

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ GAME BOY COLOR POKÉMON

Castlevania – Legacy of Darkness

Kid Paddle

Donkey Kong 64
(Tipps & Tricks)

Supercross 2000

Asteroids
Hyper 64

FIFA
2000

Excitebike 64

Rayman

Top Gear
Hyper-Bike

Daikatana 64

NHL
2000

Ridge
Racer
64

Oddworld
Adventures II

Army Men:
Sarge's Heroes

Jet Force Gemini
(Tipps & Tricks)



NIN

GAME BOY COLOR

18 Spiele für N64
und Game Boy Color

Pokémon
Tipps
und
Tricks

Zelda, Turok 3,
Resident Evil Zero,
Perfect Dark ...

4 Stundenpläne
in der Heftmitte

South Park Rally

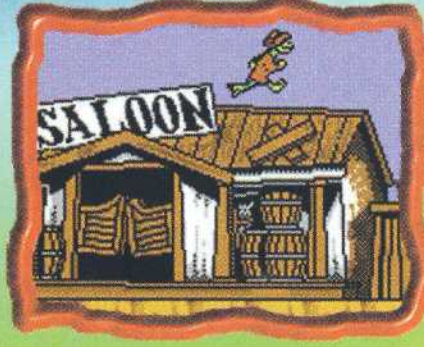
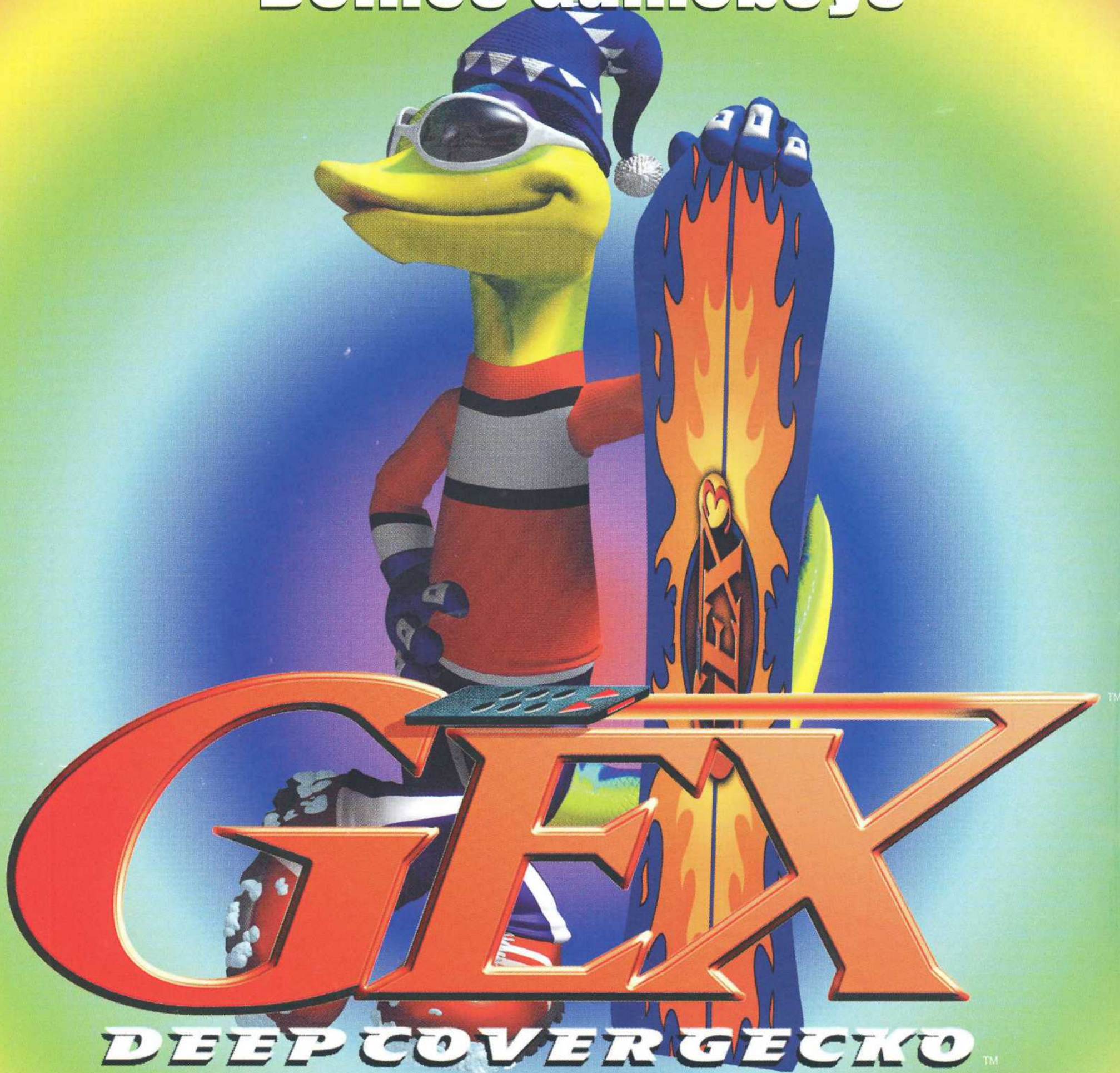
Die Chaoten geben Vollgas!

TOTAL!



Tipps & Tricks & Tests & Infos

Agent GEX – Im Dienste Deines Gameboys



- 11 neue Level und viele spannende Mini-Spiele
- 9 coole Verkleidungen
- Snowboardsurfen und Känguruhreiten
- Klettere mit Gecko-Power Decken und Wände hoch



GAME BOY COLOR

www.eidos.com

ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

EIDOS
INTERACTIVE

Die Zukunft kommt!

Während der letzten Wochen machte sich vielfach die Sorge breit, das N64 stünde mit einem Bein im Grab. Verunsichert durch den Dreamcast-Launch im vergangenen Oktober und den momentanen Hype um die PlayStation 2, die am 4. März in Japan veröffentlicht wird, entwickelten viele Leserbriefschreiber und Besucher von Internet-Foren Ängste in Bezug auf die zukünftige Software-Versorgung für das Nintendo⁶⁴. Zum Teil können wir diese Ängste gut nachvollziehen. In Anbetracht der Tatsache, dass einige N64-Projekte eingestellt wurden, kann man zunächst natürlich unruhig werden. Bei genauerer Betrachtung stellt sich die Angst jedoch als unbegründet heraus. Es kommt in diesem Jahr zwar keine Software-Schwemme für das N64 auf den Markt, dafür scheint fast jeder Titel ein echter Knaller zu werden. Spiele wie *Aidyn Chronicles: The First Mage*, *Banjo-Tooie*, *Conker Bad Fur Days* (ehemals *Twelve Tales: Conker 64*), *Eternal Darkness*, *Excitebike 64*, *International Superstar Soccer 2000*, *International Track & Field Summer Games*, *Kirby 64*, *Mario Party 2*, *Mickey Speedway USA*, *Operation Winback*, *Perfect Dark*, *Pokémon Stadium*, *Resident Evil Zero*, *Ridge Racer 64*, *Riqa*, *StarCraft 64*, *The World is not Enough*, *Tony Hawk's Skateboarding*, *Turok 3: The Shadow of Oblivion* oder *The Legend of Zelda: Mask of Mudjula* (ehemals *Zelda: Gaiden*) lassen doch nun wirklich jedem das Wasser im Mund zusammenlaufen. LucasArts hat zudem vor kurzem bekannt gegeben, einen weiteren *Star Wars*-Titel in der Entwicklung zu haben, und auch das Gerücht über eine N64-Umsetzung des PC-Titels *Indiana Jones und der Turm von Babel* hält sich hartnäckig. Sorgen über mangelnde Software-Perlen sind also unbegründet, die Spielankündigungen reichen zum Teil schon jetzt bis ins Jahr 2001.

Was kommt nach Nintendo⁶⁴?

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse hat Nintendo noch einmal und in aller Deutlichkeit zu verstehen gegeben, dass der N64-Nachfolger Dolphin (Arbeitstitel) zum Weihnachtsfest 2000 in Europa veröffentlicht wird. Es ist natürlich angenehm, eine solche Nachricht zu hören, die TOTAL!-Redaktion warnt aus Erfahrung vor verfrühter Euphorie. Wir deuten die Aussage als ehrlich gemeinte Absichtserklärung. Unter Umständen kann der Teufel jedoch im Detail stecken, und unvorhergesehene Probleme machen eine Verschiebung unumgänglich. Die Konsole ist zwar in der Tat fertig gestellt und könnte wohl auch problemlos in ausreichenden Stückzahlen bis Weihnachten vom Band laufen, ob allerdings auch die Entwicklung der zum Launch dazugehörigen Spiele rechtzeitig abgeschlossen sein wird, weiß man natürlich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht. Da Nintendo einen sehr hohen Anspruch an die Qualität der eigenen Games stellt, ist es durchaus möglich, dass sich der Launch des Dolphins verschiebt, wenn Nintendo mit den Spielen noch nicht zufrieden ist.

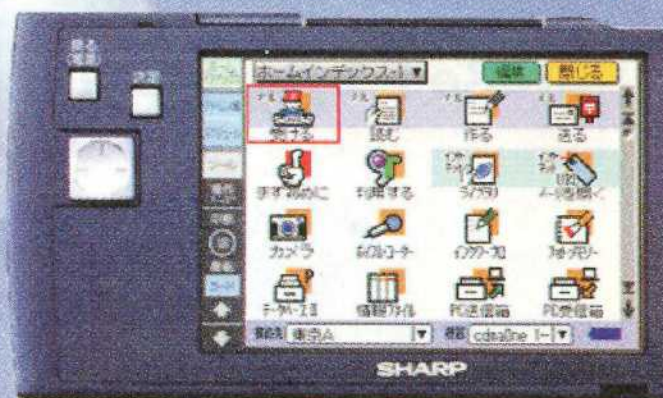
Was kommt nach dem Game Boy Color?

Der Game Boy Advance steht bereits in den Startlöchern. Mit seiner 32-Bit-CPU macht der legitime Nachfolger einen gewaltigen Kraftsprung nach vorne. Er wird über vier Action-Tasten verfügen. Das sind wie gewohnt der A- und der B-Knopf auf der Vorderseite des Gerätes und zwei Schulter-Buttons (wie beim SNES- und N64-Controller), die mit den Zeigefingern bedient werden. Das Gerät ist zwar in der Lage, bis zu einem gewissen Grad 3D-Operationen auszuführen, konzipiert ist es allerdings als extrem leistungsfähige 2D-Maschine. Technisch wäre es laut Entwickлераussagen ohne weiteres möglich, jedes x-beliebige SNES-Spiel in kürzester Zeit für den Game Boy Advance umzusetzen. Um die geballte Power des neuen Handhelds zu demonstrieren, sollen autorisierte Programmierer gemeinsam mit dem Entwicklungssystem zwei Demos geliefert bekommen. Die erste zeigt, was der Game Boy Advance im 2D-Bereich zu leisten vermag und ist die 1:1-Umsetzung von *Yoshi's Story* (N64)! Die zweite demonstriert die 3D-Fähigkeiten und ist die 1:1-Umsetzung von *Mario Kart 64* (N64). Ob die GBA-Versionen dieser beiden Spiele offiziell erscheinen, ist zur Zeit noch unbekannt. Auch die ohnehin hohe Qualität des Color-Bildschirms konnte beim Game Boy Advance noch einmal deutlich gesteigert werden. Die so genannte TFT-Reflektoren-Technik reflektiert das natürliche Licht zirka 50 % stärker als beim GB Color. Diese Art von Monitor verwendet übrigens auch der in Japan erhältliche Organizer Zaurus MI-C1 der Firma Sharp. Die Bildqualität ist überwältigend, da nun ein kräftiges Weiß dargestellt werden kann, was dem gesamten Bild mehr Ausdruck verleiht. Der Game Boy Advance soll in Japan im August erscheinen, in Amerika im November und in Europa „...zu Weihnachten auf den Markt kommen“, und alle bereits erhältlichen GB(C)-Titel abspielen können. Auch diesen Veröffentlichungstermin würden wir jedoch mit Vorsicht genießen. Insbesondere weil Nintendo bereits einräumte, dass eine Verschiebung des Game Boy Advance auf 2001 möglich sei, weil der Game Boy Color sich immer noch extrem gut verkauft und deshalb momentan kein Bedarf für einen Nachfolger besteht.

Leider müssen wir euch auch noch eine traurige Nachricht überbringen. Der Tobi™ hat während der letzten zwei Jahre bei der TOTAL! soviel Energie entwickelt, dass er die Ketten unseres Redaktions-Dungeons sprengen konnte. Er ist nach Beendigung seines Volontariats mit unbekanntem Ziel entflohen und schaut nur noch für Überraschungsbesuche bei uns vorbei. Wir werden unser Bestes geben, den Erwin in Ehren fortzuführen und wünschen dir, Tobi, für die Zukunft alles Gute! Euch wünschen wir nun viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!



Hier seht ihr den ersten Screenshot zu Wave Race 128 für Dolphin! Die Grafik ist realistischer als je zuvor! 😊



Zaurus

MI-C1

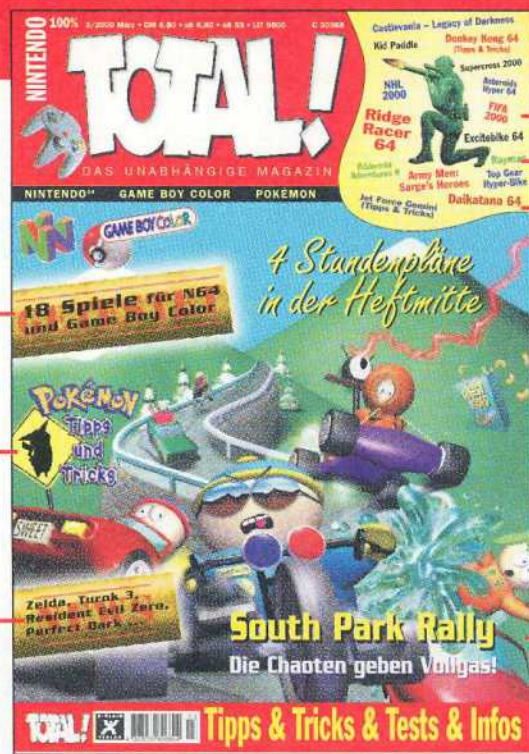
BE Nintendo
PREPARED

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

S. 24-57

S. 68-73

S. 6-12



S. 57

S. 54

S. 36

S.24

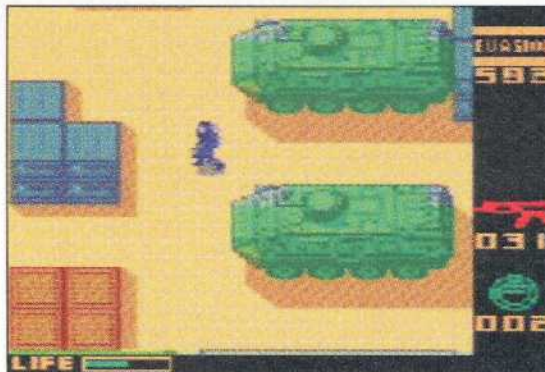
Nürnberger Spielwarenmesse 2000

Die Highlights der diesjährigen Spielemesse

6



Die Pokémon machen das N64 unsicher



Metal Gear Solid für den Game Boy Color

Große F 1-Reportage

Mit Ubi Soft im eisigen Kanada

20



Grafischer Hochglanz: die N64-Fassung



Auch schnell: TOTAL! für euch im Einsatz

South Park Rally

Die vier Sprücheklopfer auf heißen Rädern

24



Auf den Straßen von South Park Rally gibt es keinen Humor, oder vielleicht doch?!



SPECIALS

Neues aus Kanada20

Ubi Soft, bekannt für zahlreiche fantastische Spiele, lud ins frostige Land der Mountain Rangers ein. Voraussichtlich im Mai soll Ubis neuer Formel-1-Titel für N64 und GBC erscheinen. Die GBC-Fassung wird das erste Rennspiel für die Jackentaschenkonsole sein, das zwei Perspektiven zur Auswahl bietet. Lest ab Seite 20, was die Entwickler ausplauderten und wie klirrend kalt es war!

NEWS

Nürnberger

Spielwarenmesse 20006

NINTENDO64

Excitebike 647
Int. Track & Field Summer Games .8
Perfect Dark10
Pokémon Stadium6
Resident Evil Zero12
StarCraft 648
Tony Hawks Skateboarding8
Turok 3: The Shadow of Oblivion .12

GAME BOY COLOR

Metal Gear Solid7
Perfect Dark11
Pokémon Gold/Silber12
Tyrannosaurus Tex12
Wario Land III9

GBC-Release-Liste13

N64-Release-Liste13

PREVIEWS

NINTENDO64

Mario Party 223

TESTS

NINTENDO64

Army Men: Sarge's Heroes34
Asteroids 6431
Battletanx 250
Castlevania -
Legacy of Darkness40
Daikatana36
Ridge Racer 6428
Ruff & Tumble51
South Park Rally24
Supercross 200038
Top Gear Hyper-Bike32

Import-Spiele:

F-Cup Maniax52
Harvest Moon 6453

GAME BOY COLOR

Armorines: – Project: S.W.A.R.M.	.55
FIFA 2000	.57
NHL 2000	.57
Oddworld Adventure II	.56
Rayman	.54
Tonic Trouble	.56

TIPPS & TRICKS

Déjà Vu I&II (GBC) – Komplettlösung Teil 1	.74
Donkey Kong 64 (N64) – Teil 2	.58
Game-Buster-Codes	.78
Helpline	.80
Jet Force Gemini (N64) – Teil 3	.66
Pokémon (GBC) – Teil 5	.68
Shortys	.76

RUBRIKEN

Abonnement79
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!

Börse84
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial3
Heftshop83
Habt ihr eine Ausgabe verpasst, weil ihr kein Abonnement besitzt? Seid ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tipps und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum86
Leserbriefe14
Schreibt uns, was euch auf dem Herzen liegt! Wenn ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos habt, dann nur her damit! Wir fassen die wichtigsten Themen eines Monats zusammen und antworten ausführlich.

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

Extra: Vier tolle TOTAL!-Stundenpläne
TOTAL!-Intern49
Vorschau86

Ridge Racer 64

28

Namcos Ex-Automa-
tenhit sieht klasse aus

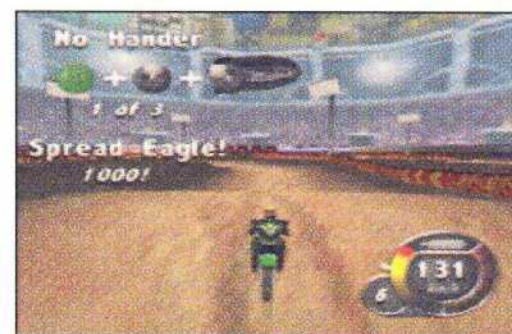


Ein Arcade-Racer mit Qualitäten

Top Gear Hyper-Bike

32

Jetzt kratzt ihr die Kurve



Tolle Stunts gehören einfach dazu

Army Men: Sarge's Heroes

34

Alle aus einem Guss



Spielzeugsoldaten auf dem Vormarsch

Supercross 2000

38

Motocross-Rennen
auf 21 Originalkursen



Volle Action in der Fahrerperspektive

Harvest Moon 64

53

... für N64: Da
lacht das Farmerherz



Mhh, Ei mit leckem Mundgeschmack

Armorines

55

Selbst vor dem GBC
machen sie nicht Halt



Die Invasion der Bugs! Hiiiiilfe!!!

Donkey Kong 64

58

Tipps und Tricks –
Teil 2 der Komplettlösung



Pokémon

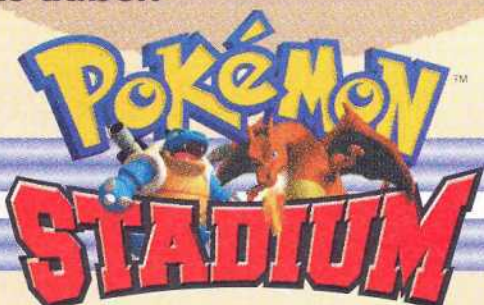
68

Tipps und Tricks –
Teil 5 unserer Spielhilfen



nürnberg spielwarenmesse

Auf der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse stand die gesamte Halle 8 im Zeichen der Videospiele. Dort präsentierten Nintendo, Sega und Sony sowie diverse Third-Partys und Zubehörhersteller ihre aktuellen und kommenden Produkte. Wir waren natürlich vor Ort. Auf vier Seiten stellen wir euch einige Highlights genauer vor und zeigen abschließend einen Überblick darüber, was es sonst noch zu sehen gab. Viel Spaß dabei!



System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Nintendo/HAL

Genre: Pokémon
Erhältlich: ab April

Ab April (eventuell schon am 31. März) geben die Pokémon mit *Pokémon Stadium* auch in Europa ihr N64-Debüt. Dabei zeigt sich, dass der Zeitrückstand bezüglich der Pokémon-Releases im Vergleich zu Japan auch von Vorteil sein kann, denn das Spiel entspricht dem japanischen *Stadium 2*. Der schwache Vorgänger, der nur rund 50 Pokémon enthielt, bleibt uns hier zu Lande glücklicherweise erspart.



Die Arenakämpfe sind in vier verschiedene Klassen unterteilt

Eine Rollenspiel-Story wie in den Game-Boy-Modulen gibt es bei *Stadium* nicht, alles dreht sich nur um Kämpfe. In einer Arena schickt ihr eure Monster in den Kampf, und zwar

Die Gestaltung der Polygon-Pokémon gleicht den Trickfiguren der Fernsehserie, ihre Attacken sind besonders effektiv in Szene gesetzt. Euren Hörsinn überzeugt hauptsächlich der Stadionsprecher, der – für Nin-

tendo-Verhältnisse überraschend – sogar der deutschen Sprache mächtig ist. Der Kommentar ist dank der Soundroutine von Factor 5 (*Star Wars: Rogue Squadron*) sehr umfang- und abwechslungsreich ausgefallen.

Die Übertragung eurer Pokémon aus den Game-Boy-Editionen *Blau*, *Rot* und ab Juni auch *Gelb* funktioniert übrigens mittels des Transfer Paks (ehemals 64GB-Adapter), der

dem 256-MBit-Modul beiliegt (Bundle-Preis: 149 DM). Momentan unterstützt sonst nur *Mario Golf* das Zubehör, für *Perfect Dark* ist dieses Feature ebenfalls angekündigt. Deshalb wird das Transfer Pak auch separat angeboten, und zwar für 40 DM.



Den ersten Pokémon-Film könnt ihr ab dem 13. April in den Kinos sehen



Dort spielt, ebenso wie in *Pokémon Stadium 2*, auch Mew eine Rolle



gegen die eines Computer-Gegners oder eines Mitspielers. Auch zwei Zweierteams sind möglich. Dabei könnt ihr aus vorgegebenen Pokémon auswählen oder eure schlagkräftigsten Wesen vom Game-Boy-Modul übertragen.



Neun Minispielchen à la Mario Party sind auch in dem Modul enthalten



In der Endfassung des Spiels sind Texte und Sprachausgabe in Deutsch



Excitebike 64

System: Nintendo 64
Entwickler: Left Field

Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab Juli

Mit *Wave Race 64* und *1080° Snowboarding* hat Nintendo gezeigt, wie realistisch selbst anspruchsvolle Fahrphysik auf einem N64 wiedergegeben werden kann. Mit *Excitebike 64* steht ein weiterer Beweis in den Startlöchern, der zugleich eine konsequente Fortsetzung des belieb-

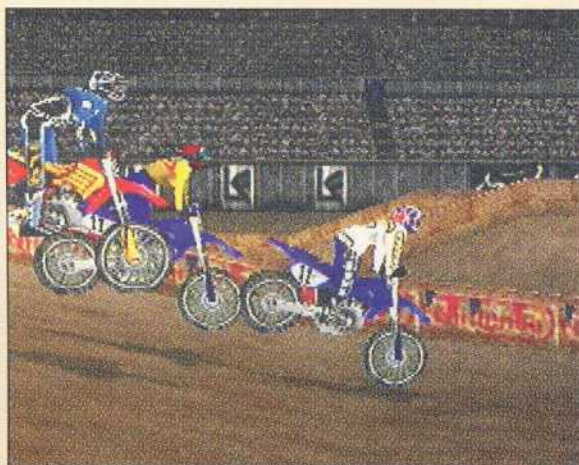


ten NES-Originals darstellt. Letzteres ist übrigens als Bonusspiel enthalten, doch kommen wir lieber zu den Qualitäten des Nachfolgers. Während ihr mit dem A-Button ganz normal Gas gebt, könnt ihr mit dem Z-Trigger zu-



Ob in der stickigen Halle oder an der frischen Luft – so richtig hohe Sprünge muss ein echtes Motocross-Rennen bieten, dann klappt's auch mit den Gegnern

sätzlichen Turboschub geben. Dieser steht zwar unbegrenzt zur Verfügung, solltet ihr ihn aber zu häufig einsetzen, überhitzt der Motor



eurer Maschine. Mit der R-Taste könnt ihr in Kurven hineinrutschen, um gefühlvoll wieder herauszubeschleunigen. Dafür empfiehlt es



sich, sorgfältig mit dem Gas umzugehen, denn gerade beim Hineinfahren in enge Kurven ist weniger (Tempo) meist mehr. Bis zu vier Spieler können dank Split-screen an den Start gehen. Wer sich seine eigenen Strecken designen möchte, kann dies mit dem Track-Editor tun und die Kurse auf Controller Pak abspeichern.



Metal Gear Solid

System: Game Boy Color
Entwickler: Konami/KCEJ

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: ab Mai

Buchstäblich in allerletzter Sekunde traf an Konamis Messestand frisch aus Japan *Metal Gear Solid* ein. Das



32-MBit-Modul vereint die Tugenden der viel gerühmten PlayStation-Version mit dem Look der NES-Fassung und einer neu-



en Story. Solid Snake muss eine Militärbasis infiltrieren und dabei durch geschicktes Tarnen und Täuschen Feindkontakt, wenn möglich, vermeiden. Neben den umfangreichen und intelligent designed Missionen stehen noch 180 Trainingslevel zur Verfügung, in denen ihr euer



Bei dem Angriff des Kampfhubschraubers heißt es, in Deckung zu gehen



Neben Snake und Roy Campbell ist auch Mei Ling mit von der Partie

Können verfeinern oder zusätzlich unter Beweis stellen könnt. Als wäre das alles nicht genug, können zwei Agenten sogar per Link-Kabel auf die Pirsch gehen. Außergewöhnlich umfangreich

ist natürlich auch der Storyanteil ausgefallen: Insgesamt 400 Seiten Text wurden erfreulicherweise komplett ins Deutsche übersetzt. Um das ganze Paket perfekt abzurunden, spendierte Konami dem Modul sogar eine Batterie zum Speichern der Spielstände. Ob das potenzielle Highlight *Metal Gear Solid* hält, was es verspricht, erfahrt ihr im ausführlichen Test in der kommenden Ausgabe.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

System: Nintendo⁶⁴
Genre: Sport

Entwickler: Activision
Erhältlich: ab März

Ab auf das Board und hinein ins Vergnügen! *Tony Hawk's Skateboarding* für N64 ist die Umsetzung des gleichnamigen Spiels für die PlayStation. Grafisch



Die Areale sind dieselben wie in der PlayStation-Version des Spiels



aufpoliert und mit einer vorzüglichen Analogsteuerung bedacht, ist es eine wahre Freude, in den zehn Arealen die coolsten Stunts und Tricks auszuführen. Verschiedene Aufgaben, wie das Finden und Einsammeln von Video-

tapes, das Erreichen einer bestimmten Punktezahl oder das Zerstören fünf angegebener Objekte, sorgen für Kurzweil. Im Zweispieler-Modus könnt ihr gleichzeitig per Splitscreen oder nacheinander antreten. Wie im Solospiel habt ihr die Auswahl aus diversen Profi-Boards und bekannten Größen des Sports wie zum Beispiel dem berühmten Namensgeber Tony Hawk. Zwar fehlen die Realfilm-



Sequenzen der PSX-Version, dafür werdet ihr aber mit actionreichen Echtzeit-Filmchen entschädigt.

STAR CRAFT 64

System: Nintendo⁶⁴
Genre: Strategie

Entwickler: Nintendo
Erhältlich: ab September

Nachschub für Strategen: Mit *StarCraft 64* begeben ihr euch in die unendlichen Weiten des Weltraums. Auf einem fernen Planeten herrscht Krieg. Zu Beginn habt ihr die Wahl, welcher der ins-



Die Steuerung ist vorbildlich und lässt euch zu jeder Zeit die volle Kontrolle



gesamt drei Rassen, die über unterschiedliche technische und anatomische Voraussetzungen verfügen, ihr die nötigen Befehle erteilen wollt. Auf den Zweispieler-Modus dürfen sich nur diejenigen freuen, die ein Expansion Pak ihr Eigen nennen. Wenn ihr also öf-



ters mit einem Freund spielt, solltet ihr diese zusätzliche Ausgabe schon einmal einplanen, dennwitzige Modi sorgen für eine Menge

Spaß zu zweit. Erwähnenswert ist zum Beispiel die Football-Schlacht: Auf einem Spielfeld tretet ihr mit euren Armeen gegeneinander an, wobei es nicht darum geht, die anderen Soldaten zu töten, sondern einen leuchtenden Football in das gegnerische Energietor zu transportieren. Der strategische Einsatz der einzelnen Trupps ist dabei von großem Wert.

International Track&Field Summer Games

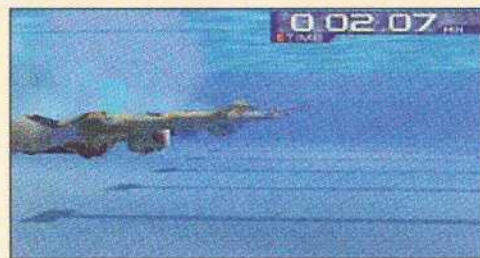
System: Nintendo⁶⁴
Genre: Sport

Entwickler: Konami
Erhältlich: ab April

Auf die Plätze, fertig, los! Auch die weniger sportlichen unter euch können bald zu wahren Höchstleistungen in 14 verschiedenen olympischen Disziplinen auflaufen – obwohl, ein wenig Ausdauer im Triggern solltet ihr schon mitbringen. Aber



Das Hammerwerfen erfordert schnelles Triggern und ein gutes Timing



Durch die High-Res-Grafik wirken die Athleten beinahe lebensecht

eingetragen werden. Das Gewichtheben wird euch hingegen die Röte ins Gesicht treiben, während eure müde Armmuskulatur beginnt, wie Feuer zu brennen. Je nachdem, wie viel Gewicht ihr habt auflegen lassen, müsst ihr einen Kraftanzeiger durch Triggern bis zu einer bestimmten Marke pushen. Ist die Hantel dann letztendlich über dem Kopf, gilt es, den Athleten zu stabilisieren. Flüssige



Animationen, die mit dem Motion-Capturing-Verfahren erstellt wurden, sorgen für einen realistischen Eindruck des Geschehens. Wer ein Expansion Pak besitzt, darf sich zudem über die High-Res-Grafik freuen.



Wario Land 3

System: Game Boy Color
Entwickler: Nintendo

Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab April

Wario ist wieder da! In seinem neusten GBC-Abenteuer ist der liebenswerte Finsterling erneut auf der Jagd nach Schätzen. Wie beim Vorgänger kann er nicht sterben, son-



Wario will beim Golfen ein Hole-in-One erzielen. Doch, was ist das für ein Ball?



dern wird durch die Angriffe seiner Gegner zum Teil in andere Formen verwandelt. Natürlich sind diese Metamorphosen oft notwendig, um Rätsel zu lösen und um weiterzukommen. Für zusätzlichen Dauerspaß sorgt die Tat-

sache, dass in jedem Level vier verschiedenfarbige

Schatztruhen versteckt sind, die ihr meist erst findet, nachdem ihr in späteren Leveln bestimmte Aktionen ausgeführt habt. Zusätzlich wirkt sich der Wechsel von Tag und Nacht darauf aus, was euch in einem Level erwartet.



Sonstige Messe-News

Für regelmäßige TOTAL!-Leser gibt es leider nicht viel Neues von der Nürnberger Spielwarenmesse zu berichten. Zahlreiche viel versprechende Titel wurden weder in den Presseinfos erwähnt, noch in Aktion gezeigt. Kein *Banjo-Tooie*, kein *The Legend of Zelda: The Mask of Mudora* (ehemals *Zelda: Gaiden*), kein



Pokémon Pinball (GBC)

Conker Bad Fur Days (ehemals *Twelve Tails: Conker 64*), kein *Mini Racers*, kein *Kirby 64*, kein *Super Mario RPG II*, kein ... die Liste ließe sich noch ein Weilchen fortführen. Auf Nachfragen konnten wir erfahren, dass ein Europa-Release dieser Titel im Jahr 2000 als gesichert gilt, nur bei den beiden letztgenannten Games sei noch keine Entscheidung gefallen. Nicht gut sieht es übrigens auch für *Ogre Battle 64* und *Harvest Moon 64* aus. Vor kurzem noch angekündigt, scheinen beide Spiele nicht mehr in Europa zu erscheinen. Definitiv eingestellt wurden die Arbeiten an *Spiderman*, *X-Men* und *Rally Masters*, die somit nicht mehr veröffentlicht werden. Von der europäischen Release-Liste wurde außerdem *Pokémon Snap* und von der deutschen Release-Liste (wer

hätte das gedacht) *Perfect Dark* gestrichen.

Mit *Tarzan* wurde ein knuffiges und spielerisch äußerst interessantes

Jump&Run zum aktuellen Kinofilm gezeigt. Die Umsetzung weist inhaltlich keine Unterschiede zum PSX-Original auf. Auch das Motorboot-Rennspiel *Hydro Thunder*

hinterließ einen ordentlichen Eindruck. Im Gegensatz zu *Wave Race 64* handelt es sich jedoch nicht um eine realistische Simulation, sondern um einen actionorientierten



Tarzans urige Abenteuer könnt ihr bald auch auf dem N64 nachspielen

Racer. *Vigilante 8: 2. Herausforderung* unterscheidet sich in puncto Spielprinzip nicht wesentlich von seinem Vorgänger, wurde jedoch technisch gehörig aufpoliert. Auf

dem Game Boy Color konnte neben *Rayman* vor allem *Tomb Raider* für Aufsehen sorgen. Es ist erstaunlich, wie authentisch die Archäologin Lara Croft im Westentaschenformat umgesetzt wurde. Fantastische Animationen und aufwändige Hintergründe und Explosionen verwöhnten das Auge. *Pokémon Pinball* konnte ebenfalls Probe gespielt werden – das Game



Herr Stoiber, was haben wir denn da? Oh, oh: Das ist ja gar kein Pokémon!

soll im August erscheinen. Außerdem wurde auf Postern *Pokémon Trading Cards* für Game Boy angepriesen. Eine spielbare Version suchte man jedoch vergeblich, auch eine Aussage zum Europa-Release war von Nintendo nicht zu bekommen.

TOTAL! NEWS

am rande

MP3-Player für Game Boy

Die kanadische Firma Destiny Media Technologies will im Frühjahr in den USA ein MP3-Player-Modul für den Game Boy auf den Markt bringen. Zum Preis von 99 Dollar bieten die 16-Mega-byte-Speicher des Songboy Platz für etwa 15 Minuten Musik. Eine Erweiterung auf 32 MB soll folgen. Das Gerät kann im Internet unter www.song-boy.com bestellt werden.



PR-Maßnahme

In London verkündete Uri Geller, bekannt geworden als selbst ernanntes Medium, er strebe eine 60-Mio.-Pfund-Klage gegen Nintendo an. Der Grund: Zum einen bestünden Ähnlichkeiten mit dem japanischen Namen des Pokémon Kadabra (der dort Un-Geller lautet, auch „Evil-Geller“ ge-



nannt) sowie dessen „parapsychischen Fähigkeiten“. Das negative Erscheinungsbild von Un-Geller in der Pokémon-Welt schade dem Image Gellers. Er wolle sowohl in Japan als auch in den USA klagen.

Mehrere Wochen später war bei Nintendo allerdings immer noch keine Klageschrift eingegangen. Offenbar wollte da jemand dem Verblässen des ehemaligen Starruhms entgegenwirken ...

am rande

Dragon Quest Monsters

Ursprünglich hätte die Pokémon-Alternative von Enix Ende Januar auf den Markt kommen sollen. Das Spiel wurde auch rechtzeitig von der hiesigen Vertriebsfirma Eidos Interactive (*Tomb Raider*) eingereicht, doch aus unerfindlichen Gründen (laut Nintendo: Mangel an Produktionskapazitäten) konnte das



Modul für Game Boy (Color) bislang noch nicht gefertigt werden. Nun soll *DDM* am 3. März in den Handel kommen.

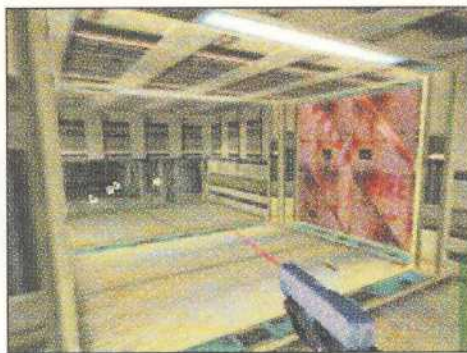
Veni, vidi, vici

Mit über 800.000 verkauften Modulen bis Ende Dezember 1999 wurden *Pokémon Blau* und *Rot* auch in Deutschland zu absoluten Bestsellern des vergangenen Jahres. Europa-weit ging das Spiel rund zwei Millionen Mal über den Ladentisch. Vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland erhielten beide Versionen die begehrte Platin-Auszeichnung für mehr als 200.000 verkaufte Einheiten. Gold (über 100.000) gab es für *Tetris DX*. Auch in den USA kam im vergangenen Jahr niemand an den *Pokémon* vorbei. Platz eins der Verkaufs-Charts „across all formats“, also aller Konsolen inklusive PCs, belegt die *Gelbe Edition*, gefolgt von *Rot* und *Blau*. In Japan gingen *Gold* und *Silber* allein im Dezember unglaubliche 4,1 Millionen Mal über den Ladentisch.

Perfect Dark

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Rare

Genre: First Person Shooter
Erhältlich: ab April (als PAL-Import)



Zunächst einmal die schlechten Nachrichten: *Perfect Dark* wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Letztlich ist das aber nicht entscheidend, die Händler wissen um das gesteigerte Interesse an dem Titel und werden PAL-Versionen aus dem europäischen Ausland anbieten, die problemlos auf eurem deutschen N64 laufen. Wesentlich tragischer ist die Nachricht, dass das GB-Kamera-Feature wieder rausge-



Wie in dem Film Zurück in die Zukunft 2 schweben alle Fahrzeuge in PD

flogen ist. Mit diesem Feature wäre es möglich gewesen, euer Gesicht, oder das eines Freundes aufzunehmen und eurer Spielfigur im Mehrspieler-Modus zu verpassen. Offiziell wird behauptet, es sei immer wieder zu Programmabstürzen gekommen, wahrscheinlicher sind jedoch begründete Befürchtungen vor Konfrontationen mit entsetzten Menschenrechtlern. In den vergangenen Wochen wur-



den weltweit immer wieder negative Berichterstattungen über das Kamera-Feature publiziert.

Ebenfalls unschön ist die Tatsache, dass ihr in *Perfect Dark* nur dann alle Modi auswählen könnt, wenn euer N64 mit einem Expansion Pak ausgestattet ist. Andernfalls werden weder der Einzspieler-Story-Modus noch die Multiplayer-Modi für drei bis vier Spieler freigeschaltet. Euch stehen dann nur die 30 Deathmatch-Modi für einen und zwei Spieler zur Verfügung, bei denen ihr gegen bis zu acht CPU-Gegner antretet. Der Grund für diese Ein-



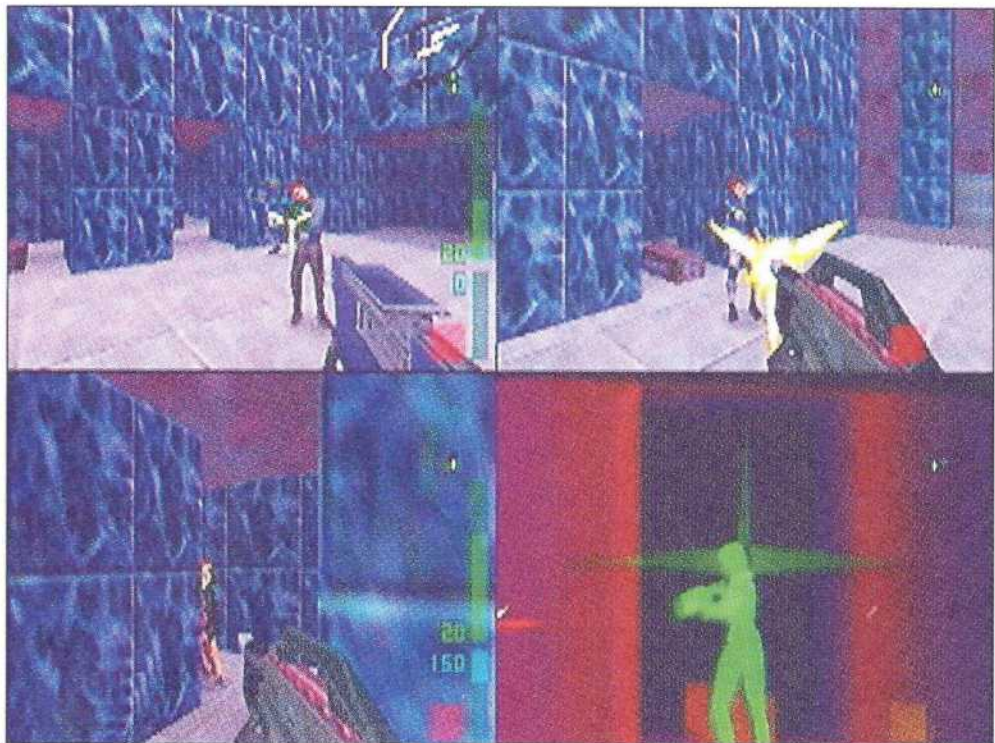
schränkung ist folgender: *Perfect Dark* wurde von Anfang an für den Einsatz des Expansion Paks entwickelt, da es eigentlich mit diesem im Bundle ausgeliefert werden sollte. Offenbar hielt man *Donkey Kong 64* dann doch für den geeigneteren Weihnachtstitel (vor allem in Deutschland) und lieferte das Affentheater mit einer beigelegten Speichererweiterung aus. *Perfect Dark* erneut nur im Bundle anzubieten, wäre demnach mehr als dreist. Da es aber immer noch Spieler gibt, die kein Expansion Pak besitzen, entschied Nintendo, dass *Perfect Dark* auch ohne die 4-MB-Erweiterung funktionieren muss. Weil die Entscheidung erst kurz vor dem ursprünglich geplanten Release im November 1999 getroffen wurde, ist sie zugleich der Grund, warum die Veröffentlichung des Titels auf April verschoben wurde. Rare stand demnach in den vergangenen Monaten vor der schwierigen Aufgabe, das Game so umzuprogrammieren, dass es auch dann noch läuft, wenn nur halb so viel



Nicht nur gegen-, sondern auch miteinander könnt ihr Perfect Dark spielen



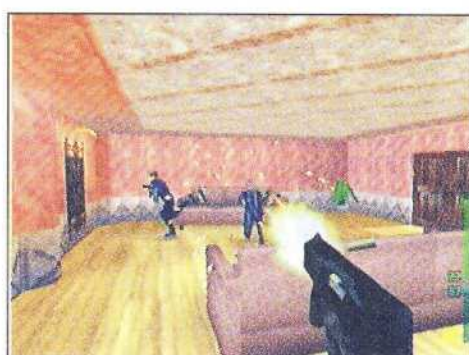
Einige Rätsel erfordern eure Kombinationsgabe z.B. diese Lasersperre



Speicher zur Verfügung steht. Diese Aufgabe ist bei einem derart umfangreichen Projekt eigentlich nicht zu meistern. Rare hat es dennoch geschafft, wenngleich dabei der genannte Kompromiss herausgekommen ist. Trotzdem empfehlen wir jedem, der noch kein Expansion Pak besitzt, sich eins zuzulegen. Denn dann erwartet euch, systemübergreifend, einer der besten First Per-

son Shooter der Videospiegeschichte. Die Science-Fiction-Storyline ist atemberaubend spannend und das Gameplay über jeden Zweifel erhaben. Auf der Erde wird, für die Menschen unbemerkt, ein Krieg ausgetragen. Es ist ein Krieg zwischen zwei außerirdischen Rassen, den Ske-dars und den Maians. Ihr schlüpft in die Rolle der Geheimagentin Joanna Dark, die mehr oder weniger

unfreiwillig während eines Auftrags von diesem Krieg erfährt. In 17 Levels, die über neun verschiedene Missionen verteilt sind, liegt es an euch, die Situation zu klären. Die Aliens lassen sich aber nicht so ohne weiteres überzeugen. Daher solltet ihr mit einer von über 44 Waffen nachhelfen. Doch Vorsicht, nicht jeder Außerirdische ist ein Feind! Wer *Perfect Dark* er-



Was gibt es Schöneres, als ein paar Gegner so richtig zu überraschen?

folgreich spielen will, darf also nicht blindlings durch die Gegend laufen und herumballern. Taktische Finesse und umsichtiges Agieren sind der Schlüssel zum Sieg. Im nächsten Monat erfahrt ihr weitere Details zum kommenden Superhit, doch eine gute Nachricht noch schnell vorweg. Nintendo gab kurz vor Redaktionsschluss bekannt, die PAL-Version mit deutschen Bildschirmtexten zu versehen, da das Spiel in Österreich und der Schweiz offiziell erscheinen wird.

Perfect Dark

System: Game Boy Color
Entwickler: Rare

Genre: Third Person Shooter
Erhältlich: 3. Quartal

Perfect Dark für N64 gehört zu den am meisten erwarteten Spielen der letzten Monate. Eigentlich logisch, dass eine GBC-Version nur eine Frage der Zeit war. Nun hat Rare ebendiese an-



Am Schießstand macht ihr euch mit den Waffen vertraut und übt zu zielen

gekündigt. Ein genauer Termin steht derzeit noch nicht fest, doch das Spiel soll auf jeden Fall noch in diesem Spätsommer oder Herbst erscheinen. *Perfect Dark* wird technisch alle Register ziehen, die momentan auf dem Game Boy Color gezogen werden können. Das Spiel wird in einem Rumble-Modul stecken, eine FMV-Intro



bieten, mit Sprachausgabe protzen und den GB-Drucker unterstützen. Außerdem könnt ihr via Link-Kabel in verschiedenen Deathmatches gegen einen Freund antreten und per Infrarotschnittstelle Daten zwischen zwei GBCs austauschen. Der absolute



Hammer an diesem Third Person Shooter ist jedoch das Transfer-Pak-Feature. Dadurch werdet ihr Daten zwischen der N64- und der GBC-Fassung austauschen können. Um welche Art von Daten es sich handelt, ist noch unbekannt, denkbar wäre jedoch das



Freischalten von weiteren Waffen oder sogar Levels. Wir sind jedenfalls gespannt, welche Abenteuer Joanna Dark auf dem Game Boy Color erleben wird.



Resident Evil Zero

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Capcom

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: Sommer (jp)

Endlich gibt es erste Bilder zu *Resident Evil Zero*, über dessen Existenz wir euch schon in den TOTAL!-Ausgaben 2/99 und 4/99 informierten. Nun machen die ersten Bilder Appetit auf mehr. Die Story ist zeitlich vor dem ersten



Gepflegtes Gruseln ist angesagt, wenn ihr an jeder Ecke Zombies trifft



Teil der bekannten *Resident Evil*-Saga angesiedelt. Rebecca Chambers, Mitglied der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit, befindet sich in einem Zug auf dem Weg nach Raccoon City, in dem es vor Untoten nur so wimmelt. Doch das ist erst der Anfang ...

Turok 3: The Shadow of Oblivion

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Acclaim

Genre: First Person Shooter
Erhältlich: ab September

Turok 3: The Shadow of Oblivion wird das letzte Abenteuer des Indianers für N64 sein. Die Programmierer wollen angeblich aus Designfehlern der Vergangenheit gelernt haben. Die Level



Turok 3 sieht wesentlich futuristischer als seine Vorgänger aus



sollen nicht mehr so unglaublich riesig ausfallen, und ihr werdet die Möglichkeit haben, jederzeit abzuspeichern. Gleichzeitig wurde die Grafik-Engine laut Acclaim deutlich optimiert. Obwohl der Detailreichtum der Texturen und die dargestellte Polygonmenge erneut gesteigert werden konnten, soll die Framerate höher und konstanter sein. Selbstverständlich wird es auch wieder einige neue Waffen zu bewundern geben. Welche Wirkung diese haben, ist jedoch noch nicht heraus.

Tyrannosaurus Tex

System: Game Boy Color
Entwickler: Slitherine Software

Genre: First Person Shooter
Erhältlich: ab April

Der englische Hersteller Eidos Interactive kündigt eine technische Revolution an: *Tyrannosaurus Tex* wird der erste Ego-Shooter für den Game Boy Color. In der Rolle des Cowboys Tex müsst ihr in 18 Levels gegen Dinosaurier und Roboter kämpfen. Per Link-Kabel könnt ihr euch zudem gegenseitig unter Beschuss nehmen. Der erst im vergangenen Jahr gegründete Entwickler Slitherine Software zaubert



Ein Ego-Shooter für Game Boy Color – wer hätte sich das je träumen lassen



Zwischensequenzen in High-Color auf den Bildschirm und verspricht zudem „fantastischen 3D-Sound“ und eine hohe Framerate. Im zweiten Quartal soll außerdem *Disney World Racing* erscheinen. Neben Chip und Chap machen noch acht weitere Charaktere die Rennstrecken des Disney-World-Themenparks unsicher. Auch dieses Eidos-Spiel ist per Link-Kabel zu zweit spielbar.

Pokémon Gold/Silber

System: Game Boy Color
Entwickler: Nintendo/GameFreak

Genre: Pokémon
Erhältlich: als Import (jp.)

Die in Japan Anfang Dezember 1999 veröffentlichten Color-Module *Pokémon Gold* und *Silber* brachen innerhalb kürzester Zeit sämtliche Verkaufsrekorde. Neben 100 neuen Pokémon gibt es auch die 151 alten, die grafisch dezent umgestaltet wurden. Erneut müssen acht Arenaleiter bezwungen werden. Per Link-Kabel oder Infrarotschnittstelle könnt ihr Pokémon tauschen oder gegeneinander kämpfen, der



Waninoko ist eines der drei neuen Pokémon, die anfangs zur Wahl stehen



Game-Boy-Drucker wird ebenfalls unterstützt. Neu ist zum Beispiel, dass alle Pokémon männlich oder weiblich sind (und dabei, anders als Nidoran, nur einen Pokédex-Eintrag haben), und dass einige Wesen aus Eiern schlüpfen. Eine interne Uhr sorgt für wechselnde Tages- und Nachtzeiten, die sich auf die anzutreffenden Pokémon auswirken. Ab der kommenden Ausgabe werden wir euch regelmäßig über die neuen Features der *Gold*- und *Silber*-Editionen auf dem Laufenden halten.

Release-Listen

Einige Veröffentlichungstermine wurden diesen Monat in allerletzter Sekunde verschoben – und zwar so spät, dass wir die Angaben bei den entsprechenden Previews und Tests nicht mehr ändern konnten. Bei widersprüchlichen Angaben gilt: Auf dieser Seite findet ihr die aktuellen Termine.

GAME BOY COLOR

NINTENDO 64

Februar:	International Track & Field	Konami	Sport
	Janosch	Infogrames	Jump&Run
	Konami Winter Games	Konami	Sport
	Tiger Woods PGA Tour	THQ	Sport
März:	Army Men	3DO/Infogrames	Action
	Battletanx	3DO/Infogrames	Action
	Box Champions	Electronic Arts	Prügelspiel
	Daikatana	Kemco	Action
	Dragon Quest Monsters	Enix/Eidos Interactive	Pokémon
	ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Prügelspiel
	F15 Strike Eagle	Take 2	Action
	Game & Watch Gallery 3	Nintendo	Spielesammlung
	Konami GB Collection Vol. 2	Konami	Spielesammlung
	Marble Madness	Midway	Action
	Magical Tetris	Capcom/Activision	Puzzlespiel
	Rampage 2 Universal Tour	Midway	Action
	Rayman	Ubi Soft	Jump&Run
	Ready 2 Rumble	Midway	Prügelspiel
	Soccer Management	Acclaim	Manager-Simulation
	Speedy Gonzales	Infogrames	Jump&Run
	Tomb Raider	Eidos Interactive	Action/Adventure
	Tonka Raceway	Take 2	Rennspiel
	Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
	Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Sport
	Toy Story 2	Activision	Jump&Run
	Vegas Games	Infogrames	Spielesammlung
	Wings of Fury	Mindscape/Mattel	Action
April:	4x4 World Trophy	Infogrames	Rennspiel
	All-Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
	Bugs Bunny: Crazy Castle 4	Kemco	Jump&Run
	Cross Country Racing	Konami	Rennspiel
	Disney World Racing	Eidos Interactive	Rennspiel
	Driver	GT Interactive	Rennspiel
	F-1 World Grand Prix II	Video Systems	Rennspiel
	IK+ (International Karate)	Virgin Interactive	Prügelspiel
	Jay the Lion	THQ	Jump&Run
	Jer. McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel
	KISS Psycho Circus	Take 2	Action
	Looney Tunes Collector	Infogrames	Action/Adventure
	Mask of Zorro	Ubi Soft	Jump&Run
	Muppets, The	Take 2	Action
	NBA In the Zone 2000	Konami	Sport
	Oddworld Adventures II	Oddworld/GT Interactive	Jump&Run
	Rainbow Six	Take 2	Action/Strategie
	Top Gear Rally 2	Kemco	Rennspiel
	Tyrannosaurus Tex	Eidos Interactive	First Person Shooter
	Wario Land III	Nintendo	Jump&Run
Mai:	24 Stunden von Le Mans, Die	Infogrames	Rennspiel
	Azure Dreams	Konami	Rollenspiel
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
	ISS 2000	Konami	Sport
	Metal Gear Solid	Konami	Action
	Pro Pool Billiard	Codemasters	Sport
	RTL Fußballmanager	THQ	Manager-Simulation
	Street Fighter Alpha 3	Capcom/Virgin Interactive	Prügelspiel
	Thrasher: Skate and Destroy	Take 2	Sport
ab Juni:	GTA 2 (Oktober)	Take 2	Action
	Perfect Dark (August)	Rare/Nintendo	Third Person Shooter
	Pokémon Gelbe Edition (Juni)	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Pinball (August)	Nintendo	Flipper
	TOCA Touring Car Champ. (Okt.)	THQ	Rennspiel
	UEFA Soccer Boy (Juni)	Infogrames	Sport
	WWF (November)	THQ	Prügelspiel
Termin (noch) nicht bekannt:			
	Banjo-Kazooie	Rare	Jump&Run
	Lufia – Ruins Chaser	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Resident Evil	Virgin Interactive	Action/Adventure
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure

März:	Army Men: Sarge's Heroes	Infogrames	Action/Adventure
	Battletanx – Global Assault	Infogrames	Action
	Castlevania – Legacy of Darkness	Konami	Action/Adventure
	Daikatana	Kemco	First Person Shooter
	ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Prügelspiel
	Fighter Maker	Virgin Interactive	Prügelspiel
	Paperboy 3D	Midway	Action
	South Park Rally	Acclaim	Rennspiel
	Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Sport
	Vigilante 8: 2. Herausforderung	Activision	Action/Rennspiel
April:	All-Star Baseball 2001	Acclaim	Sport
	Asteroids Hyper 64	Crave Entertainment	Action
	Battlezone 64	Crave Entertainment	Action
	Hydro Thunder	Midway	Rennspiel
	Int. Track & Field Summer Games	Konami	Sport
	Jer. McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel
	NBA In the Zone 2000	Konami	Sport
	Perfect Dark (nicht in Deutschl.)	Rare/Nintendo	First Person Shooter
	Pokémon Stadium	Nintendo	Action/Pokémon
	Rat Attack	Mindscape/Mattel	Action/Adventure
	Ridge Racer 64	Nintendo	Rennspiel
	Ruff & Tumble	GT Interactive	Action/Adventure
	Tarzan	Eurocom/Activision	Jump&Run
Mai:	Blues Brothers 2000	Titus	Jump&Run
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
	ISS 2000	Konami	Sport
	Operation Winback	Koei/Virgin Interactive	Action
	Tazmanian Express	Infogrames	Action/Adventure
ab Juni:	Aidyn Chronicles (August)	H2O/THQ	Rollenspiel
	Excitebike 64 (Juli)	Leftfield/Nintendo	Rennspiel
	Hercules (Juli)	Titus	Action/Adventure
	Mario Party 2 (Juni)	HAL/Nintendo	Spielesammlung
	Power Rangers (November)	THQ	Action/Adventure
	Schlümpfe 2000 (September)	Infogrames	Jump&Run
	StarCraft 64 (September)	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie
	The World is not Enough (Aug.)	Eurocom/EA	First Person Shooter
	Turok 3 (August)	Acclaim	First Person Shooter
	WWF (November)	THQ	Prügelspiel
Termin (noch) nicht bekannt:			
	Banjo-Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run
	Conker Bad Fur Days (Conker 64)	Rare/Nintendo	Action/Adventure
	Dino Planet (ab 2001)	Rare/Nintendo	Action/Adventure
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure
	Eternal Darkness	Silicon Knights	Action/Adventure
	European PGA Golf	Infogrames	Sport
	GTA	Take 2	Action
	Harvest Moon 64	Crave Entertainment	Strategie
	Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/Adventure
	Kirby 64	HAL/Nintendo	Action/Adventure
	Mickey Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel
	Mini Racers	Looking Glass/Nintendo	Rennspiel
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel
	O.D.T.	Psygnosis	Action
	Ogre Battle 64	Quest	Strategie/Rollenspiel
	Pikachu Genki Dechu	Nintendo	Virtual Pet Simulation
	Resident Evil Zero	Capcom	Horror-Adventure
	Riqa	Nintendo	Rollenspiel
	Star Wars	LucasArts	nicht bekannt
	Super Mario RPG 2	Intellig. Systems/Nintendo	Rollenspiel
	Thrasher: Skate & Destroy	Take 2	Sport
	Zelda: Mask of Mujula (Z. Gaiden)	Nintendo	Action/Adventure
Entwicklung eingestellt:			
	F-1 World Grand Prix III	Video Systems	Rennspiel
	Mission Impossible 2	Infogrames	Action/Adventure
	Mortal Kombat Special Forces	Midway	Action/Adventure
	Pokémon Snap (europ. Version)	Nintendo	Foto-Safari
	Rally Masters	Infogrames	Rennspiel
	Spider-Man	Activision	Action
	View Point 2064	Sammy	Shoot 'em Up
	Wild Waters	Looking Glass/Ubi Soft	Rennspiel
	X-Men	Activision	Prügelspiel



Für alle, die sich unsere Adresse auch nicht merken können, haben wir sie unten auf dieser Seite noch mal notiert. Toller Service, was? Dimitri Imanbaev aus Weiden hatte damit jedenfalls keine Probleme

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.

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).

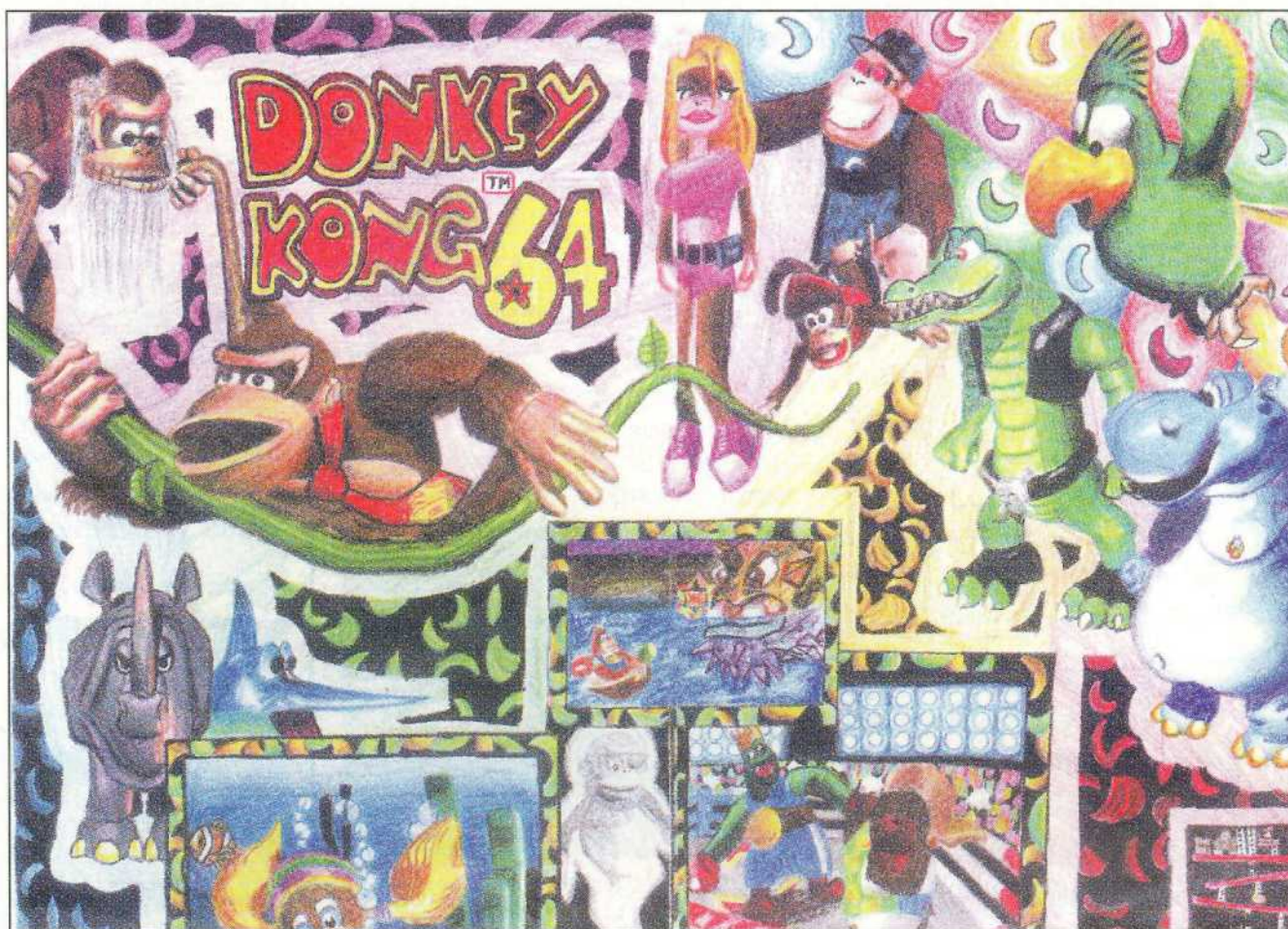
kdh

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

Euer Wunsch ist uns Befehl! Ab sofort könnt ihr uns Briefe per E-Mail schicken. Bedenkt bitte, dass wir auch diese nur auf den Leserpostseiten der TOTAL! beantworten! Schreibt an total@x-plain.de.

Pokémon Nr. 000!

In jüngster Zeit verbreitet sich offenbar über das Internet die Info, dass unter bestimmten Bedingungen auf der Zinnoberinsel ein Pokémon namens „Missingno.“ auftaucht. Es handelt sich dabei um einen bekannten Bug (Programmierfehler) des Spiels. Fangt ihr es ein, kann dabei der komplette Speicher gelöscht werden! Ein Nebeneffekt der Begegnung ist die Verhundertfachung des sechsten Items. Das ist zwar praktisch, allerdings werden dadurch die Einträge der erfolgreichen Pokéliga-Absolventen zerstört.



Das Donkey Kong 64/Expansion-Pak-Bundle erhitzt weiterhin die Gemüter. Roy Riginashvili hingegen verdanken wir diese famose DK 64-Zeichnung, die keinerlei Anlass zur Kritik liefert. (Schönen Gruß nach Wien!)

N64-Fragestunde

1. Trotz allen Ärgers über das Kombi-Pak von Donkey Kong 64 muss man in die Zukunft sehen. LylatWars wurde zu Anfang auch ausschließlich mit Rumble Pak ausgeliefert und war später dann separat zu kaufen. Ich kann nur hoffen, dass es sich mit DK 64 genauso verhält. Wisst ihr vielleicht, wann es endlich so weit ist?

2. Deutschland und England haben ja beide das PAL-System. Meistens haben allerdings die Modulschächte andere Formen. Deshalb meine Frage, ob man ohne Kompatibilitätsprobleme englische Importspiele auf einem deutschen N64 spielen kann.

3. In Donkey Kong 64 gibt es einmal den absoluten Nintendo-Klassiker Donkey Kong und ein Spiel namens Jet Pak. DK wurde von Nintendo entwickelt, und nach Vollendung bekommt man auch eine Nintendo-Münze. Beim Spiel Jet Pak bekommt man eine Rare-Münze. Soweit ich weiß, wurde Rare aber in den 90ern gegründet, doch Jet Pak ist von 1986. Wie passt das zusammen?

4. Oft habt ihr schon geschrieben, dass „alle“ wichtigen 64DD-Spiele wie Mother 3 oder die Mario Artist-Reihe im Westen auf Modul erscheinen werden. Aber trifft das auch auf Sim City 64 zu? (Das Spiel ist in letzter Zeit fast schon untergegangen.)

5. Aktenzeichen XY ungelöst: Die ungeklärte Sachlage von Resident Evil 2 lässt viel Raum für Spekulationen. Da man nicht weiß, inwieweit sich die N64-Fassung vom Original unterscheidet, kann man auch noch nicht sagen, ob es automatisch indiziert ist. Alles in allem tappt man ziemlich im Dunkeln. Was wisst ihr darüber? Werdet ihr Resident Evil 2 testen?

Laurens Pestel, Wedel

TOTAL!:

1. Im Fall LylatWars bekam man zum Spiel das neue Rumble Pak dazu. Später war es auch

separat erhältlich. Im Fall DK 64 wurde das beiliegende Zubehör erst monatelang für 70 DM angeboten. Wer es gekauft hat und ein halbes Jahr später Donkey Kong 64 haben wollte, musste noch einmal 20 DM (gemäß der unverbindlichen Preisempfehlung) für ein zweites Expansion Pak ausgeben. Das ist ein entscheidender Unterschied. Abgesehen davon erfüllt ein zweites Rumble Pak immer noch seinen Zweck, wenn man mal zu zweit spielen will, was bei einer zusätzlichen Speichererweiterung nicht der Fall ist.

Ob das Spiel zukünftig auch offiziell separat angeboten wird, ist nicht bekannt.

2. Unterschiedliche Modulformen gibt es in Japan und den USA. Europäische Module sind



Pascal H. (12) und Alexander T. (13) haben entdeckt, dass Deutsch als Fremdsprache sehr nützlich ist

uneingeschränkt kompatibel, deshalb dürften britische Module keine Probleme bereiten – im Gegensatz zu britischem Rindfleisch, aber lassen wir das.

3. Chris und Tim Stamper gründeten die Firma bereits 1982 unter dem Namen Ultimate – Play the Game (vgl. auch Rare-Reportage in TOTAL! 1/98). Den Namen Rare gibt es seit 1985, als sie begannen, Spiele für das NES zu entwickeln (insgesamt fast 60 Titel). *Jet Pak* entstand ursprünglich bereits 1983 für den ZX Spectrum und war in dem Jahr ein gigantischer Hit (300.000 verkaufte Einheiten).

4. Das hängt davon ab, ob Nintendo das 64DD-Spiel *Sim City 64* – das in Japan erst in einigen Wochen veröffentlicht wird – für einen „wichtigen Titel“ hält.

5. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) geht offensichtlich von einer Inhaltsgleichheit aus. Denn das Ermittlungsverfahren, das derzeit gegen uns wegen des Interviews mit den Entwicklern geführt wird, bezeichnet dieses als Werbung für ein indiziertes Spiel. Solange diese Frage juristisch nicht geklärt ist, sind uns bezüglich weiterführender Berichte die Hände gebunden.

Poké-Corner

Ihr macht wirklich das beste Nintendo-Mag. Und dank euch bin ich auch, was *Pokémon* angeht, immer auf dem neuesten Stand. Trotzdem habe ich noch ein paar Fragen:

1. In letzter Zeit taucht in den *Pokémon*-Animes das Eierpokémon Togepi auf, das allerdings im GB-Spiel nicht zu fangen ist. Was hat es damit auf sich? Etwa ein 152. Pokémon?

2. Kommt zu *Gold/Silber* eine neue Staffel der TV-Serie?

3. In welchem Verlag erscheinen die deutschsprachigen *Pokémon*-Mangas?

Natascha Herkt (14)

TOTAL!:

1. Togepi kommt weder in der blauen, noch in der roten oder gelben Variante von *Pokémon* vor, sondern erst in *Gold* und *Silber*. Da ist er, pardon, es, Nummer 175.

Natürlich spielt Togepi auch im ersten Kinofilm eine Rolle – ebenso ein paar andere Pokémon, die erst in den *Gold*- und *Silber*-Editionen des Spiels auftauchen.

2. Natürlich. In Japan liefen die neuen Folgen wie üblich ein paar Wochen vor dem Verkaufsstart der Module an, um die Vorfreude zusätzlich anzukurbeln. Das bedeutet, solange *Gold* und *Silber* noch nicht für Deutschland angekündigt sind, werden die entsprechenden TV-Folgen bei uns nicht gesendet.

3. Die Comic-Serie des *Club Nintendo Magazins* lief mit der Nummer 6 ja Anfang des Jahres aus. Die 'echten' Mangas veröffentlicht Ehapa (*Asterix*, *Micky Maus*). Einen genauen Termin konnte man uns dort bislang nicht nennen. Laut einer vagen Info soll es noch bis zum Herbst dauern. Nächsten Monat wissen wir (beziehungsweise Ehapa) wohl mehr.

Schnapp' dir alle

1. Ich las bei euch, dass man Pokémon Nummer 151 (Mew) nicht fangen kann. TOTAL! enttäuscht rief ich bei der Club Nintendo Hotline an. Diese sagten man könne es fangen, es wäre nur sehr gut versteckt, weshalb sie es auch noch nicht gefangen hat. Was ist nun richtig?

2. Welche Programme benutzt ihr in eurer Redaktion für Text, Grafiken usw.? Das interessiert mich TOTAL!, da ich sehr gerne mit dem Computer arbeite.

Julian Hegemann (13), Steffenb.

TOTAL!:

1. Hmm, und wenn wir die Sachlage jetzt zum zweiten Mal schildern, wird sie dann glaubwürdiger? Na gut, versuchen können wir es. Also: Die Aussage der Hotline ist absoluter Quatsch. Voraussichtlich wird es parallel zum *Pokémon*-Kinofilm (der am 13. 4. anlauft) eine Aktion zum Freischalten von Mew geben, außerdem ist es in *Pokémon Stadium* enthalten und von dort auf das Game-Boy-Modul übertragbar.

2. Die Standards: Adobe Photoshop zur Bildbearbeitung, Quark Xpress für das Layout und Word für die Texte beziehungsweise das bei Apple mitgelieferte Billigprogramm Claris Works (was zum Tippen von Texten völlig ausreicht). Die Grafik spielt manchmal noch ein wenig in Freehand herum, und dann ist da noch unser antiquiertes Grabber-Programm zum Erstellen von Screenshots.



Hallo, Jan! Zu deinen Fragen: Wir haben bisher nicht über Toriyamas Dr. Slump berichtet. Sollten wir tatsächlich mal nachholen, ist aber derzeit nicht geplant. Und anders als viele unserer Leserinnen und Leser sind wir nicht unbedingt die talentiertesten Zeichner

Was wäre, wenn?

1. Wird die *Player's Choice*-Reihe fortgesetzt?

2. Warum macht Nintendo nicht ihr eigenes 'Videospielmuseum' auf dem N64?

3. Könnte man *Pokémon* in 3D auf dem N64 umsetzen?

Alexander Striehn, Wethau

TOTAL!:

1. Nintendos Kommentar zu dem Thema lautet, das sei im Moment nicht vorgesehen. Traurig, aber wahr.

2. Gute Frage. Vielleicht für eine zukünftige Nintendo-Konsole ...

3. Gute Idee (das wurden wir in jüngster Zeit häufig gefragt), allerdings ist nichts in der Richtung angekündigt. Sagen wir mal so: Es wäre ziemlich ungeschickt von Nintendo, wenn sie zum Beispiel die 3D-Engine von *Zelda 64* nicht dafür nutzen würde, ein *Pokémon*-Spiel zu machen.

Be prepared

Bevor ich zu meinen Fragen komme, möchte ich noch ein riesiges Lob an euch loswerfen, das ihr voll und ganz verdient habt. Aber nun zum wichtigsten Teil meines Briefes:

1. Rare kann doch unmöglich bereits für Dolphin entwickeln, wenn noch fünf Titel (*Perfect Dark*, *Banjo-Tooie*, *Conker 64*, *Mickey's Speedway* und das 3D-Micky-Adventure) fürs N64 angekündigt sind! Was meint ihr?

2. Stimmt es, dass Acclaim schon für Dolphin entwickelt? Wenn ja, wird *Turok 3* unter den ersten Titeln sein?

3. Da jetzt die Entwicklung von *Pokémon Gold/Silber* beendet ist, kann es doch sein, dass ein *Pokémon*-Rollenspiel schon für Dolphin entwickelt wird!? Wenn ja, wäre es von

Ein Pokémon-Geheimnis



Ramona Elbruda (25) aus Herne warf nach unserer Info über das Pika-Baby umgehend ihren PC an. Pika, können wir dazu nur sagen!

Nintendo geschickt, die Ankündigung vor dem PlayStation-2-Start in Japan zu machen.

4. Welche Neuheiten, meint ihr, wird der Game Boy Advance bieten? Ich meine, ob Polygone dargestellt werden können usw.

Marcus Weiskirchner

TOTAL!:

1. Rare kann sogar darüber hinaus noch ein paar Spiele für den Game Boy Color entwickeln. Immerhin hat der Laden rund 200 Mitarbeiter. Da fragt man sich eher, warum so wenige Rare-Spiele pro Jahr erscheinen. Zumindest die Frage, warum sich *Perfect Dark* quasi über Nacht so massiv verzögert hat, ist ja mittlerweile geklärt (vgl. News).

2. Für Third-Partys gibt es erst ab März Entwicklungssysteme. Bis dahin kann aber quasi schon 'ins Blaue hinein' entwickelt werden. Da die technischen Eckdaten des Dolphin bekannt sind, kann man bereits ein paar aufwändige Polygonmodelle basteln und ein paar Spielkonzepte entwerfen. Das macht nicht nur Factor 5 seit geraumer Zeit ...

Turok 3 wurde jüngst für N64 angekündigt. Falls es sich gut verkauft, wird ein *Turok*-Spiel sicherlich unter den ersten Dolphin-Titeln aus dem Haus Acclaim sein.

3. Die Game-Boy-Varianten haben mit möglichen Dolphin-Spielen wenig zu tun. Abgesehen von Projektleitern wie Satoshi Tajiri wird es sicherlich wenige Überschneidungen bei den Mitarbeitern geben.

Wenn Nintendo geschickt wäre, würde sie das tun. Aber eine solche Aktion könnte auch wirkungslos verpuffen, da sich die Zielgruppen nicht unbedingt überschneiden. *Pokémon* ist nun einmal auch in Japan für die Jüngeren, aber die werden sich vermutlich nicht unbedingt eine neue Konsole für umgerechnet rund 800 DM kaufen.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 61



Wir wissen zwar nicht, was aus Jessie geworden ist, aber offenbar hat Petra Rödiger ihren Platz bei Team Rocket eingenommen. Ein Glück, sonst wäre uns dieses Bild entgangen, das kein von Team Rocket patentierter „Schuss in den Ofen“ ist ...



Wir wünschen gute Nacht! Halt, Moment, geht ja gar nicht bei den vielen interessanten Infos dieser Ausgabe. Aber zu deiner Frage, Karo: kdh ist Dienstältester (seit Anfang 1994), gefolgt von Akido (Mitte 1994)

4. Der Advance kann Polygone darstellen, allerdings ist dies nicht das Wichtigste. Auch wenn der Bildschirm größer als der GBC-Screen ist – bei Handheld-Konsolen ist klassische 2D-Grafik gefragt. Deshalb liegen die Stärken des Advance im Zweidimensionalen, und dort kann er deutlich mehr leisten als beispielsweise das Super Nintendo.

Zahlemann und Söhne

1. Ich habe eine Frage zu den Lizenzgebühren: Wenn eine Firma ein Spiel für N64 herausbringen will, muss sie erst mal Lizenzgebühren an Nintendo zahlen. So weit, so gut. Aber müssen Firmen, die Controller Paks, Controller und anderes Zubehör entwickeln, auch Lizenzgebühren berappen?

2. Welche N64-Spiele hat Factor 5 noch in der Entwicklung?

Sacha Galgon (15), LUX-Canach

TOTAL!:

1. Im Prinzip ja. Allerdings gibt es dabei nicht denselben Automatismus wie bei Software. Letztere kann nur vom Konsolenhersteller gefertigt werden, was bei Zubehör nicht der Fall ist. Einige Zubehörfirmen liegen deshalb gerade mit Sony im Streit, weil der PSX-Hersteller plötzlich Lizenzgebühren verlangt (was bis dahin nicht der Fall war) und Kaufhäuser und Händler sogar dazu auffordert, nur noch von Sony lizenziertes Zubehör anzubieten. Die Begründung dafür lautet, man wolle den Kunden vor minderwertigen Produkten schützen.

2. Derzeit ist keins der Projekte angekündigt (grins). Wir hoffen, dazu kommenden Monat mehr sagen zu dürfen.

Selbst ist der Händler

Ich habe in eurer Ausgabe 12/99 gelesen, dass *DK 64* nur zusammen mit dem Expansion Pak

verkauft wird. In einer anderen TOTAL! stand in der Werbung eines Händlers einmal *DK 64* (99 DM) und einmal *DK 64* plus 4-MB-RAM-Erweiterung. Kann man das Spiel dort ohne Expansion Pak kaufen?

Thomas Denker (13), Toenish.

TOTAL!:

Es liegt natürlich im Ermessen des Händlers, das Expansion Pak aus der *DK 64*-Packung zu entfernen und das Spiel separat zum günstigeren Preis zu verkaufen. Vom Hersteller Nintendo wird das aber sicherlich nicht gern gesehen.

Fragt sich nur, was der Händler mit den ganzen Expansion Paks macht. Vielleicht ein Mobile daraus basteln oder formschöne Broschen? Nun, das soll nicht unser Problem sein. Wer die Speichererweiterung schon besitzt und immer noch an *DK 64* interessiert ist, sollte sich über das günstige Angebot auf jeden Fall freuen.

Sparnemark

Ihr schreibt, dass *DK 64* 149 DM kosten würde. Jetzt habe ich es aber im Handel für gerade mal 119 DM gesehen. Ist das ein Druckfehler? Oder gibt es mittlerweile eine Version ohne Expansion Pak? Letzteres bezweifle ich allerdings, da auf der Packung vermerkt war, dass die Speichererweiterung enthalten ist.

Big B (15), Neu-Isenburg

TOTAL!:

Wir nennen die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers, die häufig von Versandhändlern oder großen Ketten unterboten wird. Wer ein wenig 'preisvergleicht', kann dabei so manche Mark sparen.

The best there is ...

Ich bin ein großer Fan der World Wrestling Federation und habe natürlich *WWF Attitude*. *WWF Wrestlemania 2000* sieht, finde ich, zu sehr nach *WCW/nWo Revenge* aus. Ich warte lieber auf das nächste THQ-Spiel der WWF. Letztens habe ich gehört, dass es *WWF Smackdown* heißen soll. Stimmt das?

Thomas Korz, Bad Kreuznach

TOTAL!:

WWF Smackdown gibt es nur für PlayStation. Das Spiel erscheint im April, dafür gab es kein *Wrestlemania 2000* für PSX. Das nächste *WWF* für alle Konsolen steht bei THQ für November auf der Liste.

Besser spät als nie

Wann bringt ihr mal ein Wertungsregister für SNES- und N64-Spiele, wie ihr es in Ausgabe 12/99 für GB/GBC gebracht habt? Zumindest eine Liste mit den TOTAL!-genial-Spielen wäre super.

Michael, Celle

TOTAL!:

Momentan bringen wir auf vielfachen Leserwunsch verstärkt Komplettlösungen. Das geht natürlich zulasten von Extras wie Registern, Anime-Seiten oder der „Geschichte der Videospiele“. Das Wertungsregister ist für die kommende Ausgabe jedenfalls vorgesehen.

Schrottpresse

Wisst ihr vielleicht, wo ich meinen Game Boy reparieren lassen kann? Bei dem ist nämlich der Bildschirm zerbrochen. Wie teuer ist die Reparatur?

David Sanders (10)

TOTAL!:

Infos wegen technischer Probleme erhältst du bei Nintendos Konsumentenberatung unter der kostenlosen (!) Telefonnummer 0130/58 06 – werktags zwischen 11 und 19 Uhr. Dort wird man dir auch sagen können, ob sich eine Reparatur lohnt und was die Sache kostet. (Die Telefonnummer gilt übrigens nicht für Fragen zu Spielen wie Tipps&Tricks und so weiter.)

Importproblematik

Wie bestelle ich mir eigentlich Importspiele? Ich habe schon so oft von Importspielen aus den USA und Japan gehört. Aber ich weiß nicht, wie man sie bekommt.

Markus

TOTAL!:

Früher gab es die bei fast allen Versandhändlern und in Videospiel-Fachgeschäften. Aber seit dies aufgrund des allgemeinen Importverbots offiziell untersagt ist, können wir auch keine Empfehlungen aussprechen. Theoretisch könnte man sie zum Beispiel bei US-Versendern im Internet bestellen, aber es ist ja nicht jedermanns Sache, seine Kreditkartennummer, so überhaupt vorhanden, über den Datenhighway zu jagen.

Abwarten und Tee trinken

In meiner Klasse (6.) bezeichnen alle schon jetzt die PlayStation 2 als die „beste Konsole



Hoppla, jetzt wird's ernst. Wie es mit den Seiten 7 und 8 weitergeht, weiß nur unsere Chef-Comic-Zeichnerin Anja (und wir natürlich). Obwohl, dass es etwas mit (Tusch!) TOTAL!-Girl zu tun hat, haben wir ja schon verraten



der Welt“. Dolphin ignorieren sie! Ich persönlich glaube, dass Nintendo die Konsole nebst Spielen ganz schnell vorstellen müsste, sonst verliert Nintendo. (Ich will keinen neuen Konsolenkrieg anzetteln!)

Peter Seybold, München

TOTAL!:

Nun, das ist nicht verwunderlich. Da es bislang nichts weiter gibt als das Versprechen, Dolphin werde mindestens ebenso leistungsfähig sein wie PlayStation 2, werden sich dadurch auch nur Nintendo-Fans überzeugen lassen. Doch das wird sich schlagartig ändern, sobald das Gerät endlich in Aktion zu sehen ist. Dann könnte es nur noch an der Software scheitern, aber da Nintendo bei der nächsten Konsole nicht mehr auf Module setzt, werden auch mehr Spieleentwickler mit an Bord sein. Nicht umsonst fangen Firmen wie Capcom und Namco plötzlich wieder an, Software für das Nintendo⁶⁴ zu entwickeln.

PS: Die Einschätzung der Mitschüler ist nicht falsch. Wenn die PS2 am 4. März in Japan auf den Markt kommt, ist sie die beste (im Sinne von leistungsfähigste) Konsole der Welt. Denn Dolphin gibt es dann noch nicht ...

Genial dank Pokéball

1. Normalerweise bin ich ja von euch richtige Benotungen gewohnt, aber was musste ich da sehen? Eine 3+ für das geniale *Super Smash Brothers*,

was habt ihr euch denn dabei gedacht? Es hätte eine 1- verdient. Mich wundert, dass ihr einfach ignoriert habt, dass es so originell ist. Das hätte ich gerade von euch nicht erwartet. Was ich besonders gut finde ist, dass die Pokémon und Pokébälle so toll in das Spiel eingebaut wurden – das habt ihr auch nicht erwähnt.

2. Mal eine ganz andere Frage: Könnt ihr mir den Namen von Sezunas Talisman aus *Sailor Moon* nennen – das Wappen im Time Staff?

Patrick Jaekel (15), Philippsheim

TOTAL!:

1. Schön, dass dir das Spiel gefällt. So hast du dein Geld wenigstens nicht in den Wind geschossen. Ansonsten: Reden wir von demselben Test? Die Items sind im Text beschrieben, der Einsatz der Pokébälle ist in der Bildunterschrift erwähnt, und schließlich möchten wir noch auf das Fazit hinweisen: „Trotz eines neuen und originellen Spielprinzips kann *Super Smash Bros.* daher nicht ganz überzeugen.“
2. Meinst du den dritten Talisman, den Garnet Orb? Ich weiß gar nicht, ob der in Deutschland einen anderen Namen trägt ... das ist alles schon so lange her. Vielleicht können uns ein paar *Sailor Moon*-Fans auf die Sprünge helfen, falls die Antwort falsch ist.

Irren ist menschlich

Meiner einer fand einen falschen Fehler in euer einer Lektüre TOTAL! 1/2000. Auf eurer Seite Numero 64 studierte ich aufmerksam den nordwestlichen Teil mit einem Stern. Auf jener erwähnten Seite stand: „Die besten Spiele des Jahres 1998!“

Markus

TOTAL!:

Tjaaa, das sind eben die kleinen Fehlerchen, die wir einbauen, um irgendwann ein großes Quiz zu veranstalten ... (räusper ...). Eigentlich machen wir so was nur, damit ihr was zu lachen habt ...



Monique Tillich (17) aus Finsterwalde ist, wenn wir uns recht erinnern, neu unter den Leserpostzeichnerinnen. Wenn ja: Herzlich willkommen! Wenn nicht: Entschuldigung! Wie dem auch sei, wir bedanken uns für das schöne Bild (bzw. die schönen Bilder)!

Lesen bildet!

1. Ihr lest bestimmt auch die (oops), wo in jeder Ausgabe irgendein Brief mit der Beschwerde „Warum nicht gleich eine Speichererweiterung mit 16 oder 32 MB?“ eintrudelt. Ich weiß, dass so viel Arbeitsspeicher einfach nicht geht, aber warum weiß ich nicht. Bitte erklärt mal genau, was es damit auf sich hat!
2. Warum führt ihr bei euren derzeitigen Lieblingsspielen immer nur Nintendo-Spiele auf? Ja, ihr seid zwar ein Nintendo-Mag, aber ich finde, die Leser sollten wissen, dass ihr auch auf anderen Konsolen Lieblingsspiele habt.

Oliver Csaszar (17), A-Telfs

TOTAL!:

1. Vielleicht hilft da folgende Ausführung weiter, die wir als Antwort auf eine ähnliche Frage bereits in der TOTAL! 4/99 zum Besten gegeben haben. An der Sachlage hat sich seitdem nichts geändert: „Das Prinzip: je mehr RAM, desto bessere Grafik funktioniert nicht. Durch den zusätz-

lichen Speicher des Expansion Paks läuft die Maschine nicht schneller, und mehr Polygone bekommt man auch nicht auf den Bildschirm. Der Zusatznutzen, der durch die 4 MB erzielt wird, ist im Prinzip das höchste der Gefühle. Das N64 hat nun genügend Arbeitsspeicher, um die Grafik in High-Res laufen zu lassen. (...) aber unbegrenzt lässt sich der Nutzen nicht ausweiten. Aufwändigere Texturen sind zum Beispiel nicht möglich, da dies durch den Texture-Cache des Coprozessors beschränkt wird. Auch die maximale Anzahl von darstellbaren Polygonen wird von der CPU und dem Coprozessor vorgegeben, nicht vom RAM. Daher erachten wir Expansion Paks mit mehr RAM nicht für sinnvoll.“

2. Nun, wir sind ein Nintendo-Magazin ... Okay, du erwähntest das bereits. Aber wenn wir über Spiele für Nintendo-Konsolen berichten, warum sollten dann plötzlich bei unseren persönlichen Favoriten andere Systeme auftauchen?

Spielt keine Rolle

Als ich in der letzten TOTAL! die *Ogre Battle 64* Meldung las, wurde ich etwas stutzig: Hat Nintendo Deutschland nicht vor kurzer Zeit gesagt, die Firma würde das Game im Frühjahr komplett in Deutsch auf unseren Markt bringen? Wieso ziehen sie sich jetzt plötzlich zurück, wenn doch endlich einmal ein (Strategie-)RPG für den 64-Bitter im Anmarsch wäre?

Martin Wallimann, Schweiz

TOTAL!:

Offiziell hatte es Nintendo noch nicht angekündigt. Abgesehen davon lässt die Rücksichtnahme auf ‚Minderheiten‘ unter den N64-Besitzern seitens Nintendos momentan zu wünschen übrig (siehe auch Expansion Pak). Derzeit heißt es, die Sache sei noch nicht entschieden. Wir interpretieren das einmal als „es kommt nicht“.

Oldie but goldie

In einem Kaufhaus habe ich das *More Fun Set 2* von Nintendo für knapp 160 DM gesehen. Darin enthalten sind laut Verpackung ein SNES, ein Super Game Boy und ein SGB-Spie-

leberater. Auf dem zugehörigen Preisschild stand noch „inklusive drei Spiele“, doch auf der Verpackung konnte ich davon nichts finden. Könntet ihr in eurer Zeitschrift mal über dieses Set berichten?

Sven Ziegler

TOTAL!:

Das *More Fun Set 2* enthält neben den von dir genannten Dingen noch einen Controller. Die Spiele wurden offenbar von dem Händler hinzugefügt – warum fragst du nicht einfach, um welche es sich handelt? Dem *Super Mario 5 Star Pak* lagen seinerzeit (vgl. T! 3/99) noch die Spiele *Super Mario All-Stars* und *Super Mario World* bei. Beide Paks sind mittlerweile bei

Nintendo vergriffen. Das SNES wird damit offiziell nicht mehr angeboten.

KURZ BEANTWORTET

- ?: Aus welchem Anime stammt das Video *You're the Reason* von Wamdue Project?
- T!: Aus *Patlabor 2* (Jahrgang 1993), den wir in TOTAL! 9/98 ganz kurz vorgestellt hatten.
- ?: Wurde *Secret of Mana 2*, also *Seiken Den-setsu III*, jemals in der TOTAL! getestet?
- T!: Nein. Wir hatten es auf zwei Seiten in T! 6/96 im Rahmen einer Reportage vorgestellt.
- ?: Stimmt es, dass ein zweiter Teil von *Smash Brothers* in Arbeit ist?
- T!: Angesichts des Erfolgs in Japan kann man davon ausgehen, aber angekündigt ist er nicht. Angeblich ist eine GBC-Umsetzung in Arbeit.
- ?: Welches Pