablauf

Die Basis eures Abenteuers ist das Königreich des großen Baumes. Dort gibt es viele Geschäfte und hilfreiche Personen. Im Monsterhof (Abbildung rechts) wird euch das erste Monster zur Seite gestellt: Slime.

Bis zu drei Monster können sich gleichzeitig in eurer Kampftruppe aufhalten. Fangt ihr weitere, werden diese in den Monsterhof transportiert. Vom sogenannten Torraum aus führen insgesamt 22 Teleporter in verschiedene Welten. Neun weitere sind in der Umgebung versteckt. Dort



Die Monster eurer Kampftruppe tapsen ständig artig hinter euch her

kommt es auf Schritt und Tritt zu Zufallsbegegnungen mit freilebenden Monstern, sogenannten Streunern. Anfangs steht nur ein Zugang offen, die anderen müsst ihr euch durch bestimmte Leistungen erst verdienen. Jedesmal, wenn ihr eine dieser Welten betretet, wird sie nach dem Zufallsprinzip neu zusammengesetzt. Eine Weltkarte, wie sie bei den meisten Rollenspielen üblich ist, gibt es nicht.



Das Kolosseum

An diesem Ort treffen sich Master zum Monsterkampf. Die Kämpfe sind in verschiedene Klassen (G bis A sowie S) unterteilt, durch die ihr euch hocharbeiten müsst. Pro Klasse müsst ihr nacheinander drei Master besiegen, die jeweils drei Monster in den Kampf schicken. In diesen Fights könnt ihr keine Items benutzen und habt nur eingeschränkte Aktionsmöglichkeiten. Geht ihr aus einer solchen Auseinandersetzung als Sieger hervor, öffnen sich im Torraum neue Portale, hinter denen ihr neue Monster fangen könnt.



Spielt ihr DQM auf dem Super Game Boy, dürft ihr je nach Umgebung verschiedene SGB-Rahmen bewundern



Die Monster



Anfangs ist die Anzahl der Spezialfähigkeiten auf drei beschränkt, doch durch gezielte Kreuzungen sind bis zu acht möglich

Etwas wie den ständig anwählbaren Pokédex gibt es bei DQM nicht. Eine Übersicht über die Monster erhaltet ihr in der Bibliothek. Dort werden nur die Monster verzeichnet, die ihr habt, nicht jene, die ihr bekämpft habt – ein Nachteil gegenüber Pokémon.

Die Monster sind in zehn Arten unterteilt (Slime, Biest, Insekt, Pflanze, Materie, Zombie, Vogel, Drache, Teufel und „???“ – die letzte Art heißt tatsächlich so), denen jeweils 15 bis 25 Monster angehören. Neben den üblichen Werten wie Stärke, Abwehr, Beweglichkeit und Intelligenz gibt es noch den ungewöhnlichen Wert Wild. Je höher dieser Wert ist, umso weniger gehorcht ein Monster euren Befehlen.

Fight Club

Das Kampfsystem wurde an die DQ-Serie angelehnt. Es kämpfen maximal drei gegen drei Monster gleichzeitig, was die Sache wesentlich interessanter macht als bei Pokémon. Ihr könnt zwischen vier Aktionen auswählen:

- Los: Eure Monster nutzen in einem speziellen Menü generell festgelegte Aktionen
- Item: Einsatz von Gegenständen (wie Heilkräutern)
- Weg: Wegrennen
- Plan: Dieser Befehl hat vier Unterpunkte:

- Los!: Eure Monster stürzen sich aggressiv auf die Gegner
- Versuch: Einsatz von Zaubersprüchen und Spezialfähigkeiten
- Passiv: defensives Verhalten
- Befehl: Ihr könnt die Aktion des Monsters individuell bestimmen. Nur über diesen Menüpunkt könnt ihr auswählen, gegen welchen der drei Gegner sich der Angriff wenden soll oder welcher Zauberspruch genau angewendet werden soll.

Drak	Pick	Grem
H 63 M 28	H 48 M 32	H 43 M 16



LOS ITEM

Griz	DKid	Auge
H 112 M 21	H 51 M 66	H 94 M 85



LOS ITEM



Schnappt sie alle!

Das Fangen der Monster läuft nach einem System ab, das an die Safari-Zone in Pokémon erinnert. Besiegt ihr einen Streuner im Kampf, möchte er sich eventuell eurer Truppe anschließen. Allerdings ist dies sehr unwahrscheinlich. Ihr könnt jedoch die Wahrscheinlichkeit erhöhen, indem ihr die Monster im Kampf füttert. Entsprechende Nahrungsmittel findet ihr unterwegs oder ihr kauft sie im Basar. Je seltener beziehungsweise teurer,

Pick	Griz	DKid
H 58 M 40	H 107 M 21	H 46 M 58

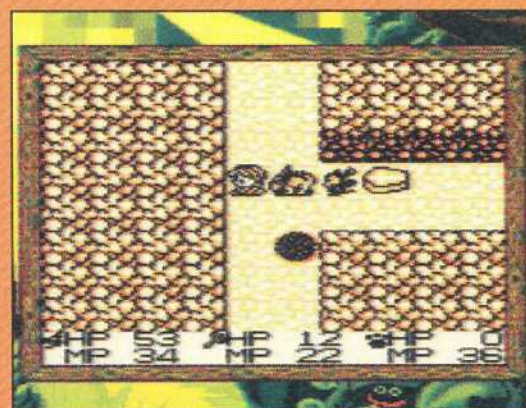


LOS ITEM

Ob sich die Endgegner eurer Truppe anschließen, hängt nicht von der Fütterung ab

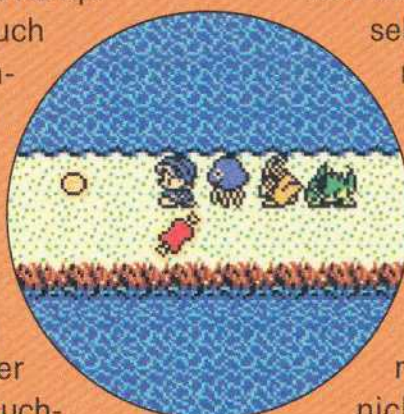


Es gibt verschiedene Arten von Nahrung. Mit vier Filets fangt ihr jeden Streuner

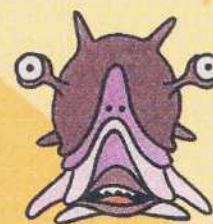


Hat eines eurer Monster das Zeitliche gesegnet, wird es durch einen Sarg ersetzt

umso wirkungsvoller. Pro Kampf könnt ihr die Streuner auch öfter füttern. Im Gegensatz zur Safari-Zone ist der Vorgang bei DQM aber durchaus berechenbar. Habt ihr ein Monster 'gefangen', könnt ihr ihm einen Namen geben, der allerdings maximal vier Buchstaben lang sein kann – eigent-



lich ein schlechter Scherz, da selbst die original Monster-namen länger sind. (Da Japanisch eine Silbenschrift ist, bieten im Original vier Zeichen wesentlich mehr Variationen als im Deutschen. Leider war Enix offenbar nicht dazu bereit, diesen nicht unwichtigen Teil des Spiels umzuprogrammieren.)



Von Bienen und Blüten

Ihr könnt nicht alle 215 Monster in freier Wildbahn antreffen. Da es jedoch keine zwei verschiedenen Versionen des Moduls gibt, sorgt eine neue Idee für die Komplettierung der Monsterliste. Alle Monster sind männlich oder weiblich und können untereinander ge-

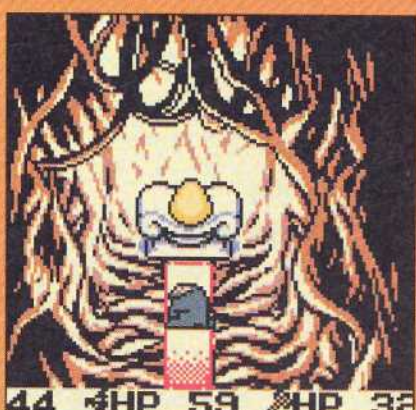
paart werden. Die Eltern (die mindestens Erfahrungsniveau 10 haben müssen) legen ein Ei, aus dem ein neues Babymonster (Level 1) schlüpft. Da die beiden Eltern bei dieser Aktion das zeitliche segnen, will die Entscheidung wohl überlegt sein. Insgesamt

gibt es bei 215 Monstern 46.225 Varianten zur Paarung (aber nicht über 46.000 Ergebnisse, wie manchmal fälschlicherweise berichtet wird!). Welcher Art das Ei aus dieser Verbindung angehört, wird vom männlichen Elternteil bestimmt. Werden zwei Monster von derselben Art gepaart, ist das Kind ein stärkerer Vertreter dieser Art, der höhere



Grizzly+1♀ wurde geboren.

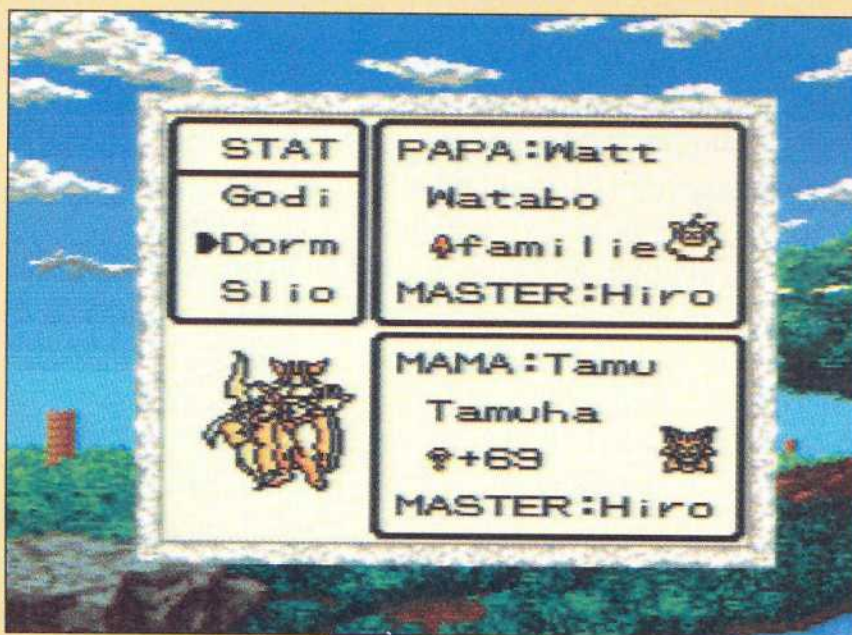
Maximalwerte erreichen kann. Durch optimale Kreuzungen lassen sich so äußerst mächtige Monster zeugen. Aus einer Verbindung per Link-Kabel gehen zwei Eier hervor. Das interessante daran ist, dass zwei verschiedene Kinder gezeugt werden. Außerdem verliert ihr dabei nur ein Elternteil, nicht zwei wie bei der Paarung auf einem Modul. Übrigens: Falls die Persönlichkeiten der Monster nicht kompatibel sind, verweigern sie die Fortpflanzung!



Das Ergebnis der Paarungen ist oftmals sehr überraschend. Tut euch einen gefallen und lasst euch nicht den Spaß durch Tabellen verderben!

Wozu sind Freunde da?!

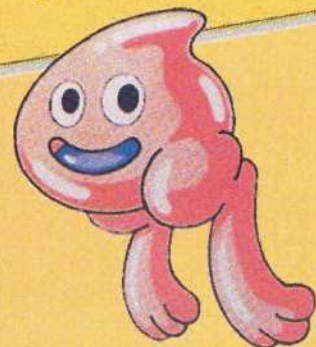
Wie *Pokémon* unterstützt auch *DQM* das Link-Kabel. Die Option „Kampf um Monster“ hat es in sich. Jeder Teilnehmer setzt ein Monster als Preis aus. Der Sieger erhält das entsprechende Monster als Belohnung. Allerdings wurde in unserer Testversion der ‚Einsatz‘ nicht auf dem Modul des Unterlegenen gelöscht, was die ganze Aktion ziemlich unausgewogen macht. Wir hoffen, dass dieses Manko noch ausgeräumt wird. Natürlich könnt ihr auch ohne Einsatz kämpfen. Außerdem könnt ihr per Link Monster tauschen oder paaren.



Nur durch geschickte Paarungen erhaltet ihr die wirklich mächtigen Monster. Im Kampf per Link-Kabel gegen Freunde (oder Feinde ...) können sie das entscheidende Zünglein an der Waage darstellen



NEGATIV
Keine Oberwelt, zu kurze Monsternamen



Fazit: einfach Pokémon!

Dragon Quest Monsters ist nicht einfach nur ein Abklatsch von *Pokémon*. Es gibt vor und Nachteile gegenüber dem

Sammelrausch als beim Vorbild. Die Gestaltung der Level nach dem Zufallsprinzip klingt originell, erweist sich aber als motivationshemmend, da es keine neuen Welten zu entdecken gibt und (wie bei *Pokémon*) keine Rätsel zu lösen sind.

Ein klares Plus für Rollenspiel-Fans sind die komplexen Kämpfe, die nicht wie bei *Pokémon* nur die richtige Wahl der Monsterart erfordern. Exzellent sind natürlich die zusätzlichen Link-Optionen, von der Paarungsmöglichkeit ganz zu schweigen.

Natürlich trägt die Gestaltung der Monster wesentlich zur Faszination des Spiels bei. Obwohl die Geschöpfe vom allseits beliebten Meister Akira Toriyama stammen, erscheint die Gestaltung nicht „aus einem Guss“ zu sein wie bei *Pokémon*. Doch dieser Punkt ist auf jeden Fall Geschmackssache. Hauptsache, ihr schnappt sie alle!

Klaus-Dieter Hartwig
(Special Thanks to Hiro Yamada!)



Da nur bereits gefangene Monster in der Bibliothek verzeichnet werden, verfällt man weniger dem

Gameplay

1-

Das Sammel-Konzept von *Pokémon* geht dank 215 Monstern erneut voll auf.

Dauerspaß

1

Der Umfang des Spiels ist gewaltig, und die Paarung der Monster ist total kultverträglich.

Grafik

2+

Sehr detaillierte Charaktere und Monster, designt von Akira „Dragon Ball“ Toriyama.

Sound

1

Sogar nach 50 Stunden und mehr sind die wunderschönen Melodien noch gut hörbar.

Modulspeicher ja (1 Spielstand)
Passwörter nein
Systeme GB, GBC, SGB
Rumble-Modul nein
GB-Printer nein

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 215 Monster
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab 28. Januar

FAZIT
1-



BEAUTY AND THE BEAST

Mittlerweile kennt wohl schon fast jeder die Geschichte von Belle und dem Biest. Ihr könnt ab sofort auf dem Game Boy die Abenteuer der beiden als Brettspiel erleben.



Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Disney Interactive

Entwickler:
Left Field Prod.

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Belle, das Biest und alle anderen Charaktere aus dem erfolgreichen Trickfilm von Walt Disney sind in diesem Modul vertreten. Es handelt sich dabei um eine Spielesammlung im weitesten Sinne des Wortes. Ihr könnt euch zwischen Story-Modus, Brettspiel, einem Übungsspiel mit



Belle muss in einem Mini-Game vielen gefährlichen Hindernissen ausweichen

neun Mini-Games und dem Challenge-Mode entscheiden. Beim Brettspiel tretet ihr in der Rolle von Belle gegen das Biest, Madame Potin und Lumiere an. Jeder Teilnehmer würfelt pro Runde einmal und muss sich, je nachdem auf welchem Feld er gelandet ist, in verschiedenen Minispielen beweisen. Beispielsweise tretet ihr als Biest gegen ein Rudel Wölfe an, müsst als Lumiere eine Überschwemmung verhindern, in der Gestalt von Belle einen Hinderisritt absolvieren oder in einer Art Hütchenspiel herausfinden, wo sich Tassilo verborgen hält. All diese Games könnt ihr zu Übungszwecken unter der Option „Übungsspiel“ auch einzeln auswählen. Im Story-Modus gibt es

als Verbindung zwischen den einzelnen Brettspielrunden noch eine Rahmenhandlung.

Alle Games sind technisch hervorragend umgesetzt. Die Figuren besitzen einen sehr großen Wiedererkennungswert, und die Musikantermalung ist vom Allerfeinsten. Schafft ihr es, sämtliche Übungsspiele in den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden erfolgreich zu bestehen, erspielt ihr euch einen Vierspieler-Modus, an dem ihr abwechselnd mit euren Freunden teilnehmen könnt. Besonders allen Disney-Fans und Brettspiel-Liehabern ist dieser interessant gemachte Titel sehr zu empfehlen.

Pit Großer

Gameplay 2+

Das Brettspiel-Flair kommt im Game gut rüber, und die Figuren lassen sich genau steuern.

Dauerspaß 2+

Durch die Mini-Games und den Challenge-Mode bleibt der Spielspaß lange bestehen.

Grafik 1-

Grafisch ist dieses Spiel sehr gelungen. Alle Charaktere besitzen Wiedererkennungswert.

Sound 1-

Die schönen Musikstücke tragen viel zu der stimmungsvollen Atmosphäre des Games bei.

Modulspeicher ja
Passwörter nein
Systeme GB, SGB, GBC
Rumble-Modul nein
GB-Printer nein

Spieler 1-4
Level -
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

STAR WARS : EPISODE I – RACER

Endlich können auch Game-Boy-Color-Besitzer auf den Spuren von Anakin Skywalker wandeln und an den gefährlichen Pod-Rennen teilnehmen!

Nintendo hat mit dem Pod-Rennen eine der spannendsten Szenen aus dem neuen Star Wars-Kinofilm als Grundlage für ein neues Spiel genommen. Ihr könnt auf fünf Planeten an insgesamt 20 der äußerst gefährlichen Rennen teilnehmen. Anfangs steht



Die Pod-Rennen finden auf den unterschiedlichsten Untergründen statt

euch nur ein Racer zur Verfügung. Diverse weitere Renner könnt ihr euch erspielen, von denen sich jeder anders fahren lässt. Das gesamte Geschehen wird aus der Vogelperspektive betrachtet und vor engen Kurven zeigt euch ein

Pfeil die richtige Richtung an. Ihr tretet mit eurem Flitzer immer nur gegen einen computergesteuerten Gegner an. Solltet ihr ein Link-Kabel euer Eigennennen, könnt ihr euch

auch mit einem eurer Freunde messen. Mit Raketenstarts und Turbo-Boosts könnt ihr euch dann gegenseitig das Leben schwer machen. Die Fahrzeuge und Kurse sind zwar grafisch nicht sehr spektakulär gestaltet, es reicht aber



dennoch aus, um ein gewisses Renngefühl zu vermitteln. Hierzu trägt insbesondere die Rumble-Funktion des Moduls bei, die ihr bei Crashes zu spüren bekommt. Soundtechnisch wird euch bei diesem Titel außer den Renngeräuschen nichts Besonderes geboten. Star Wars-Fans werden dieses Game aufgrund der Thematik sicherlich mögen.

Pit Großer

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
LucasArts

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 3

Viele der extrem engen Kurven werden erst spät angezeigt. Dies mindert die Übersicht.

Dauerspaß 3-

Nur ein Kontrahent pro Rennen ist zu wenig, um für ausreichend Dauerspaß zu sorgen.

Grafik 3

Dieser Titel präsentiert sich bis auf den Vorspann detailarm und nicht sehr aufwendig.

Sound 3-

Gleiches gilt auch für den Sound. Außer den Renngeräuschen wird nicht viel geboten.

Modulspeicher ja
Passwörter nein
Systeme GBC
Rumble-Modul ja
GB-Printer nein

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 20 Strecken
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Genre:
Action/Adventure

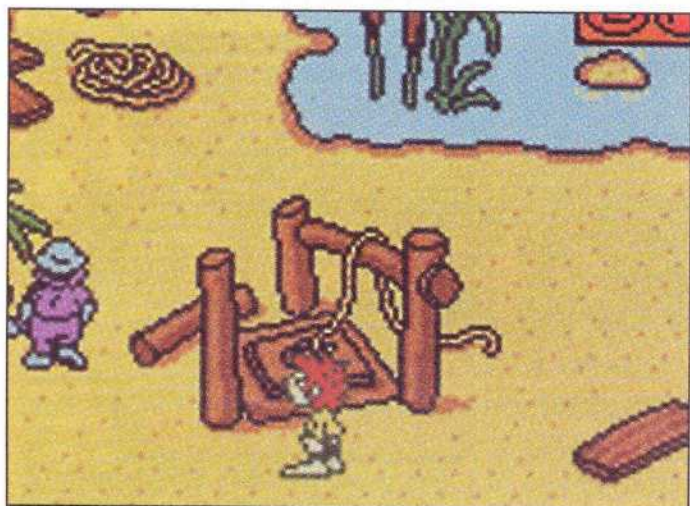
Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Neon Software

Preis:
ca. DM 70

PUMUCKLS ABENTEUER

*Hurra, hurra, der Kobold mit dem roten Haar,
hurra, hurra, der Pumuckl ist da!*



Wer schon einmal die Serie mit dem frechen Kobold und dem netten Meister Eder gesehen hat, weiß, daß Pumuckl eigentlich ein direkter Nachfahre der Klabautermänner ist – so erzählt er jedenfalls. Umso verärgerter reagiert er, als er erfährt, dass ausgerechnet ein Klabauter

auf einer Insel für Angst und Schrecken sorgt. Dieser Schurke hat sich sogar erdreistet, eine Koboldfamilie zu entführen – klar, dass Pumuckl sofort todesmutig zu Hilfe eilt.

Die insgesamt fünf Regionen der Insel sind unterschiedlich

gestaltet worden. Das Abenteuer beginnt am Strand des Eilands, an dem Krabben, Piraten und andere Gegner dem Kobold das Leben schwer machen. Auf seiner Reise durchforstet Pumuckl noch einen Leuchtturm, eine Lagune, eine Vulkanhöhle und zu guter Letzt die Burg des Klabauters. Dabei stel-

len sich ihm aber nicht nur diverse Feinde in den Weg, sondern er hat auch jede Menge Rätsel zu lösen. In einem Labyrinth gilt es zum Beispiel, Steine so geschickt zu verschieben, dass man den Ausgang erreicht. Um über einen Fluss zu gelangen, werden hingegen Werkzeuge und Baumaterialien benötigt, die erst einmal gefunden werden wollen.

Pumuckls Abenteuer richtet sich durch die Einfachheit der Rätsel, die kindgerechte Präsentation und nicht zuletzt durch Pumuckl selbst in erster Linie an die jüngeren Spieler. Für diese Gruppe bietet der Titel auch eine Menge und hält durch abwechslungsreiche Aufgabenstellungen für lange Zeit die Spannung aufrecht.

Holger Reher



Der kleine freche Kobold begibt sich in allerhand Abenteuer. Na, wenn das mal gut geht

Gameplay

2-

Die vielen einfachen Rätsel sind eindeutig auf eine sehr junges Publikum ausgerichtet.

Dauerspaß

2

Durch abwechslungsreiche Aufgabenstellungen bleiben Pumuckls Abenteuer spannend.

Grafik

2-

Für ein Game-Boy-Color-only-Spiel ist der Titel etwas zu farblos. Die Animationen sind witzig.

Sound

3+

Den Soundtrack kann jeder mitpfeifen, die Qualität ist aber nicht sehr hoch.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	5
Schwierigkeit	niedrig
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	6 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Action

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Bit Managers

Preis:
ca. DM 70

TUROK – RAGE WARS

Der Dinosaurierjäger muss in seinem neusten Game-Boy-Color-Abenteuer die Bürde des Lichts verteidigen, ohne die das verlorene Land in totale Finsternis gehüllt würde.



Anders als im N64-Spiel bestreitet ihr in *Turok – Rage Wars* für den Game Boy Color keine Deathmatches gegen CPU- oder menschliche Gegner, sondern müsst euch Level für Level durch das verlorene Land kämpfen. Wild um sich stechende Bienen, mit Messern bewaffnete Dinosaurierwesen und scharf

schießende Bots stellen sich euch dabei in den Weg. Mit euren fünf Leben gilt es, jeweils fünf bis sechs Stages eines Levels zu bestehen, was gar nicht so einfach ist. Manche Feinde springen wie aus dem Nichts plötzlich hinter Säulen hervor und lassen euch fast keine Chance zum Ausweichen. Was das Spiel an Gegnern zu viel hat, hat es an Abwechslung zu wenig. Einzig die selbstscrollenden Abschnitte und die Möglichkeit, Waffen miteinander zu kombinieren lockern den sehr monotonen Spielverlauf ein wenig auf. Die Grafik kann in den ersten Levels noch gefallen, wiederholt sich später aber auffallend. Im Gegensatz dazu ist der Soundtrack eine Wucht und zeigt, was auf dem



Beim Flusslevel werdet ihr vom Ufer aus von Dinosaurierwesen beschossen

Game Boy in dieser Hinsicht möglich ist.

Schade, dass das Spielsystem der N64-Variante nicht auf den Game Boy Color übertragen wurde. Kämpfe in abgegrenzten Arealen hätten deutlich mehr Spaß gemacht und wären zu zweit per Link-Kabel richtig spannend gewesen. So ist *Turok – Rage Wars* ein viel zu schwieriges und wenig abwechslungsreiches Action-Spiel, das schnell für ziemlich großen Frust sorgt.

Holger Reher



Gameplay

4

Gehen, ballern, gehen, ballern – ein wenig mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.

Dauerspaß

4

Durch den zu hohen Schwierigkeitsgrad werden selbst erfahrene Spieler schnell gefrustet.

Grafik

2

Alle Abschnitte wurden farbenfroh gestaltet, die Grafik-Sets wiederholen sich aber.

Sound

2+

Der Soundtrack ist einfach klasse, die Effekte können hingegen nicht ganz überzeugen.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

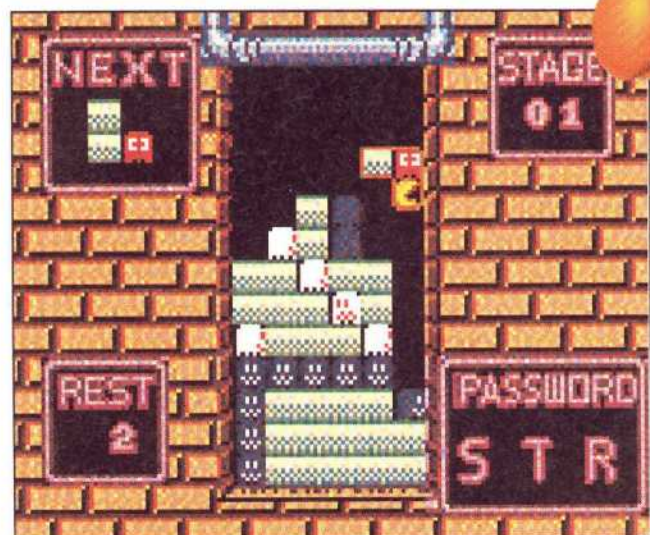
Spieler	1
Level	6
Schwierigkeit	hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	6 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4

PAC-MAN

SPECIAL COLOUR EDITION

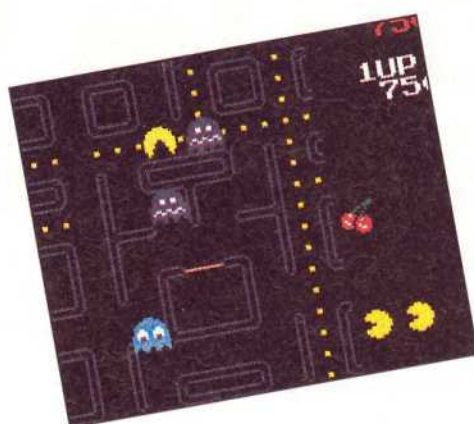
Der Pillenfresser kehrt zurück, in Farbe und im Doppel-Pac!



Der Puzzle-Modus von Pac-Panic stellt mit seinen 100 Aufgaben einen echten Dauerbrenner dar

Den erfolgreichsten Arcade-Automaten der 80er Jahre könnt ihr im *Pac-Man*-Modus allein oder per Link-Kabel auch zu zweit spielen. Der kleine Nimmersatt rennt durch ein La-

byrinth voller Drops, die es aufzufressen gilt. Vier Geister heften sich an Pac-Mans Fersen, um ihrerseits ihn zu verspeisen. Wenn ihr aber ein Kraftdragee schluckt, könnt ihr den Spieß umdrehen und Jagd auf die Gespenster machen. Damit das Labyrinth nicht so winzig aussieht, wird ein scrol- lender Bildausschnitt gezeigt.



Diese hilfreiche Darstellungsform kann aber für böse Überraschungen sorgen, da ihr die Geister nicht immer im Blick habt.

Die interessante Mischung aus *Pac-Man* und *Tetris* nennt sich *Pac-Panic* (Pac-Attack auf dem SNES, Note 2-, TI 1/94) und kann ebenfalls auf zwei Arten gespielt werden. Im Normal-Modus fallen Klötzchen und Geister von oben nach unten und wachsen euch mit der Zeit über den Kopf. Im Puzzle-Modus erwarten euch 100 knifflige Aufgabenstellungen, bei denen ihr mit ein bis fünf Pacs alle Geister fressen müsst. Besonders die letztgenannte Variante steht für anhaltenden Spielspaß.

Sebastian Krämer

Genre: Spielesammlung

Hersteller: Acclaim

Entwickler: Namco

Preis: ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2-

Am bewährten Prinzip der Klassiker wurde nichts geändert. Das Scrolling kann stören.

Dauerspaß 2

Nicht umsonst gilt *Pac-Man* als 'Münzgrab'. *Pac-Panics* 100 Puzzles machen süchtig.

Grafik 2-

Die zweckmäßige Optik der Originale wurde treffend umgesetzt. Mehr braucht es nicht.

Sound 3

Der quäkige Klang weckt Erinnerungen. Wer's nicht länger erträgt, dreht einfach den Ton ab.

Modulspeicher nein
Passwörter ja
Systeme GB, GBC, SGB
Rumble-Modul nein
GB-Printer nein

Spieler 1-2 (Link Kabel)
Level 2 Spiele
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 2-

MS. PAC-MAN

SPECIAL COLOUR EDITION

Noch ein Doppel-Pac: Herr und Frau Nimmersatt geben sich die Ehre!

Für Arcade-Freaks und Freunde des immer hungrigen Punkte-sammlers bringt Acclaim nun die kombinierte Game-Boy-Umsetzung von *Ms. Pac-Man* und *Super Pac-Man*. Beiden Spielen liegt das Prinzip des Klassikers zugrunde.

Ms. Pac-Man bewegt sich durch das Labyrinth, verzehrt Pillen und Früchte, flüchtet vor den vier Geistern und verschlingt diese, wenn sie ein Kraftdragee gegessen hat. Habt ihr das erste Spielfeld zweimal geleert, erscheint ein neues.



Ms. Pac-Man sorgt mit unterschiedlichen Labyrinth für Abwechslung

Insgesamt seht ihr vier unterschiedliche Gelände. Bei *Super Pac-Man* stoßt ihr auf verschlossene Türen, die ihr erst mithilfe sammelbarer Schlüssel öffnen könnt. Neben dem Kraftdragee gibt es auch eine

Superkraft-Pille, die euch zeitweilig unverwundbar macht und nebenbei durch die Absperrungen marschieren lässt. Im Gegensatz zur *Pac-Man*: *Special Color Edition* fehlt *Ms. Pac-Man* eine *Tetris*-Variante wie *Pac-Panic*, sodass der Zweispieler-Modus für die größte Unterhaltung sorgt.

Sebastian Krämer

Genre: Spielesammlung

Hersteller: Acclaim

Entwickler: Namco

Preis: ca. DM 70

Test GB

Gameplay 3

Das klassische *Pac-Man*-Prinzip ist ein wenig angestaubt und wurde nur leicht abgewandelt.

Dauerspaß 3

Für das größte Langzeitvergnügen sorgen die unterschiedlichen Labyrinth von *Ms. Pac-Man*.

Grafik 2-

Die spartanische Optik der Originale ist ausreichend zweckmäßig und wurde beibehalten.

Sound 3-

Wer kein erklärter Fan der überlieferten Klänge ist, kann den mübe machenden Ton abstellen.

Modulspeicher nein
Passwörter nein
Systeme GB, GBC, SGB
Rumble-Modul nein
GB-Printer nein

Spieler 1-2
Level 2 Spiele
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

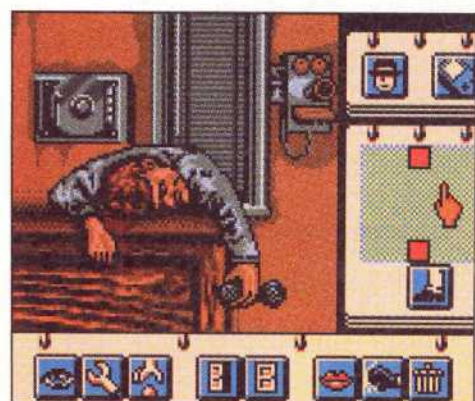
FAZIT 3

Genre:	Adventure
Hersteller:	Kemco/Infinite Vent.
Entwickler:	Kemco
Preis:	ca. DM 70

DÉJÀ VU I & II

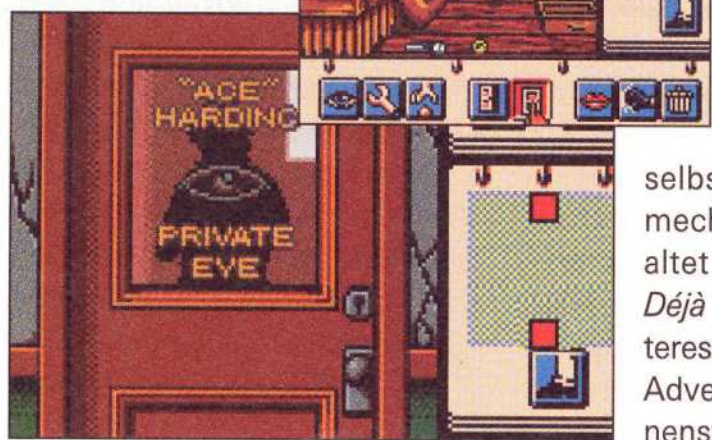
Ihr seid Ace Harding, ein Privatdetektiv im Chicago der 40er Jahre. In eurem ersten Fall habt ihr euer Gedächtnis verloren und steht unter Mordverdacht, im zweiten haben es die Bosse der Unterwelt auf euch abgesehen.

Die beiden Fälle des Ace Harding sind wie *Shadowgate Classic* (vgl. TOTAL! 4/99) Umsetzungen von Adventures aus dem Jahre 1985, die ursprünglich für Macintosh-Computer entwickelt wurden. Die Aktionen werden mithilfe einer Symbolleiste am unteren Bildschirmrand ausgeführt. Eingesammelte Gegen-



Bei Déjà Vu I steht ihr unter Mordverdacht und müsst den Täter überführen

stände sind darunter aufgelistet. Wollt ihr darauf zugreifen, scrollt der Bildschirm bei Bedarf nach unten. Per Steuerkreuz bewegt ihr einen Zeiger, mit dem Objekte auf dem Bildschirm angewählt werden können. Alle Rätsel werden durch (größtenteils logische) Kombi-



nationen aus den Befehlen und Objekten gelöst.

Im Gegensatz zu *Shadowgate Classic* hat sich Kemco bei dieser Umsetzung ein wenig mehr

Mühe gegeben. Ein weiterer Vorteil ist, dass man selten sein Bildschirmleben aushaucht, weil eine Aktion aus nicht vorhersehbaren Gründen tödlich verläuft. Doch

selbst wenn die Spielmechanik reichlich veraltet daherkommt, ist *Déjà Vu I&II* dank der interessanten Thematik für Adventure-Fans ein lohnenswerter Titel. *kdh*

Gameplay 2-

Die Menüführung ist auf dem kleinen GBC-Screen ein wenig unkomfortabel.

Dauerspaß 3+

Allein wären die beiden Titel etwas kurz, aber im Doppelpack gibt's einiges zum Knobeln.

Grafik 2-

Die Standbilder sind aufwendiger gezeichnet als beim Vergleichstitel *Shadowgate Classic*.

Sound 3-

Auf Dauer nervige Musiken – der Griff zum Lautstärkeregler ist vorprogrammiert.

Modulspeicher	ja (3 Spielstände)
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	2 Spiele
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3+

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Crave Entertainment
Entwickler:	IMS Productions
Preis:	ca. DM 70

EARTHWORM JIM: MENACE 2 THE GALAXY

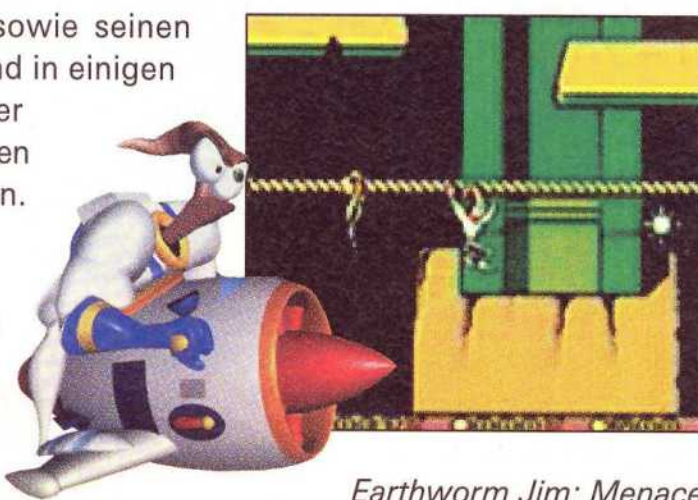
Raus aus dem dreidimensionalen Anzug, zurück ins 2D-Gewand! Jim wandelt auf den Spuren seiner Vergangenheit.



Die Levelgestaltung beinhaltet viele der abgedrehten, EWJ-typischen Elemente

Eigentlich ist alles wie immer: Die Hauptfigur ist der bekannte Kultwurm, die Kulissen bieten was zum Schmunzeln und die Gegner sind ebenfalls unterhaltsam designt. Eigentlich. Leider kann Earthworm Jim le-

diglich springen sowie seinen Laser einsetzen und in einigen Abschnitten mit der Taschenrakete fliegen oder auf Snot reiten. Fähigkeiten, bei denen die Besonderheiten seines Körperbaus zum Einsatz kommen, gibt es nämlich nicht. So stapft ihr durch zwölf ansprechend gestaltete, teilweise riesige Level, denen spieltechnisch allerdings der Kick fehlt. Stets müsst ihr alle Donuts einsammeln, bevor es zur nächsten Stage weitergeht, und fällt ihr dabei in ein Loch, startet ihr wieder am Levelanfang.



Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy gehört sicherlich zu den besseren Jump&Runs, kann aber zum Beispiel mit *Super Mario Bros. Deluxe* in keinsten Weise konkurrieren. Da hilft es auch nicht, dass die Entwickler einen Bonuslevel integriert haben, der nur auf dem Game Boy Color läuft. *Sebastian Krämer*

Gameplay 3+

Eine solide Programmierarbeit, der es ein wenig an EWJ-typischer Inspiration mangelt.

Dauerspaß 3+

Das Fehlen von Rücksetzpunkten frustriert angesichts der Levelgröße auf Dauer erheblich.

Grafik 2+

Das Leveldesign ist optisch sehr überzeugend. Klassische Elemente geben sich die Ehre.

Sound 3

Da die Sounds teilweise das Überleben sichern, könnt ihr den Ton leider nicht abstellen.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GB, GBC, SGB
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	ja

Spieler	1
Level	12
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3+

CATWOMAN

Die Katze lässt das Mäusen nicht. Schlüpft in den purpurnen Catsuit und macht euch auf die Jagd nach dem Kristallschädel!

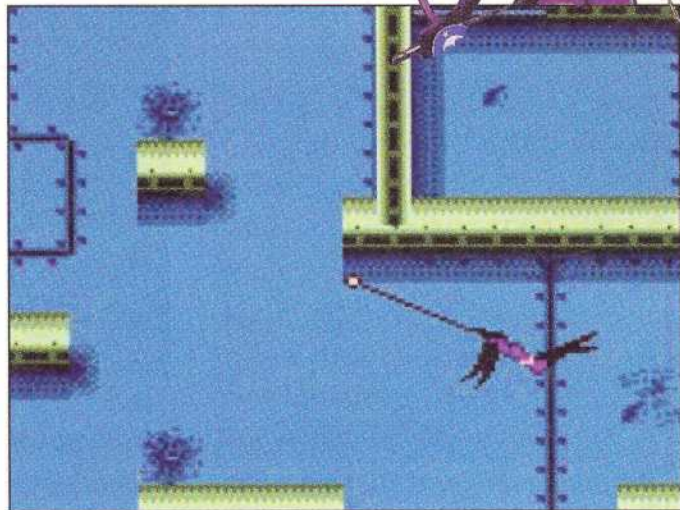
Auf einem ausladenden Balkon hoch über den Straßen von Gotham City erfährt Catwoman vom Aufenthaltsort des legendären Totenkopfes. Nicht für den Auftraggeber, sondern für euch selbst begeben sich ihr euch ins Museum und durchsucht das abgesicherte Gelände.



Zwischen den Action-Levels wird die Story in Standbildern weitergesponnen

Wachpersonal, Dobermänner, Lasersperren und Sensorstrahlen stehen zwischen der agilen Superheldin und dem Objekt der Begierde. Gut, dass die menschliche Katze über ein Move-Repertoire verfügt, das einer Prügelspielfigur zur Ehre gereichen würde: verschiedene Sprünge, Kicks, Schläge und Salti, ergänzt um den Einsatz der Peitsche sowie eine Bewegung, die Catwoman für Gegner und technisches Gerät unsichtbar macht.

Die Hauptfigur wurde vorbildlich animiert, die Hintergründe ansprechend designt, und habt ihr



euch an die zahlreichen Tastenkombinationen gewöhnt, gelingen diese auch weitgehend punktgenau. Leider gestalten sich die Aufgaben, die Catwoman im weiteren Verlauf gestellt werden, ziemlich ähnlich, und der Umfang des Moduls ist mit seinen neun Levels etwas knapp bemessen.

Sebastian Krämer

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Kemco
Entwickler:	Kemco
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2+

Die Aktionsvielfalt der Heldin, die sich ausgesprochen gut umsetzen lässt, ist vorbildlich.

Dauerspaß 2

Dem reizvollen Catwoman hätte etwas mehr Abwechslung im Leveldesign nicht geschadet.

Grafik 1-

Dank detaillierter und flüssiger Darstellung überträgt sich die gewünschte Atmosphäre.

Sound 3

Hintergrundmusik und Soundeffekte drängen sich nicht auf und erfüllen ihren Zweck.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

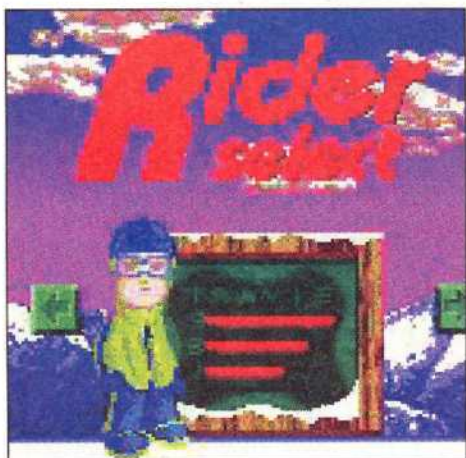
Spieler	1
Level	9
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

SUPREME SNOWBOARDING

Das ganze Jahr auf dem Snowboard, das ist ein Traum, den viele teilen. Auf dem Game Boy Color könnt ihr ihn wahr machen.

Wem die schneebedeckten Berge, das nötige Kleingeld oder auch nur der Ehrgeiz fehlen, tatsächlich aufs Snowboard zu springen, dem ist



Vier Fahrer mit unterschiedlichen Werten stehen euch zur Auswahl

dies dank Infogrames nun trotzdem möglich. Vier virtuelle Fahrer, die sich in Tempo, Balance und Sprungkraft unterscheiden, bieten sich dabei an, für euch die Rennen zu fahren.



Beim Slalom fahren müsst ihr Tore und Hindernisse umkurven

In den drei Disziplinen Freistil, Abfahrt und Slalom könnt ihr an unterschiedlichen Wettbewerben teilnehmen. Das stattliche Repertoire von über 20 Tricks dürft ihr im Freistil Punkte bringend umsetzen. Einige der Tastenkombinationen sind sehr lang und gelingen erst nach einer ausgedehnten Eingewöhnungszeit. Bei Abfahrt und Slalom gilt euer Augenmerk den roten und blauen Toren sowie den Hindernissen in Form von Bäumen,



Buckeln und Büscheln, die ihr geschickt umkurven müsst. Obwohl Supreme Snowboarding in allen Disziplinen Spaß und Trendsport-Atmosphäre vermittelt, sorgt die nicht immer gehorsame Steuerung für Frusterlebnisse. Wer ehrgeizig genug ist, dem gelingt es aber, alles aus dem Modul herauszuholen.

Sebastian Krämer

Genre:	Fun-Sport
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Creations
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2-

Abwechslung wird durch die verschiedenen Modi geboten, eine präzise Steuerung nicht.

Dauerspaß 2

Der Anreiz, diverse Disziplinen zu meistern, wird durch Lenkprobleme eingeschränkt.

Grafik 2

Trotz hereinploppender Objekte und geringer Sichtweite ist die Optik durchaus ansprechend.

Sound 3

Die quäkelige Musik könnt ihr jederzeit ausschalten. Der Sound des Boards ist gelungen.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	5 Strecken
Schwierigkeit	hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

Genre: Sport

Hersteller: Infogrames

Entwickler: Bit Managers

Preis: ca. DM 70

RONALDO V-FOOTBALL

Es ist Winter, die Fußballplätze sind gefroren und viele Spiele fallen aus. Schön, dass ihr trotzdem eurem Lieblingssport wenigstens auf dem Game Boy nachgehen könnt!



Es bereitet keine großen Schwierigkeiten, bei diesem Game Tore zu erzielen

Bei Infograme's *Ronaldo V-Football* stehen euch insgesamt 118 Teams zur Verfügung, die sich in 74 National- und 44 europäische Mannschaf-



ten unterteilen lassen. Auf original Spielernamen müsst ihr zumindest bei den deutschen Fußballern verzichten. Ihr könnt wahlweise an Freundschafts-

spielen, Ronaldo Cups (kleine überschaubare Turniere), diversen Pokal-Events, einer Liga oder einem Trainingsmodus teilnehmen. In letzterem könnt ihr eure Fähigkeiten im freien Spiel ohne Gegner und beim Schießen von Elfmietern verbessern. In den Optionen lassen sich unter anderem Spieldauer, Taktik, Aufstellung und Schwierigkeitsgrad festlegen. Eure Kicker können Doppelpass spielen, köpfen, grätschen, schießen und flanken. Leider lassen sie etwas Intelligenz vermissen, was sich negativ auf den Spielfluss auswirkt. Die Keeper halten auf der höheren Schwierigkeitsstufe nicht sonderlich gut und laufen auch nicht aus dem Ka-



sten, um den Schusswinkel zu verkürzen.

Technisch ist dieser Titel nicht auf der Höhe der Zeit. Die Spieler haben nur wenige Animationen, eine automatische Zeitlupenwiederholung der Treffer fehlt, und die Soundeffekte sind sehr eintönig. *Ronaldo V-Football* ist zwar kein schlechtes Game, muss sich jedoch eindeutig dem deutlich besseren *Total Soccer* geschlagen geben.

Pit Großer

Gameplay 2-

Da es den Spielern an der notwendigen Intelligenz mangelt, gerät der Spielfluss ins Stocken.

Dauerspaß 3+

Trotz der großen Anzahl an Teams leidet der Dauerspaß unter dem zähflüssigen Gameplay.

Grafik 2-

Es fehlt den Spielern an abwechslungsreichen Animationen, und der Ball ist zu groß geraten.

Sound 3

Die Musik im Menü ist stimmungsvoll, aber die Spielgeräusche sind sehr fade und eintönig.

Modulspeicher	ja
Passwörter	nein
Systeme	GB, SGB, GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	118 Teams
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3+

Genre: Prügelspiel

Hersteller: THQ

Entwickler: Natsume

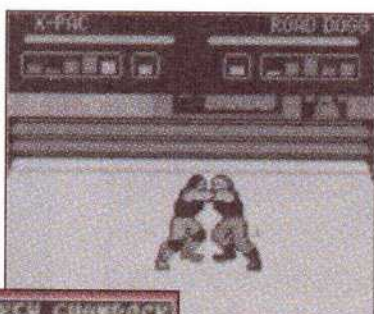
Preis: ca. DM 70

WRESTLEMANIA 2000

Nach dem überzeugenden Auftritt der Wrestler auf dem Nintendo⁶⁴ ist nun der Game Boy an der Reihe. Steig in den Ring und zeige den Giganten der WWF, dass du ein würdiger Gegner bist!



Wrestling-Fans bekommen mit *Wrestlemania 2000* Nachschub für ihren Game Boy. Sechzehn Kämpfer aus der WWF stehen euch in diesem

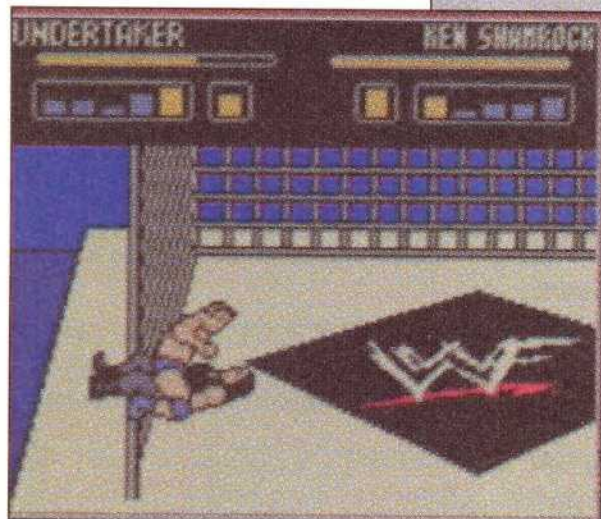


Game zur Verfügung. Jeder dieser muskelstrotzenden Fighter ist mit einer ganzen

Reihe von verschiedenen Schlag- und Griffkombinationen ausgestattet und verfügt über seinen eigenen Finishing-Move. Dieser kann jedoch erst dann ausgeführt werden, wenn die als Balken dargestellte Biorhythmusanzeige eures Fighters ganz voll ist. Ihr könnt wahlweise an verschiedenen Events wie Survivor Series,

Gauntlet, Championship, Tag Team, Training oder einem spannenden Zweispieler-Game teilnehmen. Während des Kampfes betrachtet ihr die Wrestler aus einer seitlichen Perspektive von schräg oben. Die Animationen der diversen Moves, wie auch das Aussehen der Fighter und deren Steuerung sind gut gelungen. Einzig die etwas zu langsame Grundgeschwindigkeit gibt Anlass zur Kritik. Beim Einmarsch ertönt leider nicht die Originalmusik der einzelnen Wrestler. Obwohl nur 16 Kämpfer in diesem Spiel vertreten sind, bekommen WWF-Freunde mit *Wrestlemania 2000* einen soliden, gut spielbaren Titel mit vielen erlernbaren Moves geboten.

Pit Großer



Ken Shamrock hat sich auf den Undertaker gestürzt. Cage-Matches bringen zusätzliche Action

Gameplay 2

Die Moves können gezielt eingesetzt werden, aber die Kämpfer sind in der Ausführung träge.

Dauerspaß 2

Diverse Events und viele Schlag- und Griffkombinationen sorgen für Unterhaltung.

Grafik 2

Die Bewegungen der Fighter wurden gut animiert, die Umgebung ist sehr detailarm.

Sound 2-

Die Musik wirkt nicht störend. Während der Kämpfe fehlen die Zuschauergeräusche.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GB, SGB, GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	16 Kämpfer
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

MISSION: IMPOSSIBLE



Sie sind immer bestens ausgerüstet und erfüllen ihre Aufträge, ohne großes Aufsehen dabei zu erregen. Der Agenten-Alltag der Impossible Missions Force ist ganz schön spannend!

Mit *Mission: Impossible* von Infogrames könnt ihr als Geheimagent hautnah gefährliche Abenteuer erleben. Ein UN-Waffeninspekteur wurde entführt, und nun liegt es an euch, ihn zu befreien und dabei herauszufinden, was es mit einer geheimnisvollen Weltuntergangs-



waffe auf sich hat. Ihr steuert euren Helden durch eine detaillierte, dreidimensional gestaltete Landschaft, die ihr schräg von oben betrachtet. Jeder der insgesamt zehn Level ist in fünf kleinere Missionen unterteilt. Obwohl ihr anfangs mit einer Pistole mit Schalldämpfer bewaffnet seid, solltet ihr lieber leise an den Wachen vorbeischieben. Euer Agent verfügt über sehr vielfältige Bewegungsmöglichkeiten. Er geht, springt, rennt, kriecht und kann sogar mit einem Enterhaken auf Dächer klettern. Während eurer Missionen müsst ihr beispielsweise Safes knacken, Code-Bücher fotografieren oder Raketen sabotieren. Als weiteres Feature könnt ihr euren Game Boy



Da die Raketen schwer bewacht werden, dürft ihr euch keine Fehler leisten

wahlweise als Fernbedienung, Taschenrechner oder Notizbuch nutzen. Sollte euer Freund dieses Game ebenfalls besitzen, könnt ihr euch gegenseitig Nachrichten senden. *Mission: Impossible* bietet euch trotz eines knackigen Schwierigkeitsgrads spielerisch und inhaltlich beste Unterhaltung.

Pit Großer

Genre:	Action
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Rebellion
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 1-

Euer Spion lässt sich sehr gut steuern, nur die Kollisionsabfrage arbeitet etwas ungenau.

Dauerspaß 2+

Viele spannende Spionage-Missionen lassen nicht so schnell Langeweile aufkommen.

Grafik 2+

Der Held ist detailliert animiert und die Umgebung ist abwechslungsreich gestaltet.

Sound 2

Jeder Level von *Mission: Impossible* wird von einer passenden Hintergrundmusik begleitet.

Modulspeicher	ja
Passwörter	nein
Systeme	GB, SGB, GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	ja

Spieler	1
Level	10
Schwierigkeit	hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
1-

GEX

DEEP COVER GECKO

Wenn eine gut aussehende Agentin entführt wird, die nun dringend Hilfe

benötigt, sind wahre Helden gefragt. Helft Gex dabei, Xtra aus den üblen Klauen von Rez zu befreien!

Eigentlich wollte Gex in der Südsee seinen verdienten Urlaub genießen. Nun aber benötigt seine Kollegin Xtra, die vom verrückten Rez in die Mediendimension entführt wurde, dringend die Hilfe des grüngelben Echsenspiens. Da sich Gex aufgrund seiner früheren Abenteuer sehr gut in der Welt der Medien auskennt, lässt er sich nicht lange



Gex ist ein wahrer Könnler auf dem Snowboard. Nicht übel für ein Reptil

bitten und stürzt sich erneut ins Abenteuer. Es gilt, elf große Level zu meistern, die sich inhaltlich an verschiedenen Fernsehthematiken orientieren. Euer Held kann springen, seinen Schwanz als Schlagwaffe oder Sprungfeder benutzen und in einigen Levels dank seiner Saugnäpfe an Decken und Wänden entlangklettern, was ihm das Einsammeln von sonst

schwer erreichbaren Extras erheblich erleichtert. Selbst Snowboard fahren ist kein Fremdwort für den Gecko-Agenten! Passend zu den Levels wechselt Gex auch seine Kleidung. Der Gecko wurde hervorragend animiert und sieht einfach knuddelig aus.

Die verschiedenen Fernsehwelten sind allesamt grafisch liebevoll in Szene gesetzt worden und wurden mit sehr stimmungsvoll klingenden Musikstücken untermalt. Es mangelt diesem Game nur etwas an inhaltlicher Abwechslung innerhalb der einzelnen Stages. *Gex: Deep Cover Gecko* bietet für Jump&Run-Profis unter euch eventuell zu wenig richtige Neuerungen. Für Neueinsteiger und gelegentliche Jump&Run-Spieler dürfte dieser Titel aber interessant sein.

Pit Großer

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2-

Alle Aktionen lassen sich präzise ausführen. Es fehlt etwas an spielerischer Abwechslung.

Dauerspaß 2-

Trotz elf großer Level vermisst man innerhalb der Stages zündende neue Spielideen.

Grafik 2+

Der Gecko hüpf, klettert und springt liebevoll animiert durch die diversen TV-Welten.

Sound 2+

Jede einzelne Fernsehdimension hat eine zu der Thematik passende Musikeduntermalung.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	11
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2



Das grafische Design der einzelnen Welten wurde liebevoll umgesetzt

DONKEY KONG 64

TIPPS
& TRICKS

TEIL 1



Herzlich willkommen zu den affenartigen Abenteuern von Donkey Kong und seinen Freunden! Zu Beginn gibt es ein paar allgemeine Kniffe, die euch das Leben im Dschungel ganz schön erleichtern werden. Dann geht es auch schon direkt mit der Komplettlösung los. Viel Spaß beim Klettern und Bananen sammeln wünscht euch

euer Holger!

Nutzt die Teleporter!

Ein wichtiger Punkt, den ihr beim Umgang mit den Bananaport-Feldern berücksichtigen müsst, ist, dass ihr immer erst beide Plattformen einer Ziffer berührt haben müsst, bevor ihr sie nutzen dürft. Nur allzu leicht passiert es, dass man das erste Feld zwar sieht, gerade aber so viel zu tun hat, dass man einfach nicht darüber läuft, um es zu aktivieren. Wenn ihr dann irgendwann die zweite Plattform erreicht und versucht, euch zu teleportieren, funktioniert das nicht. Euch bleibt nichts anderes übrig, als den ganzen Weg zurückzulaufen, was in späteren Levels ziemlich lange dauern kann. Denkt also daran: Berührt jedes Bananaport-Feld, das ihr entdeckt, denn das spart euch Zeit und Mühe!



Für ein ruhiges Händchen

Manchmal ist es wirklich nicht einfach, einen Gegner oder einen Ballon mit dem Fadenkreuz ins Visier zu nehmen. Die Zielhilfe reagiert auf Lenkbewegungen nämlich sehr schnell. Wenn ihr auch dieses Problem habt, solltet ihr während des Ziels die Z-Taste gedrückt halten. Dann geht alles ein wenig langsamer vonstatten!



Wenn die Energie zur Neige geht

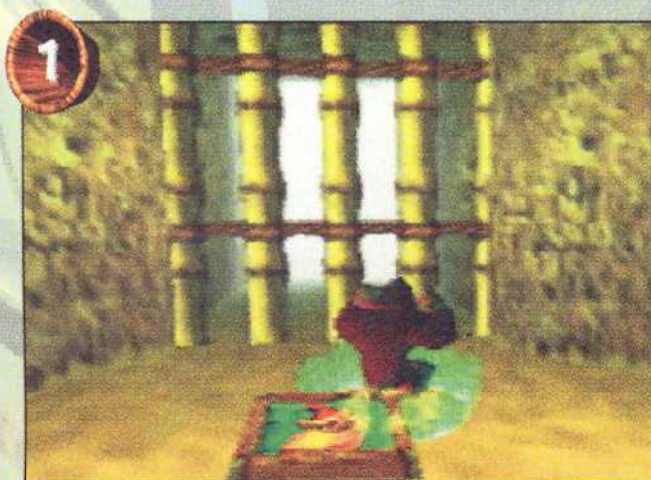
Oh, oh! Nur noch ein Melonenviertel ist übrig, und weit und breit ist keine Melonenkiste zu sehen? Ihr könntet es zwar wagen, einen Gegner zu attackieren, um nach dessen K. o. ein Stück der Frucht zu erhalten, dieses Vorgehen birgt aber ein ziemliches Risiko. Eine wesentlich einfachere Art der Energieauffrischung stellen die Tauschfässer dar. Springt doch einfach einmal mit einem angeschlagenen Affen hinein und wählt denselben Primaten erneut an. Wie von Geisterhand hat sich seine Melone wieder komplettiert!



So lasset das Abenteuer beginnen!

Die ersten Schritte

Seht euch als Erstes in Ruhe im Anfangsbereich um! Macht euch mit der Steuerung, der Kamera und dem Klettern auf Palmen vertraut und sammelt die Münzen am Ende des einen Tunnels ein, bevor ihr die Trainingslevel spielt! Besucht den alten Cranky Kong und holt euch den ersten Trank ab, um die Stampfattacke zu erlernen! Wendet diesen Move dann auf dem Schalter vor dem Gitter am Ende des anderen Tunnels an (Bild 1)!

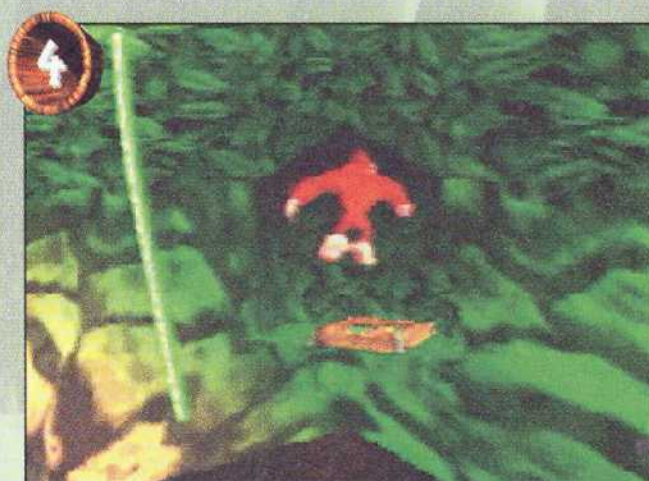
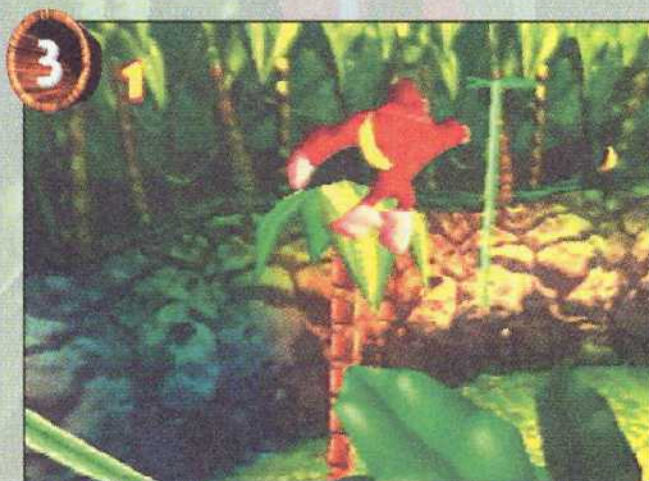


Schwimmt, nachdem ihr alle Bananaport-Felder berührt habt, zu der Insel mit dem Kuppeldach und geht durch den Eingang! Ihr trefft dort auf den eingesperrten K. Lumsy. Nach der Zwischensequenz wird der Eingang zur ersten Welt frei. Geht wieder hinaus und benutzt den Teleporter! Lauft dann ein Stück entgegen dem Uhrzeigersinn um die Insel, und ihr entdeckt links im Berg das freigesprengte Tor, vor dem die 1. goldene Banane liegt! Nehmt sie auf und geht hinein! Durch die goldene Banane öffnet sich das Portal, und ihr gelangt in den Tropen-Trubel-Level (Bild 2).



Tropen Trubel – Donkey Kong

Lauft über das Bananaport-Feld Nr. 1/a, klettert auf die erste Palme rechts und sammelt durch das Springen von Liane zu Liane die



ersten 5 Bananen ein (Bild 3)! Am Ende der Lianenreihe hüpfst ihr auf den Vorsprung über dem verschlossenen Tor und setzt den Pavian-Perplexer ein, um ihn zu drücken (Bild 4). Nachdem sich das Tor geöffnet hat, lauft ihr durch den Tunnel und berührt das Bananaport-Feld Nr. 1/b! Geht danach auf das Bananaport-Feld Nr. 2/a und lauft nach links zum Bananaport-Feld Nr. 3/a. Stellt euch drauf und sammelt die 5 Bananen ein! Springt dann ins Wasser, schwimmt nach links bis zu dem Ran-



kengewächs und klettert an ihm hoch! Oben angekommen stattet ihr Funky Kong einen Besuch ab, um die Kokos-Kanone für drei Münzen zu erhalten. Klettert die Palme hoch und sammelt die 5 Bananen ein! Danach bestreitet ihr durch Drücken der Z-Taste auf der Plattform euren ersten Kronen-Kampf. Haltet euch dabei immer schön in der Mitte der Arena auf und wartet, bis alle drei Biber in eurer Nähe sind. Setzt dann die Stapfattacke ein, und alle Gegner sind mit einem Schlag besiegt! Wenn ihr die Doppeltrittattacke einsetzt, müsst ihr immer wieder eure Position korrigieren, da sie sehr viel Platz in Anspruch nimmt (Bild 5)! Nach erfolgreichem Durchhalten bekommt ihr die erste Krone verliehen.



Schwingt euch danach rechts mithilfe der drei Lianen zum Vorsprung mit der Kanone! Ab auf die Palme und die 5 Bananen eingesammelt! Berührt die Kanone und lasst euch so einen Stock höher schießen (Bild 6)! Dort angekommen geht's wieder die Palme hinauf, um an die 5 Bananen zu gelangen. Nehmt dann die 1. goldene Banane, die vor dem Käfig von Diddy

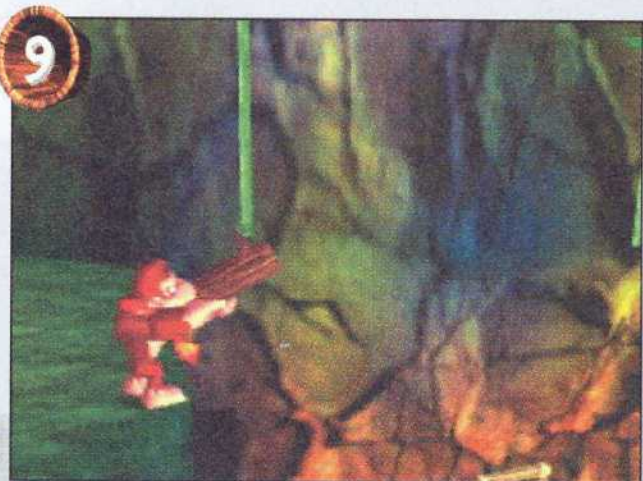


Kong liegt, an euch (Bild 7) und geht den Pfad hinunter, wobei ihr die 3 Bananen einsammelt! Berührt links Bananaport-Feld Nr. 2/b und zerstört bei Bedarf die Melonenkiste auf der rechten Seite! Achtet dabei auf die Biene!

DONKEY KONG 64

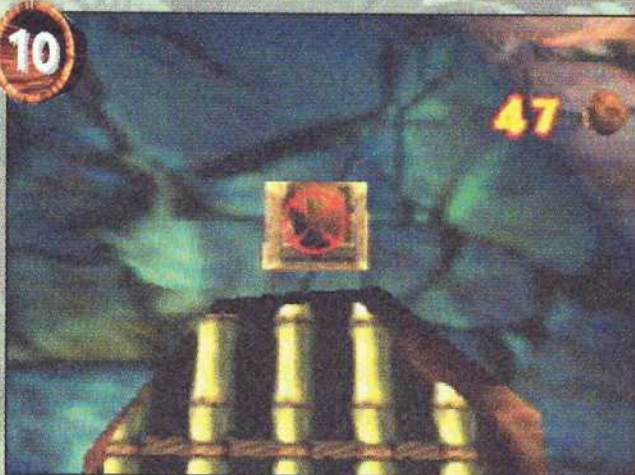


Wenn ihr dem Pfad weiter nach unten folgt, könnt ihr noch **3 Bananen** finden und gelangt zu Snide's HQ (Bild 8). Bevor ihr ihn besucht, solltet ihr jedoch den gelben Ballon abschießen, um weitere **10 Bananen** zu erhalten! Snide hasst die Kremlings und will sich an seinem ehemaligen Boss King K. Rool rächen, indem er



euch hilft. Dafür müsst ihr ihm jedoch jede Menge Blaupausen liefern, die ihr während eures Abenteuers mit jedem Affen entdecken könnt. Beim ersten Besuch erhaltet ihr die wichtigsten Informationen darüber.

Lasst euch danach eine Plattform nach unten fallen und geht ganz nah an den Abhang, wo die drei Lianen hängen! Aktiviert die Kokos-Kanone und zielt mithilfe des Fadenkreuzes auf den Kokos-Schalter über dem Tor unten links (Bild 9)! Dadurch deaktiviert ihr den ersten



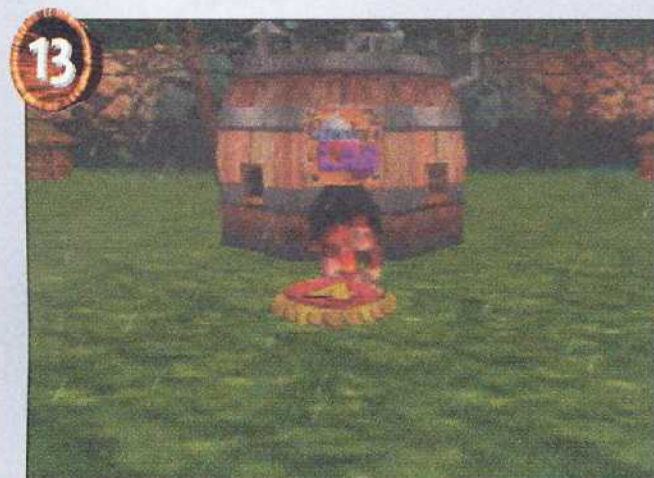
der drei Gitterschalter von Diddy Kongs Gefängnis. Springt danach ins Wasser und schwimmt nach rechts! Hüpfst heraus, besiegt die Biber und schießt hinten auf den Kokos-Schalter über dem Tor (Bild 10)! Dadurch deaktiviert ihr den zweiten Schalter von Diddys Käfig. Berührt dann das Bananaport-Feld Nr. 3/b und sammelt die **5 Bananen** ein! Springt über die Palmen und Lianen zum Portal von Troff und Scoff und sammelt die **5 Bananen** ein (Bild 11)! Später könnt ihr zurückkehren und den ersten Endgegnerkampf für 60 Bananen bestreiten! Jetzt benutzt ihr aber erst einmal den Teleporter, um zum letzten Kokos-Schalter zu gelangen. Er befindet sich über dem verschlossenen Tor, das ganz links vom Eingangsbereich liegt (Bild 12). Trefft ihr ihn, befreit ihr dadurch Diddy. Dreht euch um und geht bis zu dem großen Felsen, über dem ein



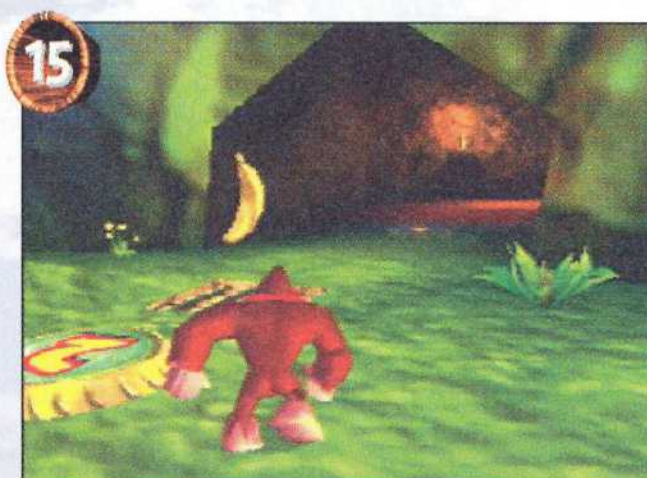
TIPPS & TRICKS

gelber Ballon schwebt! Schießt ihn ab, um **10 Bananen** zu erhalten! Über die Kletterranke, die Lianen und die Kanone gelangt ihr zu Diddy, der euch jetzt jederzeit im Tauschfass zur Verfügung steht. Sobald ihr in seine Nähe geht, öffnen sich die Gitter der Tore, über denen die Kokos-Schalter angebracht sind.

Nehmt die **2. goldene Banane** an euch und springt von weiter links aus ins Wasser! Hüpf von dort aus in den nun zugänglichen Bereich, an dessen Anfang ihr das Bananaport-Feld Nr. 4/a findet! Berührt es und lauft den linken Weg entlang, wobei ihr **9 Bananen** aufsammelt! Am



Ende des Pfades gelangt ihr auf eine verregnete Lichtung. Schießt zunächst den Ballon für **10 Bananen** ab und kassiert eure erste Bananen-Medaille als Belohnung für 75 gefundene Bananen! Geht danach über das Bananaport-Feld Nr. 4/b (Bild 13) und dann in den hinteren Bereich! Schießt auf den Kokos-Schalter über dem Tor und sammelt die drei Münzen und die **5 Bananen** ein! Besucht Cranky in seinem Fass und besorgt euch den Pavian-Perplexer-Move! Dann ist es an der Zeit, das Nashorn herauszulassen ... Springt dafür gegen die Kiste hinter dem Tor mit dem Kokos-Schalter darüber (eventuell müsst ihr den Schalter noch einmal beschießen)! Zerstört mit Rambis Hornattacke die fünf Hütten (Bild 14) und wandelt euch dann wieder in Donkey Kong



um! Sucht den Schalter mit Donkeys Bild drauf, aktiviert ihn und sammelt dort die **5 Bananen** ein! Benutzt dann schnell das Bananaport-Feld Nr. 4/b und schwimmt durch das Wasser rüber zu der Stelle, an der die **3. goldene Banane** freigelegt wurde (Bild 15). Nehmt sie an euch und schwimmt nach rechts! Springt aus dem Wasser und lauft hinten durch das Tor! Folgt dem Weg nach links, benutzt die Liane und sammelt die Münze ein! Kehrt zurück, benutzt das Bananaport-Feld Nr. 3/b und lauft durch das Tor links! Besiegt die blaue Wache und sammelt die Blaupause und die drei Münzen ein (Bild 16)! Besucht daraufhin Snide, gebt ihm die Blaupause und kassiert



dafür die **4. goldene Banane**! Jetzt noch einmal zu der Stelle, an der der große Fels liegt. Klettert die Palme hoch, schwingt euch mithilfe der Lianen zum Vorsprung und sammelt die drei Münzen ein! Drückt auf dem Donkey-Kong-Feld die Z-Taste, und ihr gelangt in ein Mini-Game. Zielt im ersten Durchgang nur auf die Fässer und sammelt am Ende die **5. goldene Banane** ein. Startet dann erneut und holt euch die **10 Bananen** und zwei Münzen!

Tropen Trubel – Diddy Kong

Wechselt nun in einem Tauschfass vor Snides HQ zu Diddy Kong und lauft mit ihm den Pfad

hoch! Rund um den Turm gibt es **7 Bananen** einzusammeln. Lasst euch bei Diddys Käfig eine Plattform tiefer fallen! Geht dort in die Kanone, und ihr fangt während des Flugs zwei Münzen. Springt ins Wasser und taucht links von der Kletterpflanze auf den Grund des Sees, wo ihr drei weitere Münzen findet! Kraxelt die Ranke hinauf und holt euch bei Funky Kong die Pistolen! Nehmt den Weg über die Lianen und die Kanone zurück zum Turm, wo ihr auf den Schalter links schießt (Bild 17)! Da-



durch wird ein Steg ausgefahren. Lauft hoch und schießt den Ballon ab, was euch **10 Bananen** bringt! Geht den Pfad zurück und durch den Eingang ins Bergwerk! Sammelt im ersten Bereich die **10 Bananen** und eine Münze ein und schießt auf den Schalter (Bild 18)! Springt herunter, rennt zum Kistenstapel rechts vom Eingang, erklimmt ihn und balanciert vorsichtig über das Brett zum Fass! Wenn ihr nun den Schalter drückt, erscheint oben auf dem Turm Diddys **1. goldene Banane**. Lauft hinaus, den Steg nach oben und sammelt sie ein! Daraufhin wird das Bananaport-Feld Nr. 5/a sichtbar.



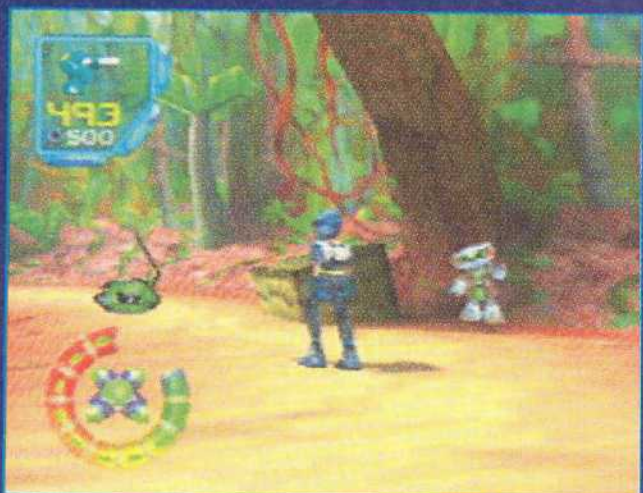
So weit, so gut! Nächstes Mal geht es mit Diddys Bananenjagd in der Tropen-Trubel-Welt und der Befreiung von Tiny und Lanky Kong weiter.

NACH JEDER MENGE ALLGEMEINER TIPPS IN DER VORHERIGEN AUSGABE GEHT ES JETZT MIT DER KOMPLETTLÖSUNG DES SPIELS LOS. IHR BEKOMMT DIESMAL AUSSERDEM EINE AUFLISTUNG DER TRIBAL-FUNDORTE DER ERSTEN FÜNF LEVEL. MÖGE DIE MACHT MIT EUCH SEIN, EUER HOLGER!



Level 1 – Planet Goldwood – Juno

Nachdem ihr zum ersten Mal mit dem Schamanen gesprochen habt, betretet ihr im nächsten Gebiet die Hütte in der Mitte und unterhaltet euch mit dem Häuptling. Lauft danach zum Ausgang des Gebiets und sprecht auch dort mit dem Eingeborenen, bevor ihr die Drohnen über seinem Kopf abschießt! Durchforstet den Wald und rettet die Tribals (siehe Auflistung)! Lauft im nächsten Bereich nicht direkt geradeaus zur Brücke, sondern geht durch die rechte Tür! Ihr gelangt in die Mine, in der ihr euch zwar auf harte Gefechte gefasst machen müsst, aber auch einige Tribals retten könnt. Um aus der Mine wieder herauszukommen, müsst ihr durch den Spalt unterhalb des Wasserfalls gehen.



Der erste Tribal steht direkt unter dem ersten Scharfschützen. Erledigt diesen und rettet dann den Kleinen!



Erledigt zuerst den Sniper-Schützen auf dem Baum, bevor ihr euch den Bodentruppen zuwendet!



Bevor ihr am Ende des ersten Levels durch die Tür geht, solltet ihr rechts in die Mine eindringen!



In der Mine habt ihr jede Menge zu tun, um gegen die Drohnen zu bestehen und die Tribals zu retten



Denkt an den Trick mit den Kisten! Wenn ihr sie zerstört, wisst ihr immer, wo ihr schon wart

Level 2 – Planet Goldwood – Juno

Lauft bis zum großen Platz mit der gewundenen Rampe auf der rechten Seite! Marschierst dort als Erstes nach links zu dem Tor, vor dem ein Schamane steht. Sprecht ihn an, und er wird euch den roten Schlüssel überreichen. Kehrt daraufhin zum Platz zurück und lauft die Rampe hoch! Ihr gelangt in eine kleine Höhle mit einer fetten Drohne in der Mitte. Sucht Schutz hinter den Kisten und feuert was das Zeug hält! Passt aber auf, dass ihr vor lauter Aufregung nicht in die Schlucht fällt! Geht auf die Plattform und öffnet die Kiste, um das Maschinengewehr zu erhalten! Mit diesem könnt ihr dann auf den Schalter rechts von der Rampe schießen und durch das Tor gehen. Kämpft euch Schritt für Schritt voran, bis ihr zu einem Tor kommt, vor dem eine Riesen-
drohne kauert! Gebt ihr und dem Sniper-Schützen auf dem Baum bloß kein einfaches Ziel ab, indem ihr ruhig an einem Punkt stehen bleibt! Bewegt euch mit den C-Buttons immer schön hin und her! Hinter dem Tor warten noch härtere Kämpfe auf euch. Nutzt das MG, um die zahlreichen Flugstaffeln vom Himmel zu holen! Nehmt bei der Abzweigung auf jeden Fall den linken Pfad! Der rechte führt euch nämlich geradewegs in einen Abgrund. Sammelt hinter der Biegung alle Tribals ein und holt euch vor der Brücke das versteckte Unverwundbarkeitssymbol! Setzt danach die in TOTAL! 1/2000 empfohlene Taktik gegen die vielen fliegenden Gegner ein, nehmt euch die volle Gemini-Einheit und lauft dann über die Brücke und durch das Tor!



Über der Rampe ist eine Tür. Wenn ihr hindurchgeht und die Drohne besiegt, bekommt ihr das MG



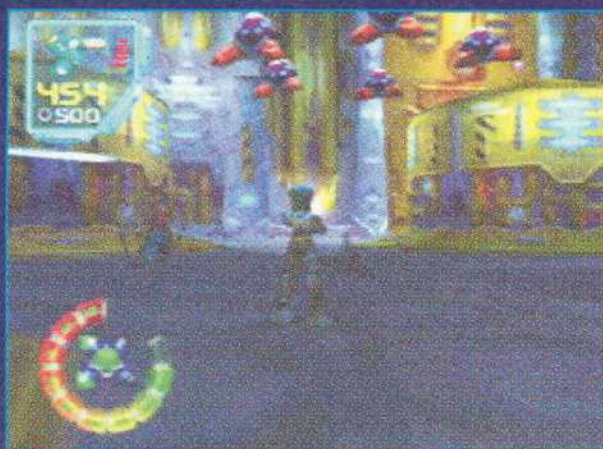
Mit dem Maschinengewehr könnt ihr den Schalter neben der Tür unter der Rampe betätigen



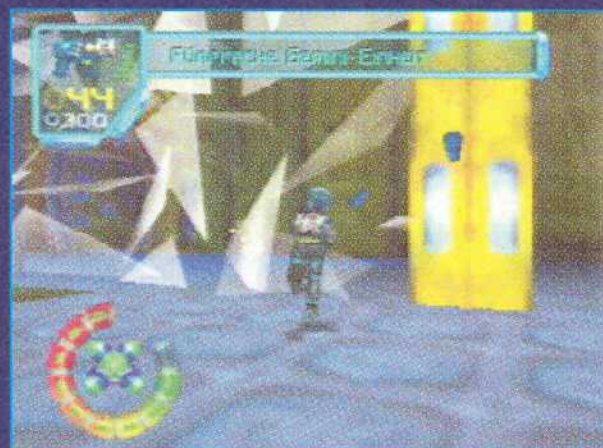
Wenn ihr euch das Unverwundbarkeits-Item schnappt, kann euch die Flugstaffel nichts anhaben

Level 3 – MS Anubis – Juno

Sprecht als Erstes mit dem Schamanen, der euch erzählt, dass Vela gefangen genommen wurde. Lauft bis in den großen Raum mit den vier Säulen! Kümmert euch nur um die Drohnen auf dem Boden, denn nach deren Vernichtung öffnet sich die Tür hinten links. Um in diesem Abschnitt alle Tribals zu retten, müsst ihr die Augen nach Schaltern offen halten! Wenn ihr einen Schalter entdeckt, müsst ihr ihn nur noch abschießen, um die Energiesperren der Gefängniszellen, in denen die Tribals sitzen, zu deaktivieren! Eine Auflistung der Schalterfundorte erhält ihr am Ende dieses Abschnitts. Nachdem ihr durch die hintere Tür gelaufen seid, steht ihr in einer riesigen Halle mit einer beweglichen Plattform in der Mitte. Bekämpft alle Gegner, sammelt den Tribal ein und springt hinüber! Auch dort warten Gegner auf euch. Kämpft euch im nächsten Raum bis ganz nach oben, schießt das Glas kaputt und sucht Schutz hinter der Kiste! Nehmt euch dann die fliegende Staffel vor, um weiterzukommen! Lauft durch den Glasgang und durch den Schacht mit den Bodenkrabblern zu den Münzen und der Kiste. Öffnet sie und nehmt die Streubomben an euch! Kehrt zurück zu dem großen Saal und geht auf der Seite, auf der ihr ihn betretet, hinter! In einer Nische entdeckt ihr einen Schalter, den ihr durch Beschießen zerstören müsst. Dadurch öffnet sich Velas Zelle! Geht durch die hintere Tür und schließt die kleine Heldin in eure Arme! Wenn ihr alle Schalter gefunden und zerstört habt, könnt ihr auch die sieben Tribals retten.



Im Saal mit den vier Säulen müsst ihr euch nur um die Bodentruppen kümmern, um das Tor zu öffnen



Zerschießt oberhalb des Raums mit dem Fließband die Scheibe. Weiter hinten findet ihr die Bomben

Liste der Schalter

- Schalter 1:** Im ersten Raum.
- Schalter 2:** Im zweiten Raum neben dem Eingang.
- Schalter 3:** Im Raum mit der beweglichen Plattform. Springt auf die andere Seite, dreht euch um und zielt nach unten links!
- Schalter 4:** Im Raum mit der beweglichen Plattform hinten an der linken Wand.
- Schalter 5:** Im Raum mit dem Fließband an der linken Wand.
- Schalter 6:** Auf der Gitterkonstruktion hinter dem Glasgang.
- Schalter 7:** Im Gefängnistrakt neben der ersten Zelle.



Dieser Schalter ist besonders gut versteckt. Springt über die Plattform und zielt nach unten links!

Level 4 – Schlachtschiff Sekhmet – Vela

Sprecht zunächst mit dem Schamanen, befreit dann die Tribals und nehmt die Bomben aus der Truhe an euch! Geht dann durch die linke Tür und vernichtet im nächsten Trakt alle Gegner! Holt euch aus dem kleinen Raum das MG aus der Truhe, um besser gerüstet zu sein! Lauft danach weiter in das nächste Gebiet und achtet dort besonders auf die Drohnen, die Schilde tragen. Versucht sie am besten von hinten zu erwischen! Nehmt den linken Ausgang, und ihr trefft nach einem langen Gang auf ein Alien, das euch den roten Schlüssel gibt. Zurück im letzten Bereich wählt ihr diesmal den rechten Ausgang, bekämpft die fliegenden Staffeln und lauft in den Saal mit den Stegen! Geht durch das Tor und folgt im nächsten Bereich den hellen Gängen bis zum Ausgang! Nach einem erneuten Angriff einiger Flugdrohnen gelangt ihr in einen kleinen Raum mit einem Glasboden. Zerschießt ihn und nehmt den grünen Schlüssel an euch! Kämpft

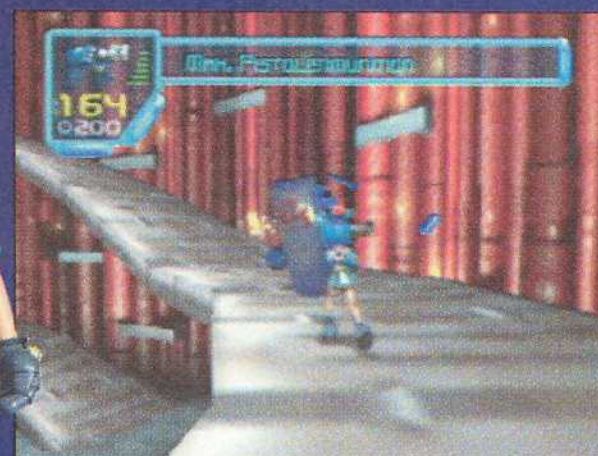
euch durch den folgenden U-Gang bis zum Tor, das euch in den Anfangsbereich bringt! Dort könnt ihr nun durch die vorher verschlossene Tür gehen. Vernichtet auf eurem Weg die Rampe hinauf unbedingt alle Drohnen, da sich sonst der Ausgang nicht öffnet. Oben angekommen verlasst ihr den Level durch das Energietor!



Achtet in den Gängen besonders auf die Scharfschützen auf der Galerie, denn die zielen sehr genau



Im Tunnel warten drei Drohnen auf euch. Springt über sie hinweg und schießt sie von hinten ab!



Level 5 – Cerulean – Vela

Gleich am Anfang erwartet euch eine große Schlacht gegen viele Drohnen. Wenn ihr sie alle besiegt habt, öffnet sich das rechte Portal. Geht hindurch und sammelt auf der riesigen Ebene die drei Goldklumpen ein, gegen die euch der Händler in der Schlucht den Raketenwerfer verkauft. Mit dieser Waffe gelangt ihr durch den Tunnel, der von der großen Ebene abgeht, weiter in einen Saal. Befreit dort die Tribals, nehmt den Goldschlüssel und aktiviert die Bonus-Boje! Lauft daraufhin durch den Tunnel! In der folgenden Höhle schießt ihr die Flugstaffel ab und dringt dann in die Mine ein! Um weiterzukommen müsst ihr jeweils alle Gegner eines Bereichs vernichten – erst dann öffnen sich die Tore. Schießt auf die Kokons an der Decke, um neue Lebensenergie zu erhalten! Sammelt, bevor ihr in euer Raumschiff steigt, noch die beiden Tribals ein, und dann nichts wie weg!



Zu Beginn müsst ihr gegen viele Drohnen kämpfen. Hoffentlich habt ihr genug MG-Munition dabei



Auf der großen Ebene lassen sich drei Goldklumpen finden, für die ihr den Raketenwerfer erhaltet



Befreit an dieser Stelle die Tribals, bevor ihr in den Tunnel geht. Auch Münzen gibt es zu finden

Fundorte der Tribals

Goldwood

Außenregion – 7 Tribals – Alle Charaktere

- 1. Tribal: Unter der ersten Sniper-Drohne
- 2. + 3. Tribal: Im von Drohnen angegriffenen Dorf
- 4.–7. Tribal: In der Mine, die ihr durch das Haus vor der Brücke erreicht

Innenbereich – 9 Tribals – Alle Charaktere

- 1. Tribal: Gleich am Anfang hinter einer Kiste
- 2. Tribal: Auf einer Hütte des ersten Dorfs
- 3.– 6. Tribal: In der mit Kisten vollgestellten Sackgasse
- 7.– 9. Tribal: Hinter den Kisten beim Ausgang

Talkessel – 15 Tribals – Vela

- 1.– 4. Tribal: In der Hütte am Anfang
- 5.–7. Tribal: Hinter dem zweiten Energiator nach dem Kampf
- 8. + 9. Tribal: Hinter dem ersten Energiator alle Gegner besiegen und durch das nächste Tor gehen, um die Tribals zu entdecken
- 10.–15. Tribal: Im Dorf verteilt

Randbereich – 11 Tribals – Lupus

- 1. + 2. Tribal: Den Pfad hinter dem ersten Energiator hinunter. Dort nicht auf die Flugdrohnen schießen, sondern zunächst die Tribals einsammeln
- 3. Tribal: Im dritten Bereich im Tunnel
- 4. Tribal: Hinter der höchsten Säule
- 5. + 6. Tribal: Hinter dem Energiator
- 7. Tribal: Auf einem Vorsprung beim Energiator
- 8. Tribal: Bei den Öltanks
- 9. + 10. Tribal: In einem Minenfeld bei den schwarzen Drohnen
- 11. Tribal: Bei der Cyborg Stag

MS Anubis

Schutzwall – 10 Tribals – Alle Charaktere

Neben den Tribals, die in den Gefängniszellen sitzen (siehe Abschnitt MS Anubis) lassen sich noch drei weitere finden:

- 1. + 2. Tribal: Neben den Öltanks
- 3. Tribal: Bei der beweglichen Plattform

Durchgang – 8 Tribals – Alle Charaktere

Um diese Tribals einzusammeln, benötigt ihr das Jetpack! Fliegt im ersten Raum hoch zum Vorsprung!

- 1. + 2. Tribal: Ganz rechts an der Wand gibt es eine „echte“ Tür. Hinter dieser findet ihr die Tribals
- 3.–8. Tribal: Am Ende der Sackgasse

Lagerhalle – 14 Tribals – Alle Charaktere

Klettert im ersten Raum nach oben und benutzt den gelben Schlüssel, um in die Lagerhalle zu gelangen!

- 1.– 5. Tribal: In dem kleinen Raum mit der schwarzen Drohne
- 6.–14. Tribal: Beim Raumschiff

Schlachtschiff Sekhmet

Schlachtschiff – 15 Tribals – Juno

- 1.– 4. Tribal: Im ersten Raum hinter den Kisten
- 5. + 6. Tribal: Im Bereich hinter der roten Tür (Jetpack erforderlich!)
- 7. + 8. Tribal: Durch das Abflussrohr im Lavabereich gelangt ihr zum blauen Schlüssel. Auf der Rampe stehen die Tribals
- 9.–12. Tribal: In der Halle mit den beweglichen Plattformen (Jetpack erforderlich!)
- 13.–15. Tribal: Zerschießt im Raum mit dem grünen Schlüssel das Glas über euch. Im Schacht warten die Tribals

Cerulean

Cerulean – 8 Tribals – Alle Charaktere

- 1.–6. Tribal: Im ersten Raum der Höhlen
- 7. + 8. Tribal: Beim Raumschiff



Das war's schon wieder!
Nächstes Mal geht es mit
der Militärbasis Ichor
weiter, nach deren
Bewältigung Lupus auf
euch wartet.

Da sind wir wieder. Diesmal steht unter anderem Prisma City, in der wir das Kasino unsicher machen werden, auf dem Plan. Außerdem werden wir dort einen ausgiebigen Einkaufsbummel machen! Danach geht's zurück nach Lavandia, wo wir endlich in den Pokémon-Turm eindringen.

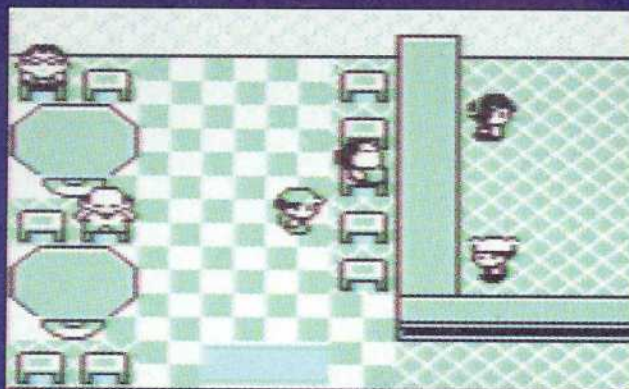
Viel Spaß dabei wünscht euch

Euer Holger!

Prisma City

Ihr gelangt von Osten her nach Prisma City, in der ihr als Erstes der Villa einen Besuch abstatten solltet! Diese schicke Hütte ist das zweite Haus an der ersten Straße, das ihr betreten dürft. Dort entdeckt ihr das Hauptquartier der Firma Game Freak, die für die Pokémon-Spiele verantwortlich ist. Wenn ihr es irgendwann einmal schaffen

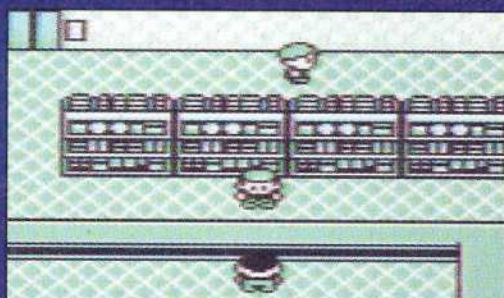
solltet, euren Pokédex zu komplettieren, erhaltet ihr von den Programmierern eine Belohnung. Mit dem PC im ersten Stock könnt ihr Gegenstände und Pokémon einlagern und euch mit dem Professor austauschen. Lauft um das Gebäude herum, und ihr entdeckt einen geheimen Eingang. Geht hinein und folgt den Treppen bis ganz nach oben! Dort trifft ihr auf einen erfahrenen Pokémon-Sammler, der euch das Pokémon Nr. 133/Evoli schenkt. Evoli entwickelt sich nicht von selbst weiter, sondern muss mit einem entsprechen-



Im Schnellrestaurant könnt ihr viel erfahren und erhaltet von dem Mann hinten links den Münzkorb



Durch den Hintereingang gelangt ihr in einen geheimen Bereich der Villa



Geht in den dritten Stock des Supermarkts und kauft euch einige Steine



Wenn ihr in der Villa die Treppen nach oben geht, erhaltet ihr dort Nr. 133/Evoli



Auch im Markt gilt: Redet unbedingt mit jeder Person, die ihr dort antrefft!

chenden Stein dazu gebracht werden. Dabei entstehen unterschiedliche Verwandlungsstufen. Benutzt ihr einen Wasserstein, erhaltet ihr Pokémon Nr. 134/Aquana. Setzt ihr bei Evoli den Donnerstein ein, entwickelt es sich zu Nr. 135/Blitz. Der Feuerstein bewirkt die Metamorphose zu Nr. 136/Flamara. Am Ende der Straße erreicht ihr das Einkaufszentrum von Prisma City. Es ist riesig und bietet euch auf vielen Etagen die Möglichkeit, mit Leuten zu reden und euch mit wichtigen Utensilien auszustatten. Hier nun eine Auflistung der Dinge, die ihr kaufen könnt:

Erstes Stockwerk

Superball	600
Supertrank	700
Beleber	1.500
Superschutz	500
Gegengift	100
Feuerheiler	250
Eisheiler	250
Aufwecker	200
Para-Heiler	200
TM 01	3.000
TM 02	2.000
TM 05	3.000
TM 07	2.000
TM 09	3.000
TM 17	3.000
TM 32	1.000
TM 33	1.000
TM 37	2.000

Drittes Stockwerk

Poképuppe	1.000
Feuerstein	2.100
Donnerstein	2.100
Wasserstein	2.100
Blattstein	2.100

Viertes Stockwerk

X-Treffer	950
Megablock	700
Angriffplus	650
X-Angriff	500
X-Abwehr	550
X-Tempo	350
X-Spezial	350
KP-Plus	9.800
Protein	9.800
Eisen	9.800
Karbon	9.800
Kalzium	9.800

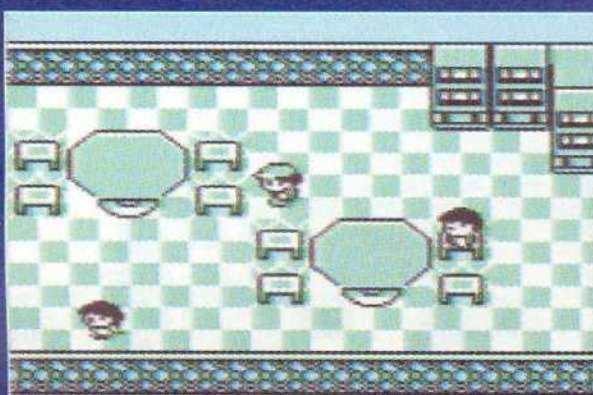


Die Bilder in den gelben Leisten entstammen Pokémon Snap für Nintendo⁶⁴.





Wenn es euer Geldbeutel zulässt, solltet ihr euch unbedingt ein paar der Steine kaufen. Der Liste der Verwandlungen könnt ihr entnehmen, welches Exemplar sich mit welchem der Steine verwandeln lässt. Wichtig ist auch, dass ihr euch die Pokémon-Puppe im dritten Stockwerk zulegt, da ihr sie später noch benötigen werdet! Geht, nachdem ihr eure Einkäufe erledigt habt, bis ganz nach oben! Kauft am Getränkeautomaten nacheinander die Limo-



Im Südosten gelangt ihr zum Schnellrestaurant und zum Lager des gemeinen Team Rocket

nade, das Tafelwasser und den Sprudel (Reihenfolge ist egal) und bringt sie dem durstigen Mädchen, das euch dafür belohnen wird! Für das Tafelwasser erhaltet ihr die TM 13, für den Sprudel die TM 48 und für die Limo die TM 49. Nehmt auch noch etwas für euch selbst und für die Wachen vor Saffronia City mit! Setzt ihr im Kampf ein Getränk ein, so hat das dieselbe Wirkung wie die Anwendung eines Tranks. Verlasst anschließend das Einkaufszentrum und macht euch auf den Weg zum Schnellrestaurant! Ihr findet es im Südosten – es ist das erste begehbare Haus in der Straße. Zum einen dürft

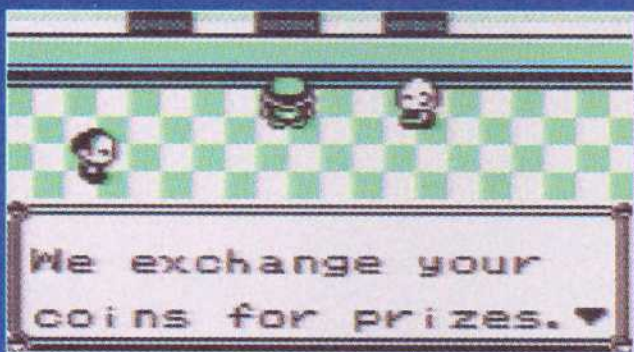


Sprecht die Personen vor den Automaten an! Manche halten ein paar Spielmarken für euch bereit

ihr euch stärken, zum anderen haben einige der dort anzutreffenden Personen wichtige Infos für euch. Der Mann ganz hinten links schenkt euch sogar einen Münzkorb, den ihr dringend für den Besuch im Kasino benötigt. Im Haus neben dem Schnellrestaurant befindet sich das Lagerhaus von Prisma City. Das Team Rocket bewahrt dort sämtliche Pokémon auf, und ihr erfahrt von den Angestellten, dass bereits mehr als 2.000 Exemplare dem Ka-



Wenn ihr an den Spielautomaten sehr viel Glück habt und eine Menge Münzen gewinnt ...



... dürft ihr euch dafür im Haus links neben dem Kasino Pokémon oder wertvolle TMs aussuchen

sino als Gewinne verkauft wurden. Außerdem erhaltet ihr den Tipp, doch einmal das Poster im hinteren Bereich des Kasinos genauer zu untersuchen. Das solltet ihr dann auch tun, denn dahinter befindet sich ein geheimer Schalter, der eine Tür weiter rechts öffnet. Falls euch zuerst der Sinn nach Spielen steht, dürft ihr

ruhig ein wenig zocken. Holt euch am Schalter hinten rechts die Spielmünzen und klappert alle Personen ab, die vor den Automaten sitzen! Auch auf dem Boden lassen sich Coins entdecken.

Es ist äußerst schwierig, drei Sieben in der mittleren Linie zum Stoppen zu bringen, mit einem Trick lässt sich aber die Chance dafür deutlich vergrößern. Konzentriert euch als Erstes auf die linke Walze und prägt euch den Rhythmus ein, mit dem die Sieben jeweils sichtbar wird, und drückt dann im richtigen Moment! Dasselbe macht ihr bei Walze zwei und drei, und mit etwas Glück landet ihr einen Volltreffer. Auch durch bloßes Triggern der Stopptaste kann man gute Ergebnisse erzielen. Habt ihr das Gefühl, dass es ein Automat nicht mehr gut mit euch meint, wechselt einfach zu einem anderen – es stehen ja genügend herum!



Folgende Preise könnt ihr euch am Gewinnschalter gegen die entsprechende Anzahl an gewonnenen Münzen abholen:

Rote Edition

Pokémon:	
Nr. 063/Abra	180
Nr. 035/Piepi	500
Nr. 030/Nidorina	1.200
Nr. 147/Dratini	2.800
Nr. 123/Sichlor	5.500
Nr. 137/Porygon	9.999

TMs:	
TM 23	3.300
TM 15	5.500
TM 50	7.700

Blaue Edition

Pokémon:	
Nr. 063/Abra	120
Nr. 035/Piepi	750
Nr. 033/Nidorino	1.200
Nr. 127/Pinsir	2.500
Nr. 147/Dratini	4.600
Nr. 137/Porygon	6.500

TMs:	
TM 23	3.300
TM 15	5.500
TM 50	7.700



An der hinteren Wand des Casinos ist ein Geheimschalter hinter dem Poster versteckt



Habt ihr genug von der Spielerei, ist die Untersuchung des Posters an der hinteren Wand an der Reihe. Drückt den Schalter und geht durch die nun geöffnete Geheimtür rechts! Um bis zu Giovanni vorzustoßen, benötigt ihr den Liftöffner. Geht die Treppe neben dem Eingang hinunter, dann um die Wand herum zur nächsten Treppe! Im dritten Untergeschoss müsst ihr ein aus Schleuder- und



An einigen Stellen müsst ihr sehr gut aufpassen, dass ihr nicht wieder zurückbefördert werdet

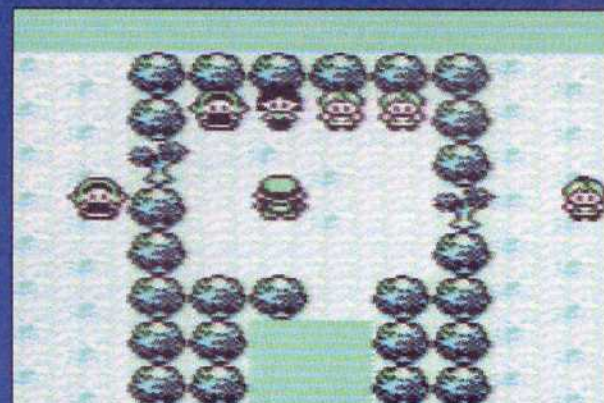


Folgende Gegenstände lassen sich noch im HQ finden:

Eisen	Supertrank
Fluchtseil	TM 02
KP-Plus	TM 07
Mondstein	TM 10
Nugget	Top-Trank
Sonderbonbon	

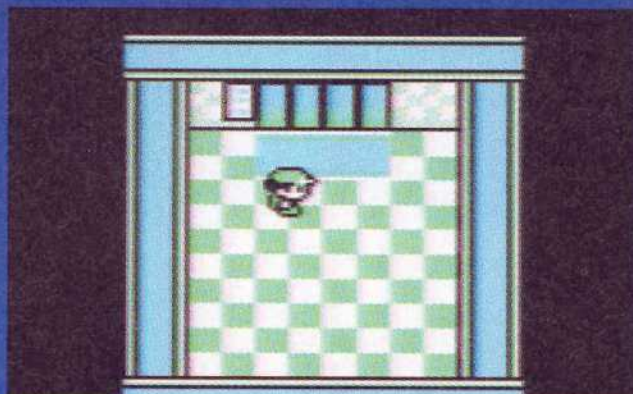
Die Arena von Prisma City

Die Arenaleiterin von Prisma City, Erika, hat sich auf das Kämpfen mit Pflanzen-Pokémon spezialisiert. So zieht sie mit Nr. 071/Sarzenia, Level 29, Nr. 114/Tangela, Level 24 und Nr. 045/Giflor, Level 29 in den Kampf. Am effektivsten ist es daher, wenn ihr mit Feuer- oder Käfer-Pokémon gegen sie antretet. In Frage kommen dafür Nr. 004/Glumanda (Feuer), Nr.037/Vulpix



Um in die Arena zu gelangen, müsst ihr zweimal die Fähigkeit „Zerschneiden“ einsetzen

(Feuer), Nr.058/Fukano (Feuer), Nr. 010/Raupy (Käfer), Nr. 046/Paras (Käfer) und Nr. 048/Bluzuk (Käfer). Nach eurem Sieg überreicht euch Erika den Farborden, mit dem euch alle Pokémon bis einschließlich Level 50 gehorchen und die TM 21. Mit ihr könnt ihr einem eurer Pokémon die Megasauger-Attacke beibringen.



Marschiert durch das Labyrinth und benutzt unten rechts den Aufzug, um in den abgesperrten Bereich im vierten Untergeschoss zu gelangen! Besiegt zunächst die beiden Trainer-Wachen vor der Tür und dann Giovanni, der hinten auf euch wartet! Er tritt mit Nr. 111/Rihorn, Level 24, Nr. 095/Onix, Level 25 und Nr. 115/Kangama, Level 29 an. Die beste Chance, ihn zu bezwingen, habt ihr, wenn ihr mit Pflanzen- und Wasser-Pokémon kämpft. Bei seiner Flucht lässt er dann das Silph Scope liegen, das ihr aufhebt! Wenn ihr es nicht ohnehin schon getan habt, solltet ihr alle Etagen und vor allen Dingen die beiden Labyrinth genau untersuchen, bevor ihr Erika in der Arena besucht!





Zurück in Lavandia

Nachdem ihr Giovanni das Silph Scope abgenommen habt, könnt ihr nach Lavandia zurückkehren. Geht in den Pokémon-Turm, der noch immer von Geistern heimgesucht wird, und kämpft euch bis ins obere



Die Geister des Pokémon-Turms lassen sich nur mit dem Silph Scope identifizieren und bekämpfen



Im vierten Stockwerk des Pokémon-Turms gibt es ein Feld, das all eure Fabelwesen heilt

Stockwerk vor! Durch das Scope könnt ihr nun alle Geister identifizieren und somit auch bekämpfen. Am einfachsten geht das mit einem Psycho-Pokémon und Superbällen. Die Exorzisten, die euch zu Kämpfen herausfordern, haben zumeist nur einen oder zwei Nebulak (Nr. 092) bei sich. Diese Pokémon beherrschen die Konfustrahl-Attacke

und können eure Exemplare verwirren. Sollte einen eurer Fabelwesen ein solches Schicksal ereilt haben, müsst ihr es einfach nur gegen ein anderes aus eurer Truppe austauschen. Wenn ihr es dann später wieder einsetzt, ist die Verwirrung aufgehoben.

Im fünften Stockwerk, ganz unten vor der



Vor dieser Treppe des fünften Stockwerks wartet der Geist, der für den Spuk im Turm verantwortlich ist

Treppe trifft ihr auf den Geist, der für den ganzen Spuk verantwortlich ist. Mit dem Silph Scope lässt er sich identifizieren und in die Flucht schlagen. Eine Etage höher stehen dann noch drei Kämpfe gegen Team-Rocket-Mitglieder an, bevor ihr zu Mr. Fuji vorstoßt und ihn befreit. Aus Dankbarkeit schenkt er euch die Poké-Flöte, mit der ihr jedes schlafende Pokémon aufwecken könnt!



Diese Pokémon lassen sich im Pokémon-Turm entdecken und einfangen: Nr.092/Nebulak, Nr. 093/Alpollo und Nr. 104/Tragosso.

Pokémon-Forum

Da durch das Wegfallen der Pokémon-Liste ein wenig Platz übrig ist, gibt es jetzt jede Ausgabe an dieser Stelle ein Pokémon-Forum. Darin werden Fragen von euch, die trotz der Komplettlösung noch offen sind, beantwortet. Ihr erfahrt Neuigkeiten rund um die Fabelwesen, und vielleicht wird auch mal das eine oder andere von euch gezeichnete oder gemalte Bild abgedruckt.

Neues von Pokémon Stadium

Pokémon Stadium 2 wird im Gegensatz zu seinem Vorgänger auch in den USA und in Europa unter dem Namen *Pokémon Stadium* veröffentlicht. Der Termin: Bereits im März! In dem N64-Spiel dürft ihr eure in den Game-Boy-Modulen gefangenen und trainierten Fabelwesen in voller 3D-Pracht in den Kampf gegen die Pokémon anderer Trainer schicken. Der Datenaustausch wird mit dem 64GB-Adapter bewerkstelligt. Im Gegensatz zum Vorgänger sind alle 151 Pokémon vertreten, und ihre Moves wurden spektakulär in Szene gesetzt. Mit bis zu vier Freunden dürft ihr auch an verschiedenen Mini-Games à la *Mario Party* teilnehmen oder in Teams gegeneinander antreten. Das Kampfsystem ist dabei das selbe wie in *Pokémon Rot, Blau* und *Gelb* für den Game Boy.



Das war ja ganz schön aufregend. Nächstes Mal wird es aber nicht minder spannend, wenn wir unter anderem Saffronia City besuchen und gegen die dortige Arenaleiterin Sabrina antreten.

Diesmal behandeln wir die Kurse Boo Valley und Mario's Star. Mittlerweile solltet ihr genügend Golferfahrung gesammelt haben, um im Get-Character-Modus Bowser freizuspielen, für dessen Schlagstärke die folgenden Tipps&Tricks ausgelegt sind.

Viel Spaß und Erfolg wünscht euch

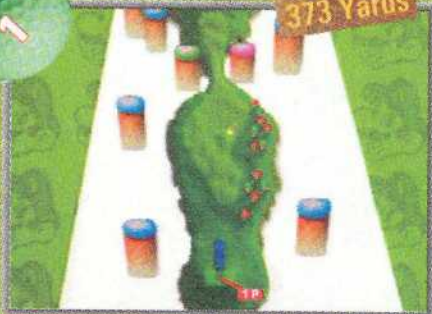
euer Holger!



KURS: Boo Valley

LOCH 1

Par 4
373 Yards



Passt beim Abschlag mit dem 1er-Holz auf, dass ihr über die enge Zunge in der Mitte des Fairways kommt. Ansonsten kassiert ihr einen Strafschlag. Geht bei ungünstigen Wetterbedingungen kein Risiko ein und benutzt bei leichtem Gegenwind den Power-Schlag! Mit dem PW geht es dann auf das sehr ebene Grün!

LOCH 2

Par 4
400 Yards



Schlagt den ersten Ball mit dem 4er-Eisen bis fast ans Ende der ersten Insel! Achtet dabei auf die Bunker auf der rechten Seite und spielt lieber ein wenig weiter nach links, da der Ball dort durch das Rough zur Not gebremst wird. Mit demselben Eisen gelangt ihr dann auf das Grün, das rechts am Rand ansteigt.

LOCH 3

Par 5
534 Yards



Setzt den ersten Ball auf die große Fairway-Fläche rechts! Am besten nehmt ihr dafür ein 3er-Eisen. Von dort aus schafft ihr es mit Bowser dann direkt aufs Grün. Achtet dabei jedoch darauf, den Ball eher ein wenig kürzer und nach rechts zu schlagen, da hinten links ein Bunker wartet.

LOCH 4

Par 3
199 Yards



Benutzt das 3er-Eisen, um den Ball auf das sehr wellige Grün zu schlagen! Benutzt dabei ein wenig Backspin!



LOCH 5

Par 4
335 Yards



Dieses Loch könnt ihr komplett mit Eisen bestreiten. Als Erstes holt ihr das 3er-Exemplar aus der Tasche. Legt den Ball ein gutes Stück vor den Abhang, denn es macht keinen Sinn, ein zu großes Risiko einzugehen! Mit dem 7er-Eisen geht es dann weiter auf das Grün, das nach hinten ansteigt. Schlagt also ein wenig kräftiger!

LOCH 6

Par 4
411 Yards



Für den ersten Versuch benutzt ihr das 4er-Holz, um den Ball auf den Vorsprung am Ende der ersten Insel zu spielen! Von dort aus reicht dann das 3er-Eisen, mit dem ihr noch nicht einmal voll treffen müsst. Setzt den Ball ruhig ein wenig nach hinten aufs Grün, da der Boden vorne rechts abfällt!

LOCH 7

Par 5
546 Yards



Bei geeigneten Windverhältnissen ist dieses Loch dazu prädestiniert, einen neuen Drive-Rekord aufzustellen. Nehmt dafür das 1er-Holz und schlagt es mit der Power-Option über den Abhang! Der Ball wird dann noch eine ganze Weile rollen. Peilt das Grün etwas weiter links an, da es nach rechts abfällt!

LOCH 8

Par 3
136 Yards



Nehmt das 8er-Eisen aus der Tasche und schlagt den Ball ruhig etwas weiter, da das Grün zum Loch hin ansteigt!



LOCH 9

Par 4
402 Yards



Schlagt den Ball mit dem 1er-Holz bis ans Ende der Fairway-Zunge! Von dort aus geht's mit dem 7er-Eisen aufs Grün. Auch bei diesem Loch solltet ihr das Grün ein wenig weiter hinten anspielen, da es nach vorne abfällt. Achtet dabei jedoch auf ein gesundes Mittelmaß, denn hinten liegen zwei kleine Bunker!

LOCH 10

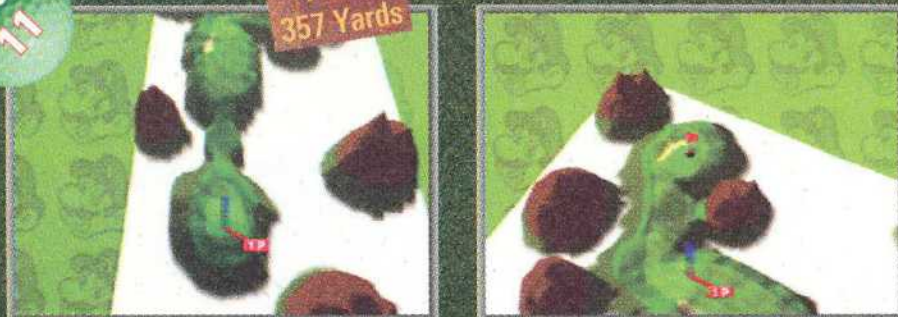
Par 5
562 Yards



Passt bei diesem Loch besonders auf die Bunker auf, die den gesamten Verlauf des Fairways begleiten! Haltet euch immer am linken Rand auf! Mit zwei Schlägen könnt ihr das Grün erreichen, wofür ihr am besten jeweils das 2er-Eisen wählt! Das Grün ist relativ eben!

LOCH 11

Par 4
357 Yards



Spielt den ersten Ball mit einem kleinen Holz und peilt die freie Fairway-Fläche rechts neben den Bunkern an! Von dort aus gelangt ihr mit dem 9er-Eisen aufs Grün. Da der Untergrund dort sehr uneben ist, solltet ihr auf jeden Fall einen starken Backspin ansetzen, damit der Ball nicht so lange ausrollt!

LOCH 12

Par 3
152 Yards



Schlagt den Ball mit dem 7er-Eisen ein wenig weiter als erforderlich, da das Grün von hinten nach vorne abfällt!



LOCH 13

Par 4
396 Yards



Treibt den Ball mit dem 3er-Holz über die bunten Pfähle auf das runde Fairway-Plateau! Der zweite Versuch sollte gerade ausgeführt werden, da sowohl links als auch rechts vom Grün Bunker liegen. Da das rechte Sandhindernis jedoch sehr klein ist und der Untergrund nach links abfällt, wird euch ein Rechtsdrill verziehen!

LOCH 14

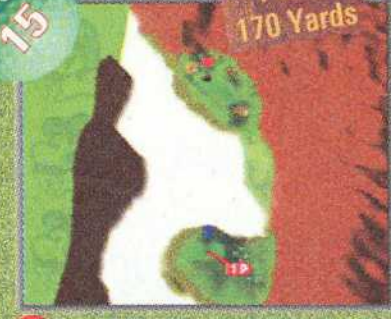
Par 4
391 Yards



Bei absoluter Windstille und einem ruhigen Händchen eurerseits könnt ihr es wagen, mit dem 1er-Holz auf die Fairway-Zunge zu spielen. Ansonsten ist es ratsamer, nach rechts auf die größere Fläche zu schlagen. Bei dem Versuch, die Fahne anzuspielen, könnt ihr ruhig ein wenig kürzer bleiben!

LOCH 15

Par 3
170 Yards



Durch das sehr unebene Grün werdet ihr stark gefordert. Schlagt zirka 7 Yards weiter als angegeben und mit viel Backspin!



LOCH 16

Par 4
407 Yards



Mit dem ersten Schlag, den ihr mit dem 1er-Holz ausführt, spielt ihr auf das zweite Plateau von rechts. Achtet dabei darauf, dass der Ball links neben den Pilzen zum Liegen kommt, damit ihr kein Hindernis im Weg habt! Mit dem 9er-Eisen erreicht ihr das Grün, das rechts sehr wellig und links sehr eben ist!

LOCH 17

Par 5
484 Yards



Kürzt das Fairway ab, indem ihr mit dem 1er-Holz über die bunten Pfähle schlagt! Spielt dann mit dem 3er-Eisen auf das Grün! Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Fahne auf einem Hügel liegt, sodass ihr zum einen sehr genau zielen und zum anderen einen starken Backspin einsetzen müsst!

LOCH 18

Par 4
380 Yards



Das 1er-Holz ist hier für den ersten Versuch der Schläger der Wahl. Bei gutem Wetter ist es kein Risiko, direkt das Fairway-Stück anzupeilen, das dem Grün vorgelagert ist. Spielt den zweiten Ball auf jeden Fall länger, mit viel Backspin und ein wenig nach rechts, da der Boden nach links abfällt!



KURS: Mario's Star

LOCH 1

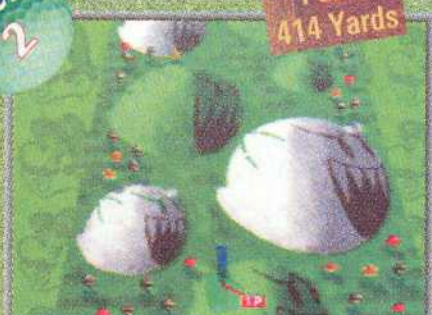
Par 4
338 Yards



Dieses sehr kurze Par-4-Loch könnt ihr locker mit einem Eagle abschließen. Schlagt den Ball einfach mit dem 1er- oder 3er-Holz auf das Grün! Ihr solltet dabei ein wenig weiter nach links schlagen, da der Boden nach rechts abfällt. Bei schlechtem Wetter bietet sich hingegen eher die Mitte von Yoshis Kopf an!

LOCH 2

Par 4
414 Yards



Schlagt den Ball mit dem 1er-Holz und der Power-Option über die Rough-Ebene auf die Fairway-Zunge! Bei schlechtem Wetter solltet ihr natürlich nicht das Risiko eingehen, in einem der Sandhindernisse zu landen! Benutzt dann den Sand-Wedge, um auf das Grün zu gelangen, das nach hinten links stark abfällt!

LOCH 3

Par 5
510 Yards

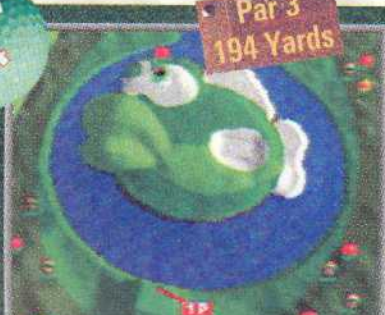


Mit dem 3er-Holz und der Power-Option gelangt ihr beim ersten Versuch auf die dritte Insel. Nehmt nicht das 1er-Holz, da ihr damit Gefahr lauft, in einem der Sandhindernisse zu landen! Nehmt dann das 4er-Eisen zur Hand und schlagt den Ball, beim Versuch das Grün zu erreichen, ein wenig weiter nach links!



LOCH 4

Par 3
194 Yards



Benutzt ein 4er-Eisen, aber trifft den Ball nicht mit voller Kraft! Zielt dann ein wenig nach rechts, und das Birdie ist sicher!

LOCH 5

Par 4
410 Yards



Setzt das 4er-Holz ein, um den ersten Ball auf die runde Fairway-Fläche zu schlagen! Wenn euch das gelingen sollte, gibt es eigentlich kein Problem mehr. Benutzt als Nächstes ein 5er- oder 6er-Eisen und schlagt damit die weiße Kugel auf das relativ ebene Grün!

LOCH 6

Par 3
149 Yards

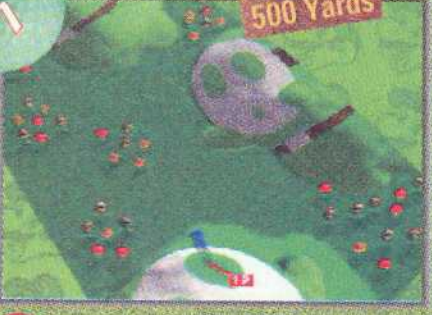


Das Grün fällt nach hinten ab und ist sehr klein. Nehmt ein 7er-Eisen, trifft den Ball nicht voll und setzt einen Backspin ein!



LOCH 7

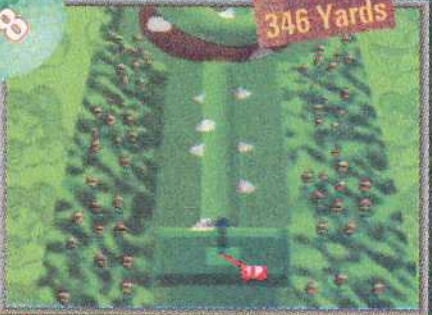
Par 5
500 Yards



Bringt den ersten Ball durch Einsatz des 1er-Holzes, kombiniert mit der Power-Option, vor dem Gürtel des zweiten Geistes zum Liegen! Achtet darauf, auf welchem Untergrund sich der Ball befindet, und wählt dann entsprechend den Schläger aus! Das Grün fällt leicht nach hinten links ab!

LOCH 8

Par 4
346 Yards



Bis auf die vielen kleinen Bunker rund um das Grün bereitet dieses Loch kaum Probleme. Es sei denn, es herrscht starker Seitenwind! Schlagt den Ball mit dem 1er-Holz das gerade Fairway entlang und versucht dann mit einem Wedge und der Approach-Einstellung, einen Eagle zu erreichen!

LOCH 9

Par 4
416 Yards



Um den Sandgürteln aus dem Weg zu gehen, empfiehlt es sich bei diesem Loch, auf das kleine Fairway-Stück auf der rechten Seite zu zielen. Dafür müsst ihr das 1er-Holz mit der Power-Option benutzen. Von dort aus ist es dann ein Leichtes, das Grün zu erreichen, wobei ihr auf die Bunker links und rechts achtet!

LOCH 10

Par 4
400 Yards



Den ersten Ball setzt ihr ans Ende des Panzers! Benutzt dafür bei gutem Wetter ein 2er-Eisen und spielt ohne Spin! Herrscht starker Wind, solltet ihr ein größeres Eisen benutzen und mit Topspin spielen, damit der Ball nicht vom Wind abgetrieben wird. Das Grün ist sehr klein, benutzt also Backspin, damit der Ball nicht rollt!

LOCH 11 Par 5 515 Yards

Setzt mit dem 1er-Holz auf die zweite Insel über! Von dort aus geht es mit dem 4er-Holz weiter aufs Grün. Bleibt dabei lieber ein wenig zu kurz, denn nur allzu leicht kann es passieren, dass man den Ball in den verbotenen Bereich treibt und dadurch einen Strafschlag erhält.



LOCH 12 Par 3 172 Yards

Setzt bei diesem Loch ein 6er-Eisen ein, um das ebene Grün zu erreichen! Spielt sehr genau – es warten Bunker und Wasser!

LOCH 13 Par 4 400 Yards

Kommt nicht auf die Idee, den Ball auf die Steinfläche zu spielen! Es könnte zwar sein, dass er dadurch noch etwas weiter hüpfet. Die Gefahr, dass er in einen Bunker springt, ist aber zu hoch! Schlagt den Ball also bis kurz vor die Steinfläche, wofür ihr am besten ein 2er-Eisen benutzt!

LOCH 14 Par 4 380 Yards

Mit dem 1er-Holz und der Power-Option schlägt ihr den Ball auf den unteren Teil des Pflanzenkopfs! Mit dem Sand-Wedge könnt ihr dann versuchen einzuschippen. Achtet darauf, dass der Untergrund stark nach hinten ansteigt und ihr daher etwas stärker spielen dürft!

LOCH 15 Par 4 419 Yards

Bei den richtigen Wind- und Wetterverhältnissen gelangt ihr mit dem 1er-Holz und einem Power-Schlag direkt auf die große Fairway-Fläche. Von dort aus reicht dann der PW, um das sehr kleine Grün anzuspielen. Schlagt ruhig ein wenig weiter und benutzt einen starken Backspin, damit der Ball nicht mehr rollt!



LOCH 16 Par 3 195 Yards

Das 4er-Eisen ist bei diesem Loch der Schläger der Wahl, um auf das sehr ebene Grün zu gelangen!

LOCH 17 Par 5 520 Yards

Schlagt den Ball mit dem 1er-Holz und der Power-Option auf die dritte grüne Bombe! Benutzt dann für den zweiten Versuch ein 6er-Eisen, wobei ihr sehr genau zielen müsst, da das Grün erneut sehr klein ist. Ärgert euch nicht, wenn der Ball in einen Bunker fällt, denn der ist immer noch besser als das Wasser!

LOCH 18 Par 4 395 Yards

Dieses Loch besteht zum größten Teil aus Sandhindernissen. Benutzt Luigis Mütze als erste Fairway-Oase! Mit dem zweiten Schlag könnt ihr dann die Fahne angreifen. Da das Grün nach vorne rechts abfällt und hinten links ohnehin mehr Platz ist, solltet ihr auch dorthin spielen!



So, jetzt ist unser Golfkurs mit den Nintendo-Stars beendet. Wir wünschen euch weiterhin: gut Holz!

TIPPS & TRICKS wanted!

Spart Geld! Macht mit!

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:
Attila Pries, Kiel
Gertrude Martinek, A-Brunn
Kerstin Träger, Leinefelde

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

TIPPS &

NINTENDO 64

Armorines: Project S.W.A.R.M. (NTSC)

Diverse Cheats

Um die folgenden Cheats wirksam zu machen, müsst ihr das Spiel pausieren und die „Cheats“-Option aus dem Menü wählen. Von dort aus begeben sich ihr zu „Enter Cheat“, wo ihr die Cheats eingibt. Noch etwas: Zum Redaktionsschluss lagen uns noch keine Cheats der deutschen Version vor. Sollten sie sich von den hier aufgelisteten, amerikanischen unterscheiden, lassen wir es euch umgehend wissen.

Cheat-Modus

GOLDENPIE

Unverwundbarkeit

GODLY

Alle Waffen

LOADED

Unendlich Munition

SORTED

Levelanwahl

SKIPPY

Schneller rennen

SONIC

Weiblicher Trooper im Mehrspieler-Modus

GODDESS

Hive-Guard im Mehrspieler-Modus

LEGGY

Volcano-Guard im Mehrspieler-Modus

RUBBER

Egypt-Fodder im Mehrspieler-Modus

CLAW

Hive-Fodder im Mehrspieler-Modus

UGLY

Pen-and-Ink-Modus

SKETCHY

Levelcodes

Level	Code
2	SDLSNP
3	DCDWTP
4	SPLGZW
5	DORFKW

Rocket - Robot on Wheels

Diverse Cheats

Die folgenden Tastenkombinationen müssen während des Spiels im Pausenmodus eingegeben werden.

Geringe Erdanziehungskraft

Z, R, Z, R, ↓, R, R, →, →, R

Supersprung

↓, ↑, ↓, Z, ↑, ↑, ↑, R, ↑, Z

Supergreifer

↓, ←, →, Z, ↓, →, ↓, ↓, ↓, ←

Supergeschwindigkeit

Z, →, ↓, ↑, ↓, R, ↑, ↓, ←, ↑

Superwurf

R, R, →, ↑, Z, ←, R, Z, ←, ↑

Alle Wagen freischalten

↑, ↓, Z, R, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Schwerer Rocket

↑, →, →, R, →, R, Z, R, R, ↑

Alle Cheats aufheben

↑, Z, →, ↑, ↓, R, ↑, ↓, ↓, ↑

Shadowman

180°-Drehung

Habt ihr es auch satt, dass ihr die Gegner immer aus dem Visier verliert, sobald sie an euch vorbeilaufen? Bekanntlich ist Mike LeRoi nicht der schnellste in Sachen Umdrehen, doch es gibt einen Weg, diesen Schwachpunkt zu umgehen. Lauft nach vorn, führt eine Rolle aus und steuert währenddessen mit dem Analogstick nach hinten! Mike dreht sich in der Rolle blitzschnell um 180 Grad, sodass ihr die Gegner sofort wieder vor dem Fadenkreuz habt.

Attila Pries, Kiel

WWF Wrestlemania 2000

Manager steuern

Wenn ihr in Single-Matches mit Kämpfern antretet, die einen Manager mit zum Ring bringen, können der dritte und der vierte Spieler

TRICKS

Shortys

die Begleiter steuern, indem sie R + L + C ↑ + C ↓ + Z gleichzeitig drücken. Spieler drei übernimmt dann den Manager des ersten Spielers, der vierte kämpft mit dem des zweiten.

Eingreifen des Managers

Startet ein One-on-One-Match und wählt einen Wrestler, der mit Begleitung zum Ring kommt! Euer Gegner muss allein sein. Wenn sich nun ein Kollege eures Gegenübers in den Kampf einmischt, springt euer Manager dazwischen und verprügelt ihn.

Bonus-Wrestler freischalten

Beendet den Road-to-Wrestlemania-Modus erfolgreich!

Smoking-Skull-Gürtel

Beendet den Road-to-Wrestlemania-Modus erfolgreich mit Steve Austin! Er wird den Smoking-Skull-Gürtel tragen, der fortan auch im Create-a-Belt-Modus freigeschaltet ist.

Dude Love freischalten

Gewinnt das King-of-the-Ring-Turnier, gefolgt vom Champion-Gürtel beim Summerslam! Dude Love wird euch zu einem Match herausfordern und steht danach zur Verfügung.

Cactus Jack freischalten

Gewinnt den WWF-Hardcore-Championship-Gürtel und verteidigt ihn einige Male! Cactus Jack wird euch zu einem Match herausfordern und ist danach freigeschaltet.

Shawn Michaels freischalten

Beendet den Road-to-Wrestlemania-Modus erfolgreich und gewinnt den Titelkampf! Nach dem letzten Match fordert euch Shawn Michaels heraus. Besiegt ihr ihn, könnt ihr ihn danach anwählen.

Paul Bearer freischalten

Startet den Road-to-Wrestlemania-Modus mit dem Undertaker! Nach der ersten Juniwoche wird euch Paul Bearer automatisch begleiten, egal wie oft ihr schon gewonnen oder verloren habt. Von diesem Zeitpunkt an ist er frei verfügbar.

Schneller aus dem Käfig klettern

In einem Käfig-Match ist es nicht gerade leicht zu entkommen. Wenn ihr es ein wenig einfacher haben wollt, dann wartet, bis ihr euren Special-Move ausführen könnt! Ihr klettert nun doppelt so schnell den Käfig hinauf.

Finishing-Move des Gegners ausführen

Steht euer Attitude-Balken auf „Special“, solltet ihr euren Gegner mit dem starken Griff packen und A und B gleichzeitig drücken. Euer Wrestler führt nun den Finishing-Move seines Kontrahenten aus.

GAME BOY

Déjà Vu I & II

Allgemeine Tipps

Da einige Rätsel bei dem Adventure nicht ganz offensichtlich sind, beziehungsweise euch die Übersetzung an manchen Stellen Knüppel zwischen die Beine wirft, hier ein paar Einsteigertipps. Seid ihr an einer Komplettlösung interessiert, liefern wir diese gerne in einer der kommenden Ausgaben nach.

Déjà Vu I

- Der Öffnen-Befehl funktioniert nicht nur bei Türen und Schränken, sondern auch bei Kleidungsstücken (Manteltasche!), Büchern und sogar bei Leichen.
- Schlagt auf die einsame Flasche auf der rechten Seite des Weinregals, um den Geheimgang zu öffnen!
- Speichert unbedingt euren Spielstand, bevor ihr am linken einarmigen Banditen spielt! Der rechte ist kaputt.
- Einige Schlösser lassen sich mit der Pistole aufschließen.
- Die drei Ampullen mit Wahrheitsserum benötigt ihr unbedingt gegen Ende des Spiels.
- Bevor ihr schließlich zur Polizei geht, müsst ihr vier Gegenstände in der Kanalisation verschwinden lassen, unter anderem eure Pistole.

Déjà Vu II

- Die Pistole ist im zweiten Teil nicht nötig. Das Taschenmesser müsst ihr öffnen, bevor ihr es nutzen könnt.
- Um einen dunklen Raum mit der Taschenlampe zu erhellen, müsst ihr diese auf das Selbst-Symbol anwenden.
- Wenn ihr die Uniform anziehen wollt, erscheint der Text: „Um die Uniform anzuziehen, benötigen sie die Hose.“ Dies heißt jedoch nicht, dass euch eine Uniformhose fehlt. Das Spiel verlangt vielmehr, dass ihr die Hose, die ihr tragt, auszieht (Wer hätte das gedacht?). Benutzt diese einfach noch einmal mit dem Selbst-Symbol.
- Den Magneten könnt ihr im Fahrstuhl mit dem Panel benutzen.

- Um den Fall aufzulösen, müsst ihr drei Gegenstände im Schreibtisch von Malone deponieren.

Pac-Man

Abspann ansehen

Gebt als Passwort „JFK“ ein!

Levelcodes für Pac-Attack

Level	Code
2	HNM
3	KST
4	TRT
5	MYX
6	KHL
7	RTS
8	SKB
9	HNT
10	SRV
11	YSK
12	RCF
13	HSM
14	PWW
15	MTN
16	TKY
17	RGH
18	TNS
19	YKM
20	MWS
21	KTY
22	TYK
23	SMM
24	NFL
25	SRT
26	KKT
27	MDD
28	CWD
29	DRC
30	WHT
31	FLT
32	SKM
33	QTN
34	SMN
35	TGR
36	WKR
37	YYP
38	SLS
39	THD
40	RMN
41	CNK
42	FRB
43	MLR
44	FRP
45	SDB
46	BQJ
47	VSM

TIPS & TRICKS

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.

Game-Buster-Codes

NINTENDO 64

UK-Codes

Rayman 2 - The Great Escape

811B C54C 001E	unendlich Energie	811F 10BA FFFF	+
810F 4A80 4396	unendlich Sauerstoff	811F 10BC FFFF	+
811F 1100 FFFF	+	811F 10BE FFFF	+
811F 1102 FFFF	+	811F 10C0 FFFF	+
811F 1104 FFFF	+	811F 10C2 FFFF	+
811F 1106 FFFF	alle Level öffnen	811F 10C4 FFFF	+
811F 10F0 FFFF	+	811F 10C6 FFFF	+
811F 10F2 FFFF	+	811F 10C8 FFFF	+
811F 10F4 FFFF	+	811F 10CA FFFF	+
811F 10F6 FFFF	+	811F 10CC FFFF	+
811F 10F8 FFFF	+	811F 10CE FFFF	+
811F 10FA FFFF	+	811F 10D0 FFFF	+
811F A0FC FFFF	alle Käfige	811F 10D2 FFFF	+
811F 1088 FFFF	+	811F 10D4 FFFF	+
811F 108A FFFF	+	811F 10D6 FFFF	+
811F 108C FFFF	+	811F 10D8 FFFF	+
811F 108E FFFF	+	811F 10DA FFFF	+
811F 1090 FFFF	+	811F 10DC FFFF	+
811F 1092 FFFF	+	811F 10DE FFFF	+
811F 1094 FFFF	+	811F 10E0 FFFF	+
811F 1096 FFFF	+	811F 10E2 FFFF	+
811F 1098 FFFF	+	811F 10E4 FFFF	+
811F 109A FFFF	+	811F 10E6 FFFF	+
811F 109C FFFF	+	811F 10E8 FFFF	+
811F 109E FFFF	+	811F 10EA FFFF	+
811F 10A0 FFFF	+	811F 10EC FFFF	+
811F 10A2 FFFF	+	811F 10EE FFFF	+
811F 10A4 FFFF	+	811F 10F0 FFFF	+
811F 10A6 FFFF	+	811F 10F2 FFFF	+
811F 10A8 FFFF	+	811F 10F4 FFFF	+
811F 10AA FFFF	+	811F 10F6 FFFF	+
811F 10AC FFFF	+	811F 10F8 FFFF	+
811F 10AE FFFF	+	811F 111C FFFF	+
811F 10B0 FFFF	+	811F 111E FFFF	+
811F 10B2 FFFF	+	811F 1120 FFFF	+
811F 10B4 FFFF	+	811F 1122 FFFF	+
811F 10B6 FFFF	+	811F 1124 FFFF	+
811F 10B8 FFFF	+	811F 1126 FFFF	+
		811F 1128 FFFF	+
		811F 112A FFFF	+
		811F 112C FFFF	+
		811F 112E FFFF	+
		811F 1130 FFFF	+
		811F 1132 FFFF	+
		811F 1134 FFFF	+
		811F 1136 FFFF	+
		811D 0920 0000	alle gelben Lums unverwundbar nach einem Treffer

TOTAL!

Heft-Shop

Im Heft-Shop könnt ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an unten stehende Adresse!

TOTAL! 6/97

Poster: Mario Kart 64
Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen – die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
Tipps&Tricks: Turok-Levelkarten (Teil 3)
TOTAL!-Aufkleber

TOTAL! 7/97

Poster: extreme-G
Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1)
N64-Tests: NBA Hang Time
T&T: War Gods, Turok-Levelkarten (Teil 4)

TOTAL! 8/97

Poster: Banjo-Kazooie
Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 9/97

Poster: LylatWars
Specials: SNES-Rollenspiele
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64

TOTAL! 10/97

Poster: Bomberman 64
Specials: Rollenspiele für N64 & 64DD
N64-Tests: Ego-Shooter, LylatWars
Tipps&Tricks: Secret of Mana 2

TOTAL! 11/97

Poster: San Francisco Rush
Specials: Game&Watch-Story
N64-Tests: extreme-G, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon

TOTAL! 12/97

Poster: Automobili Lamborghini
Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Soundreport
N64-Tests: Diddy Kong Racing
Tipps&Tricks: Ego-Shooter

TOTAL! 1/98

Extra: zwei Stundenpläne
Specials: Sailor-Moon-Spiele, Großer Japan-Messebericht, Rare-Reportage
N64-Tests: AeroFighters Assault
T&T: Ego-Shooter, Diddy Kong Racing

TOTAL! 2/98

Poster: Fighters Destiny
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Rare
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, WCW vs. NWO: W. T.
T&T: Diddy Kong Racing, San Fran. Rush

TOTAL! 3/98

Specials: N64-Import-Reportage
N64-Tests: Fighters Destiny, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega-Memory-Card

TOTAL! 4/98

Poster: Goemon, AeroFighters Assault
Specials: Foto-TOTAL!-Story
N64-Tests: 1080°, Goemon
Tipps&Tricks: Mystical Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)

TOTAL! 5/98

4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi
Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080°, Aero Gauge, Snowboard Kids

TOTAL! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Forsaken, GT 64
Tipps&Tricks: 1080°, Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98

Specials: Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
T&T: Forsaken, Shadows of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interviews mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: ISS 98 (Import), Quest 64
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age

TOTAL! 9/98

Riesenposter: Buck Bumble
Specials: Anime-Übersicht (Teil 2)
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, ISS 98, Cruis'n World, 1080°
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Imposs.

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.I., 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

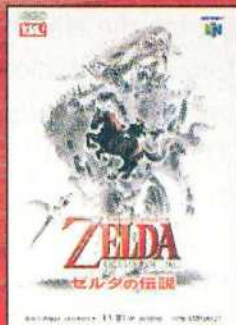


TOTAL! 1/99

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)



Poster TOTAL! 9/99

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)

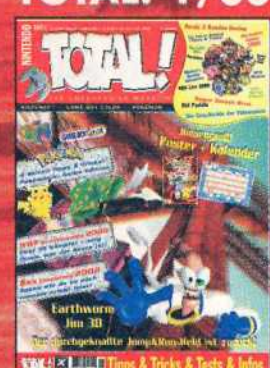
TOTAL! 11/99

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 Yoshiaki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legend of the verlorene Landes,
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! 1/00



Riesenposter: Pokémon, Kalender
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 5), Die besten Games 1999
N64-Tests: Box Champions 2000, Earthworm Jim 3D, WinBack: Covert Operations, WWF Wrestlemania 2000
Game-Boy-Tests: Chessmaster, GTA, Konami GB Collection Vol. 1, Mickey's Adventure Racing
Tipps&Tricks: Jet Force Gemini (N64, Teil 1), Mario Golf (N64, Teil 3), Pokémon (GBC, Teil 3)

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	☐	1/00 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 (Kartennummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

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!

Hallo, Helpliner!

Diesmal möchten wir uns bei allen Teilnehmern bedanken, die sich so viel Mühe mit der Beantwortung der Fragen gegeben haben und deren Lösungen dann doch nicht abgedruckt wurden. Manchmal liegt es nur daran, dass ein anderer Leser einen Tick schneller war oder die Post mal wieder einen Tuck langsamer. Fragen, die nicht abgedruckt werden, betreffen in den meisten Fällen Probleme oder Tipps und Tricks, die unlängst in TOTAL! auftauchten und deshalb nicht gleich wieder behandelt werden können. Auf jeden Fall freuen wir uns über eure rege Teilnahme und einige von euch sich über ein halbjähriges Abonnement.

Akido (thomas@x-plain.de)

Fragen

Breath of Fire II (SNES)

Manuel Erhart las die Nachricht „Turn right and proceed forward and take the treasure ...“ als er Barubary allein besiegt hatte. Leider findet er das Teil aber nicht. Wo mag es bloß versteckt sein?

Final Fantasy Legend II (GB, US)

Martin Wallimann fragt per E-Mail: „Wo finde ich die, der oder das Abacus und das angeblich ultimative Sevensword?“



Final Fantasy V (SNES, jp.)

Martin Wallimann scheint ein echter FF-Fan zu sein. Und da ist er hier in der TOTAL!-Helpline prima aufgehoben, denn wo findet man sonst noch so viele Gleichgesinnte? Sein Problem: „Wie besiege ich Shinryuu, den legendären Drachen, der wohl im zweit- oder drittletzten Raum des End-Dungeons in einer

Schatzkiste zu finden ist? Normalerweise eröffnet er den Kampf mit einer Attacke, die mir etwa 7.000 HP abzieht! Ich bin auf Level 55 und habe knapp über 2.000 HP. Eine Level-up-Aktion auf Level 99 würde vermutlich über 15 Stunden benötigen ... Das kann wohl nicht der Ernst von Squaresoft sein, oder?“

Harvest Moon (SNES)

Gertrude Martinek (ein liebes Hallo nach Österreich!) formulierte ihre Fragen in Form eines Reimes, den wir hier frei wiedergeben:

Mein kleiner Bauer ist sehr schlau
und nimmt sich bald 'ne liebe Frau.
Sie gibt am Nachmittag ihm Kraft,
damit er seine Arbeit schafft.
Er werkelt fleißig und er rennt,
Entwicklung steht bei 23 Prozent.
Erfolg und Lebensfreude hat er,
denn er wird immer zweimal Vater.
Doch wie's so geht, man glaubt es kaum,
sucht er die 10. Beer' vom Powerbaum.
Auch weiß er nicht, der kleine Mann,
wo er die Wunderbeere kaufen kann.
Besonders würd' ihn nun beglücken,
könnt' er die Erdgöttin erblicken.
So rennt er hin und rennt er her,
für Hilfe er sehr dankbar wär!

Die bislang von Gertrudes Bauern gefundenen Beeren des Powerbaums haben wir ebenfalls in Reimform zusammengetragen:

Zwei fand er auf dem eignen Hofe,
und als er auf 'nem Baumstamm poofte,
lag eine noch darunter,
da war er wieder munter.
Für'n Fisch gab's wieder eine Beere,
beim Eierfest eine für die Ehre,
eine wuchs aus Wintersamen,
als Sturm und Schnee zusammenkamen,
und in der Höhle, ach, ihr Lieben,
fand er die Nummer sieben.
Beim Hühnerdenkmal gab's noch eine,
fürs Huhn im Herbst 'ne richtig kleine.
Die zehnte steht jetzt aber aus,
drum rückt die Wahrheit nun heraus,
und schreibt an uns geschwind,
dann knuddelt euch das Farmerrind!

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

Ein Leser mit einem verstopften Tintenstrahldrucker, nennen wir ihn mal liebevoll „Lücke“,

TRICKS

Helpline

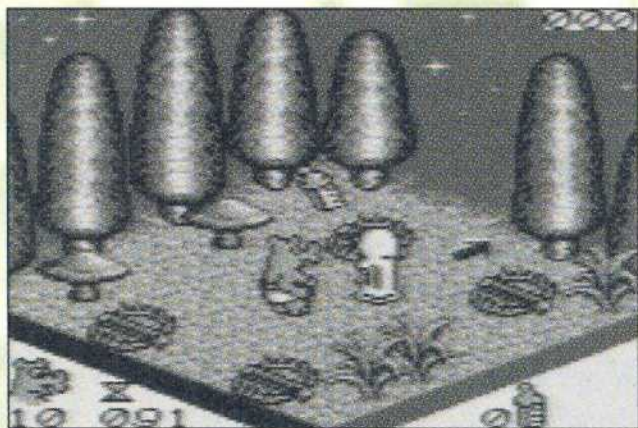
bat uns und euch um Hilfe bei Links Abenteuer. Er hat ein Problem in Ganons Schloss, und zwar in dem Raum mit den Kanonenkugeln. Dort gibt es einen Abgrund und auf der anderen Seite eine Wand mit einem Riss darin. Nun hat der Leser eine Bombe hinübergeworfen und dadurch ein schickes Loch in die Wand gesprengt. Hübsch anzusehen, aber leider nutzlos, solange er nicht über den Abgrund gelangt. Denn auf der Karte kann man direkt hinter dem Loch einen weiteren Raum sehen. Probiert wurde schon so einiges, doch bislang ohne Erfolg. Wer weiß Rat?

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

René Warrlich ist schon lange auf der Suche nach dem Frosch Wart im Schilderwald. Da wird es jetzt aber mal Zeit, dass ein netter TOTAL!-Fan zur Feder greift oder sich an die Tastatur setzt, um der Suche ein Ende und René eine Freude zu bereiten!

Otto's Ottifanten (GB)

Henrik Andersen hat einige Probleme in den Levels 55 bis 60. Deshalb würde er sich über Hilfen und/oder Passwörter zu diesen Abschnitten freuen. Das Passwort für Level 60 reicht ihm aber auch schon.



Secret of Evermore (SNES)

Markus Kronfeldner würde gerne wissen, wie und ob er gleichzeitig Armor Ultra und Schleifstein besitzen kann.

Secret of Mana (SNES)

Wer ein bisschen auf Flohmärkten oder Videospiehbörsen herumstöbert, kann meist für wenig Geld ein Topspiel ergattern. Natürlich hat es dann schon so einige Jährchen auf dem Buckel, aber was ein echter Klassiker ist, bleibt eben auch lange Zeit begehrt. Kerstin Träger aus Leinefelde hat das Glück, *Secret of Mana* aus zweiter Hand erwischt zu haben,

leider jedoch ohne Anleitung und Spieleberater. Nun hängt sie im Trüffeldorf fest. Ihr wurde gesagt, dass man mit dem Drachen fliegen könne. Die Natter hat sie besiegt, und der Drache ist bereits bei König Pfifferling. Sie war auch schon auf der Weihnachtsinsel und hat den Weihnachtsmann befreit. Außerdem hat sie den gestohlenen Mana-Samen in den Feuerpalast zurückgebracht. Wie sie aber auf dem Drachen fliegen kann, das hat sie noch nicht herausfinden können.

Shadowgate 64 (N64)

Susi Ecker aus Homburg hat trotz intensiver Suche noch keine Infos zum Spielhergang aufreiben können. Sie forscht nach dem rechten Weg vom Schülerturm zur Burg und würde sich auch über weitere Tipps (vielleicht in Form von Cheats) freuen. Wer ist so nett und hilft ihr bei der Suche? (Schau ruhig mal in die Komplettlösung in den Ausgaben 9 + 10/99! Anm. der Red.)



Space Station: Silicon Valley (N64)

Sven Merhold sucht dringend einen Cheat, der ihm unendlich Energie in diesem Spiel verschafft. Tipps from outta Space?



WWF Attitude (N64)

Patrick Jaekel (14) stellte in Ausgabe 12/99 eine Frage, die wir wohl falsch interpretiert haben. Sorry! Er wollte eigentlich nur wis-

sen, wie es zu schaffen sei, dass in einem Hardcore-Match jedes Mal ein Tisch zur Verfügung steht, falls dies überhaupt möglich ist.

Andreas Huhn aus Dingolfing fragt, wer folgende Probleme lösen kann:

1. Wie kann man so genannte „Double-Team-Actions“ ausführen?
2. Wie kann man den „Run-in-Partner“ zu Hilfe rufen?
3. Durch welche Tastenkombination kann man in der Kämpferauswahl die anderen Kostüme auswählen?
4. Wie kann man einen K.o. vortäuschen (taumeln)? Die CPU-Wrestler machen das ständig.

Antworten

Diddy Kong Racing (N64)

Christoph Schweizer, Ausgabe 12/99:

Na, da ist uns aber ein dummer Fehler unterlaufen! Haben wir doch tatsächlich behauptet, es gäbe keine spezielle Tür! Andy Steinhauer hat gut aufgepasst und uns darauf hingewiesen, wie es sich wirklich verhält. Der Satz von T.T. („Jetzt kannst Du meine Tür besuchen.“) verweist doch auf einen Eingang. Nachdem ihr Wizpig besiegt und alle Trophy-Rennen gewonnen habt, könnt ihr zum Strand fahren und in den Leuchtturm hinein. Er verwandelt sich dann in eine Rakete, die euch flugs in den Weltraum transportiert. Wie praktisch! Nun findet ihr vier Streckenzugänge, ein Tor zu einem Trophy-Rennen und die gesuchte Tür, die T.T. in seinem Satz erwähnte. Habt ihr alle vier Strecken erfolgreich hinter euch gebracht und dabei acht Silbermünzen eingesammelt, dürft ihr durch die Tür und erneut gegen Wizpig antreten.



Helpline

Donkey Kong Country 3 (SNES)

Benni Schuldt, Ausgabe 11/99:

Von Roy Rochhaus gibt's folgenden Tipp zum verflixten Endgegner in der verlorenen Welt (Krematoa): Hebt das Eisenfass hoch und stellt es gleich darauf wieder ab! Der fiese Blitz, der aus dem Boden geschossen kommt, wird sich sofort um das Fass schlängeln und dann verschwinden.

Harvest Moon (SNES)

Ergänzung zu Tabellen aus TOTAL! 12/99:

Gertrude Martinek möchte noch hinzufügen, dass der Händler in der Stadt (sonntags) mehr zahlt. Für Gemüse und Eier, giftige Pilze und tropische Früchte beispielsweise das Doppelte. Wenn der Bauer die Frucht der Vollmondpflanze am zehnten und elften Herbst isst, erscheint sie auch noch am zwölften.

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

Ramon Keck, Ausgabe 12/99:

Den Eisstab findet ihr in der Lichtwelt, wenn ihr von Links Haus aus nach Süden marschiert. Von dort aus wandert ihr so weit wie möglich nach Osten und dann Richtung Norden, bis ihr auf einen Höhleneingang trefft. (Ihr geht dabei um den Hylia-See herum.) Links neben dem Zugang seht ihr eine bröckelige Wand, die ihr mit einer Bombe aufsprengen könnt.



Dahinter befindet sich der Eisstab. Vielen Dank für diesen Tipp an Markus Kronfeldner! Die Truhe in der Schmiede der Schattenwelt müsst ihr mitnehmen und beim komischen Kauz am Eingang der Wüste der Geheimnisse in der Lichtwelt abgeben, wie Philipp Wiehe berichtet. Der Dieb wird die Truhe für euch öffnen, wenn ihr verspricht, ihn nicht zu verraten. Was sich in der Kiste befindet, wollen wir hier nicht erzählen. Es soll doch noch ein wenig spannend bleiben (smile).

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

Stefanie Waldvogel, Ausgabe 11/99:

Jutta Gut zeigt sich als hilfsbereite Abrissexpertin und steuert per E-Mail Folgendes zur Klärung bei: „Zur vierten Säule zu kommen, ist ziemlich kompliziert. Link muss die Kugel in den Raum südlich davon bringen (den mit den Würfelgegnern) und sie nach Norden über das Loch werfen. Dann muss er die Würfel so lange schlagen, bis alle drei das gleiche Symbol zeigen. Dadurch erscheint eine – vorläufig unerreichbare – Schatztruhe. Nun geht Link nach Westen in den Raum mit dem Zyklopen, dann zwei Räume nach Norden zu den aggressiven Bodenfliesen und schließlich wieder nach Osten. Dort kann er die südliche Wand sprengen (zwischen den beiden Lampen). Im nächsten Raum sprengt Link erneut die Wand und befindet sich nun wieder im Raum mit der Kugel. Wenn er das alles geschafft hat, ohne den zweiten Stock zu verlassen, ist die Schatztruhe noch da, und er kann sich mit dem Enterhaken hinüberschwingen, um die Kugel aufzunehmen. Nun ist der Weg zur Säule frei.“

Starshot - Panik im Space Circus (N64)

Marijan Kuhn, Ausgabe 12/99:

Einer Einsendung ohne Adressenangabe entnehmen wir folgende Levelbeschreibung: „Nach den Hügeln kommt eine Wasserebene, gefolgt von einer Lehm- oder Sandlandschaft. In letzterer steht ein Roboter, den ihr dreimal anschießen sollt. Haltet genügend Abstand, um nicht selbst getroffen zu werden! Nach dem dritten Treffer wird er euch folgen. Lauft nun zu den drei Drachen (hinten links in der Ecke)! Bleibt aber auch dort in sicherer Entfernung stehen, sonst werdet ihr verbrannt. Der Roboter greift daraufhin die Drachen an und erledigt sie. Anschließend könnt ihr durch die Tür gehen und mit dem Detektor reden. Schubst ihn dann von hinten an! Ihr landet zusammen vor dem „Sim War“ am Aufzug und müsst ihn hineinrollen und endlich nur noch nach oben fahren.“

Super Mario 64 (N64)

Malte Mende, Ausgabe 12/99:

Da scheint Malte wohl irgendetwas durcheinander gebracht zu haben. Denn in der achten Welt (Wobiwaba-Wüste) gibt es keine zwei Koopas. Außerdem ist noch unklar, was mit der Qualle gemeint sein könnte. Jens Baum

schreibt, dass er solche ähnlichen Tierchen nur in Level 3 und 9 gesehen hat. Falls du, Malte, noch nicht weitergekommen bist, melde dich bitte noch mal!

Terranigma (SNES)

Emrah Erkeliç, Ausgabe 12/99:

Seeheim abbrennen zu lassen, ist nach Aussage von Marcus „Flying Walli“ Walkstein gar kein Problem. (Übrigens fragt er, ob sich hinter Emrah das „Ich“ aus einer älteren Ausgabe verstecke.) Marcus schreibt, dass das Würstelgulasch gemacht sein müsse. Das Rezept sei: Würstchen klein schneiden und Sauce dazugeben. Dann sollt ihr die anderen Städte so weit wie möglich entwickeln. Nadine Schulte meint hingegen: „Es gibt einen Koch in Seeheim, der Hilfe bei seinem Würstchenrezept benötigt. Ihr müsst euch für einen seiner Vorschläge entscheiden, die er euch erzählt, wenn ihr das Haus mehrmals betretet. Dies macht ihr so lange, bis er euch den Namen seiner Kreation verrät. Einige Zeit später erhält ihr dann die Nachricht, dass Seeheim abgebrannt sei, als der Koch das Rezept „Flammbierte Würstchen“ ausprobiert habe. Anschließend sollt ihr neun Briefe an folgende Personen verschicken:

1. Will, der Flugzeugbauer (Seeheim)
2. Sir Fitz, der Engländer (England)
3. Pierre, der Bastler (Loire)
4. Mary, die Schneiderin (Loire)
5. Sam, der Kommunikator (Liberita)
6. Der Sardellen-Seemann (Ahola)
7. Marcel, der Maler (Loire)
8. Der Fenstermacher (Ahola)
9. Der Weinverkäufer (Loire)

Virtual Pool 64 (N64)

Raik Lorenz, Ausgabe 10/99:

Gesucht waren Cheats jedweder Art. Roy Rochhaus hat einen ganz besonders fieser Trick auf Lager, der den Computer bei seinem Spiel behindert. Drückt ihr R (eventuell gedrückt halten), um in die Draufsicht zu wechseln, während der Compi seinen Stoß vorbereitet, könnt ihr seinen Queue (Billardstock) mit dem Analogstick bewegen. Der würde sich schwarz ärgern, wenn er könnte!



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

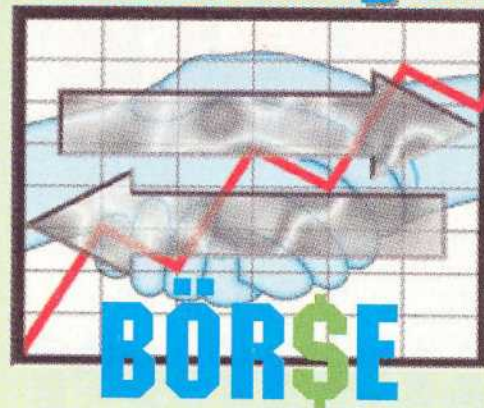
Straße, Hausnummer

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.



SNES

VERKAUFE

Terranigma DM 40, Zelda, Mario Kart, Donkey 1, Kirby's Fun Pak + Dream Course, je DM 30, World Cup Striker, Asterix & Obelix, Street Fighter II Turbo, je DM 25, alle orig.verp., Tel.: 02722/52644, Claudia

Achtung! Verkäufe SNES mit 8 Spielen, 2 guten Joypads + SCART- + AV-Kabel für nur DM 310 VHB, auch einzeln zu verkaufen, Tel.: 0621/896328 od. 0170/2915108, Andreas

Verkaufe S. Mario World, S. Tennis, je DM 10, C.W.C. Soccer DM 20, StarWing, Turtles, Battletoads in B., Soccer Shoot-out, je DM 25, ISS DM 30, SN. Pro DM 20, ASCII-Pad DM 25, Tel.: 06565/3262, Patrick



SNES + Sim City, Donkey Kong 2, Theme Park, All-Stars, Buster Busts Loose, Jurassic Park + 1 Pad, 1 Kassettenständer + Club-Nintendo-Hefte für nur DM 200, ruft an! Tel.: 06563/8792, fragt nach Dominik

SNES mit sehr viel Zubehör, z. T. Orig.verp. für DM 100, viele Spiele, z. B. Final Fantasy, Chrono Trigger, DKC 1 + 2, Populous, Zelda u.v.m. für Stk. DM 20, Tel.: 04826/850592, Fred
Verkaufe SNES-Spielesammlung! Von Super Mario World bis Yoshi's Island, insg. über 30 Spiele! Verkäufe auch Turok 2 für N64, Preise nach Vereinbarung, Tel.: 0177/2082490, Alexander
The Magical Quest, Out + Lunch, Super Mario World, The Flintstones, DM 150, Tel.: 030/36283749, Verena

SUCHE

Suche Metal Marines, Action Replay 3 + Final Fantasy 2 + 3! spiele müssen billig sein! Tel.: 04854/896, nach 18 Uhr, Simon

Suche Super Bomberman 2-4, Metroid, Lost Vikings 2, Rock 'n' Roll Racing, evtl. Multi-Adapter + Joypads, alles bitte nur preiswert! Tel.: 030/2113405, lieber: joysoft@gmx.de, Jonas

NES

SUCHE

Suche für NES das Spiel North and South, zahle gut, ruft an unter Tel.: 06307/993946, Sascha

GAME BOY

VERKAUFE

GBC-Spiel R-Type DX für DM 140 FP, außerdem auch N64-Spiel, Tel.: 0172/4152165, Marko Meyer

GB-Spiele: Zelda, Game & Watch Gallery I, Kirby's Dreamland I, alle mit Anl., je DM 20, Logical, orig.verp., DM 50, Tel.: 02722/52644, Claudia



Verkaufe Mystic Quest mit Anl. + Verp., in Topzuustand, für DM 55, versandkostenfrei, Tel.: 09433/1774, Martin

SUCHE

Suche Sword of Hope, Battle of Olympus, Dragon Heart, Star Ocean, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0391/2581392, Monika

Hilfe! Ich suche megadringend Mega Man X3 mit Anleitung + Originalverpackung, zahle bis DM 150!!!, Tel.: 02131/64454 (15-18 Uhr), Chi-Hung

Suche GBC mit den Spielen Pokémon Rot + Blau für insg. DM 100, Tel.: 05143/93075, Anna
Suche Breath of Fire II, Tel.: 035602/21672, Martin

Hilfe! Suche ganz verzweifelt: Der Herr der Ringe + Young Merlin! Bei gutem Erhalt zahle ich gut, tausche auch gegen SNES- oder N64-Titel, ruft an! Tel.: 06633/360, Roman

TAUSCHE

Tausche 2 gegen 1, biete Mario Kart + Super B.C. Kid + suche Sim City 2000, wenn möglich mit Cheats, ruft an unter Tel.: 09474/910014, ab 15-16 Uhr, Andreas

N64

VERKAUFE

Verkaufe folgendes Nintendo⁶⁴-Spiel: Mission Impossible DM 65, inkl. Nachnahmegebühr, ruft an unter Tel.: 06103/26051, Jens

Shadow Man + Star Wars: Racer für je DM 60, Zelda + Turok 2 (engl.) für je DM 40, Tel.: 09371/67763, Lutz

Verkaufe N64-Spiele: Shadow Man, V8, Bio Freaks, 3 Ego-Shooter, Zelda, F-Zero X usw.! Preis per Absprache, zum Abholen! Tel.: 06571/27752, Andreas

Verkaufe Shadow Man, Jet Force Gemini, je DM 65, Iggy, Micro Machines, WWF Warzone, je DM 45, alle zzgl. DM 8 Versandkosten, tausche auch gegen Duke Nukem: Zero Hour, Tel.: 09497/495, ab 19 Uhr, Sebastian
Verkaufe Forsaken für DM 35 + ISS 64 für DM 25, beide Spiele fast neu, Tel.: 040/69641453, fragt nach Cosmin

Turok 2 (engl./uncut) DM 50, Body Harvest DM 40, ISS 64 DM 35, suche Castlevania 64, Rayman, Racing Sim. 2, Mario Golf + Shadow Man, Tel.: 02733/53338, Markus

Shadow Man DM 60, Command & Conquer DM 70, mit Anleitung + Verpackung, Tel.: 0341/9111210, Thomas

Verkaufe/Tausche Bomberman DM 30 + Body Harvest DM 50, zus. DM 70, Tel.: 06155/605790, Brigham

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, Rumble Pak + Mario 64 für DM 150, Spiele u.a. Zelda, Mario Party für je DM 50, N64 im Shadow-Man-Look! Tel.: 02166/15710, Ozan

Verkaufe folgende Spiele für je DM 40: Super Mario 64, Super Bomberman 64, Mystical Ninja starring Goemon, NBA Court-side, Tel.: 05032/65278, Patrick

Verkaufe ISS 64 DM 40, ISS 98 DM 50, Zelda DM 60, WWF Attitude DM 70, habe auch SNES-Spiele + Zubehör, suche Worms Armageddon, Tel.: 06565/3262, Patrick

Super! N64 mit 3 Pads, 1 Memory Card + 5 Spielen (C&C, 1080°, Castlevania, Zelda 64, F-Zero X) für DM 350, Tel.: 08031/599069, Nico

Verkaufe Turok 2 + Expansion Pak für DM 100 + Cruis'n USA + Cruis'n World für DM 65, alles gut erhalten, Tel.: 02381/41563, Martin

Verkaufe/Tausche Turok (DM 25, ohne Anl. + Verp.), Forsaken (DM 40, mit Verp., ohne Anl.), Bomberman 64 (DM 35, mit Anl. + Verp.), alle 3 zus. DM 90 oder gegen Jet Force Gemini! Tel.: 0711/4600247, Ben

Verkaufe Diddy Kong Racing + 1080°, je DM 55, LylatWars inkl. Rumble Pak DM 70, Star Wars: Racer DM 80, Tel.: 02824/7652, abends ab 8 Uhr, Manuel Blümer

Duke Nukem: Zero Hour, C. & C., Turok 2 (engl.), First-Person-Shooter, je DM 70, für DM 40: Mario Kart + WCW/NWO Revenge, Tel.: 038461/52189, ab 16.00 Uhr, Rico

Nur Schweiz: F1 Pole Position + Starshot, je FR 30, zus. FR 50, mit Anl., gut erhalten, Tel.: 062/7717447, ab 18 Uhr, Sven

Shadowgate, Mission: Impossible, je DM 40, zus. DM 70, für SNES: Pagemaster, Theme Park, Young Merlin, je DM 35, zus. DM 90, für GB: Quest for Camelot DM 30, Tel.: 040/7246215, Maike

Nintendo⁶⁴, 2 Controller + 6 Spiele (Mario 64, Zelda, Banjo-Kazooie, WCW/NWO: World Tour, Star Wars: Racer, Mario Kart 64), Topzustand! Für VB DM 550, auch Einzelverkauf, Tel.: 0641/61002, Christian





Turok 1 für DM 30 (N64), Mega Man X DM 20 (SNES), verkaufe auch alte TOTAL!, Fun Vision + Club-Nintendo-Hefte, Tel.: 05921 /722892, fragt nach Thies

Verkaufe N64, 4 Controller + 5 Spiele: ISS 64, V-Rally, NBA Hang Time, NFL 98, extreme-G + 1 Spiel gratis, Preis DM 390, Tel.: 08033/ 7660, Christian

Nintendo⁶⁴ inkl. Rumble Pak + 10 Spielen, u.a. Zelda, Banjo-Kazooie, F-Zero, Command & Conquer, Super Mario 64, F1 World Grand Prix, Tel.: 07562/3621, Marius Linnebach

Turok 1 + 2, F1 World Grand Prix, Mission: Impossible, Banjo-Kazooie, je DM 40, Tel.: 02334/954428, Dirk

Turok 2 DM 50, Mission: Impossible DM 60 (beide mit Anleitung), auch Tausch gegen 3D-Shooter, Tel.: 038331/80418, Hans

Fußball WM 98, NBA, Turok 1,
Wave Race, WWF Warzone, F1
World GP + Tetrissphere, je DM
50 VHB, extreme-G für DM 40,
Star Wars: Racer DM 70, tausche
auch! Tel.: 06126/54570, Frank
Jet Force Gemini, Shadow

Jet Force Gemini, Shadow

Man, Re-Volt, WWF Attitude, je DM 70, Zelda 64, South Park, je DM 60, F-Zero X, Iggy's, je DM 40, WCW/NWO Revenge, Wave Race, LylatWars, je DM 30, Tel.: 0170/9869608, Wolfgang

Nur Topspiele: Duke Nukem: Zero Hour (Note in TOTAL!: 1-, Preis: DM 80), Shadow Man (1-, DM 80), Goemon 2 (2+, DM 70), Zelda – Ocarina of Time (1, DM 60)! Tel.: 02551/5756, Roman



N64, 2 Controller, 14 Spiele,
Rumble Pak, Memory Card Plus
+ 3 Spieleberater, alles orig.verp.
in Topzustand für DM 1000, Tel.:
03601/443888, Guido

Stop!! Verkaufe günstig N64-Spiele, u. a. Zelda, Shadow Man, Worms, Mario Golf, South Park, GBC-Spiele auf Anfrage! Alles kompl., mit Anl. + Verp., Tel.: 06142/33576, Thorben

Verkaufe WWF Attitude, SM 64, Zelda, Star Wars: S.o.t.E., Pilot-Wings, FIFA 64, STRS, Castlemania, Preise nach Vereinbarung, Tel.: 09533/8417, Tobias

SUCHE

N64-Spiel Turok 1 (engl.-PAL-Version) bis DM 50, Tel.: 06406/75917, Thomas

Suche dringend N64-Game-
shark (US-Gamebuster), ab Ver-
sion zwei od. neuer, zahle DM
100, wenn Topzustand, E-Mail:
stefan.funk@de.dreamcast.com

TAUSCHE

Achtung! Tausche Mission: Impossible oder Zelda gegen South Park, Tel.: 07762/1497, fragt nach Adrian

Tausche Silicon Valley, Tetris-
sphere, Wario Land (GB) + Game
Boy gegen einen Game Boy
Color + Zelda DX oder ein SNES
+ Zelda, suche noch jegliche
Zelda-Spiele für alle Systeme,
ruft an! Tel.: 06404/660680, Andi
2 gegen 1! Habe Zelda 64, Multi
Racing Championship, Glover,
Clay Fighter 63 1/3! Suche WWF
Wrestlemania 2000, Rocket,
Roadsters, Rayman 2, Worms
Armageddon, nur diese! Tel.:
02551/5756, Roman

SONSTIGES

SUCHE

Suche dringend die fünfte Ausgabe der Pokémon-Comics!!! Wenn mit Poster, biete ich bis zu DM 10! Tel.: 0471/88336, Peer
Spiele für N64, NES, SNES, Play-

Spiele für N64, NES, SNES, Play-

Station, Mega Drive, Dreamcast
+ Turbo Duo, nur in Topzustand
+ komplett, auch Rollenspiele +
Action/ Adventure, z. B. Shadow-
run, FF I-III, Tel.: 02353/5848,
Olli

Suche Pokémon-Karten, ich tausche auch, ich suche außerdem noch Pokémon Comic 4 + 5 mit Poster + Dragon-Ball-Comics, Max Söhnle, Schorlingborstel 20, 04241/2443, 27211 Bassum, Tel.: 04241/2443

Hallo! Ich suche alles über Pokémon, natürlich wäre es schön, wenn Ihr mir etwas schenken würdet, aber ich kaufe auch! Schreibt an: Susanne Curth, Maulbeerallee 4, 13593 Berlin

Alte (Import)-RPGs für alle Nintendo-Konsolen, wie die Final-Fantasy-Reihe, SoM, Illusion of Time, Terranigma usw., zahle gut, tausche auch, Tel.: 08741/4267, ab 18 Uhr, Hans-Peter

TAUSCHE

Tausche jap. Dreamcast-Spiele, habe Sonic Adventure, Blue Stinger + Sega Rally 2, suche z. B. Hydro Thunder, Trickstyle usw., suche auch Rumble Pak, nur zum Verkauf oder Tausch, Tel.: 05109/2993, Cord

Achtung! Wir nehmen keine veränderten Börsen-Formulare an. Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spielertitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

KOSTENLOS!

NAME _____

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Nintendo⁶⁴
- ☐ Hardware & Zubehör
- ☐ Sonstiges

- ☐ VERKAUFE
- ☐ SUCHE
- ☐ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

[illegible]

Datum

Unterschrift

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **ist ab dieser Ausgabe gratis**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



AUFWIEDERSEHN

Leute, lasset mich verkünden
diese kleine Moritat.
Lauschet, wer für seine Sünden
durch das Tor zur Hölle trat.
Dieser Mensch, der hier beschrieben,
wenn man ihn so nennen kann,
war mal einer von den lieben,
netten Jungs von nebenan.
Keiner weiß, was ihn geritten,
wer das Böse hat entfacht.
Weit entfernt von allen Sitten
hat er jene Tat vollbracht:
Er zog aus mit den Kumpanen,
Händler boten Schriften feil.
Damals konnte er nicht ahnen,
welch ein Schicksal ihm zuteil.
Als er stand vor all den Waren,
fiel ins Auge die TOTAL!
Doch er wollte Taler sparen.
So geschah's, dass er sie stahl.
Rache folgte auf dem Fuße,
denn er blieb nicht ungesehn.
Und so tat er seine Buße,
musste Qualen überstehn.
Dass er täglich fegen sollte,
war noch nicht die größte Not.
Schlimmer, als der Händler wollte,
traf ihn das TOTAL!-Verbot!
Und so habt ihr nun vernommen
Erwins sündige Geschichte'.
Seine Strafe hat er bekommen,
denn Verbrechen lohnt sich nicht!

© Der TobitTM

Sehr richtig, liebe Leser, Diebstahl zahlt sich nicht aus! Also schlagen wir vor, ihr besorgt euch die TOTAL! 3/2000 weiterhin auf gewohntem Wege. Ab dem 25. Februar wartet sie im Zeitschriftenregal – so lange, bis ihr sie kauft.



Alle Jahre wieder

Dracula ist nicht totzukriegen. In *Castlevania – Legacy of Darkness* übernimmt kein Belmont-Mitglied, sondern ein Biestmensch, der sich in einen Wolf verwandeln kann, die Rolle des Vampirjägers. Freut euch auf den Test!



Castlevania – LoD (N64)



Castlevania – LoD (N64)

Im Märzen der Bauer ...

... Nintendo anschmeißt! Die PAL-Version von *Harvest Moon 64* ist bald vollendet und wird die Freunde aller Farmer-Simulationen ebenso entzücken wie die SNES- und GB-Varianten.



Harvest Moon 64 (N64)



Harvest Moon 64 (N64)

Bretter, die die Welt bedeuten

Mit Spannung warten wir auf die N64-Version von *Tony Hawk's Skateboarding*. Jede Menge cooler Tricks und völlig abgefahrner Locations wollen von euch gemeistert werden.



Tony Hawk's Skateboarding (N64)

Ha, ha, you're too slow!

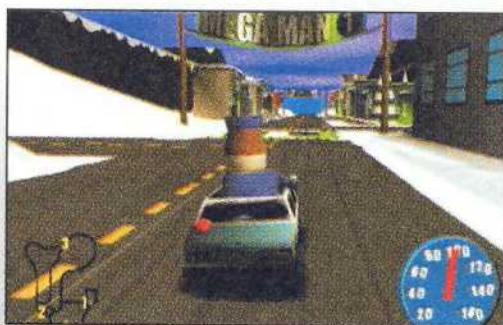
Ob euch dieser Spruch auch in der 64er-Variante von *Ridge Racer* um die Ohren gehauen wird, können wir an dieser Stelle noch nicht sagen. Einen Monat müsst ihr euch gedulden, dann folgt wahrscheinlich bereits der Test.



Ridge Racer 64 (N64)

Krass!

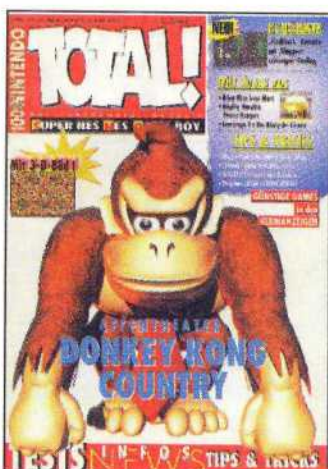
Die Satansbraten aus *South Park* erleben demnächst ihren dritten N64-Auftritt. Nach dem Ego-Shooter und dem Quiz erwartet euch diesmal ein Fun-Rennspiel à la *Mario Kart*. Krass, Alter, würde Kyle sagen.



South Park Rally (N64)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

In einem Ultra-64-Special gewährten wir euch anhand von *Killer Instinct* und *Cruis'n USA* „einen Blick in die Zukunft“. Außerdem erklärten wir euch, wie 3D-Bilder funktionieren und entworfen werden, und stellten die besten und schlechtesten Spiele des Jahres 1994 noch einmal vor. Darüber hinaus hatten wir ein SNES-Preview (*Mega Man X2*, von kdh, der ist heute noch ... ihr wisst schon), 17 SNES-, einen NES- und zehn Game-Boy-Tests sowie Lösungshilfen zu *Donkey Kong Country*, *Blackhawk* und *Super Street Fighter II* zu bieten.



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

Grafik: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heinke 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: © Acclaim

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 85,20.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL! – Das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.

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

A Bug's Life (Color)	dt	34.99
Asterix & Obelix (Color)	dt	59.00
Casper (Color)	dt *	59.99
Daffy Duck (Color)	dt *	59.99
Ein Schweinch. namens Babe Color	dt *	59.99
Game & Watch Gallery 3 (Color)	dt *	44.99
Mission Impossible (Color)	dt	59.99
Mortal Kombat 4 (Color)	dt	24.99
MS Pac Man & Super Pac Man Color	dt	59.99
Pac Man & Pac Panic (Color)	dt	59.99
Pitfall (Color)	dt	29.99
Pumuckl (Color)	dt	59.99
Tabaluga (Color)	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	59.99
Turok Rage Wars (Color)	dt	59.99

GAME BOY COLOR HARDWARE

Game Boy Color inkl. Batt. - div. Farb. dt	149.00
Game B. Pocket inkl. Batt. - div. Farb. dt	109.99
Game Boy Shockwave Color dt	28.99
Game Boy Shockwave Pocket dt	28.99
Game Boy Smartcom (Datenbank) dt	69.99
Game Boy Worm Licht - div. Farben dt *	19.00
GB Licht & Lupe (für Color & Pocket) dt	14.99
Pumuckl Case Color Gameboy dt *	19.99

Game Boy Shockwave Color
dt DM 28.99



Game Boy Color inkl. Batterien div. Farben
dt DM 149.00



A Bug's Life Color
dt DM 34.99



Mission Impossible Color
dt DM 59.99



Mortal Kombat 4 Color
dt DM 24.99



MS Pacman & Super Pac Man Color
dt DM 59.99



Pitfall Color
dt DM 29.99



Turok Rage Wars
dt DM 59.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

Nintendo 64

NINTENDO 64 SOFTWARE

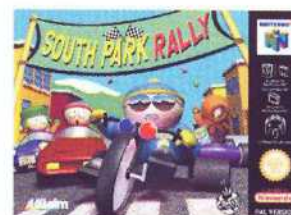
A Bug's Life	dt *	99.95
Armorines in Project Swarm	dt *	89.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
Fighting Force 64	dt *	109.99
Jetforce Gemini	dt	109.00
Mario Party	dt	89.00
Rainbow Six	dt	94.00
Rayman 2	dt	109.99
Revolt	dt	99.99
South Park Rally	dt *	89.99
Starcraft 64	dt *	109.99
Super Smash Brothers	dt	89.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt *	99.99
Top Gear Rally 2	dt *	114.99
Turok Legenden d. verlorenen Landes	dt	89.99
Turok Rage Wars	uk	99.99
Vigilante 8 Second Offense	dt *	99.00
WCW Mayhem	dt *	99.00

NINTENDO 64 SONDERANGEBOTE

Aero Gauge	dt	39.00
F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix)	dt	39.99
Knife Edge	dt	34.99
Robotron 64	dt	19.99
Wipe Out 64	dt	29.99



Donkey Kong 64 + Expansion Pak
dt DM 129.99



South Park Rally
dt DM *89.99



Turok Legenden des verlorenen Landes
dt DM 89.99



Wipe Out 64
dt DM 29.99

NINTENDO 64 HARDWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben dt	199.00
Evolution Control System dt	109.00
Expansion Pack Joytech 4MB RAM dt	39.99
Joy. Joytech Plus N64 - div. Farben dt	34.00
Joypad N64 (Original) - div. Farben dt	49.99
Lenkrod 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
Rumble Pak Joytech Plus 1MB dt	19.99
Rumble Pak Joytech wiederaufladbar dt	29.00



Nintendo 64 ohne Spiel div. Farben
dt DM 199.00



Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™

Jordan
GRAND PRIX



Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich! Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.



Kabel* / **
für Extension,
Link, RGB;
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Joit Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Blo>Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel*/**



The AirPad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH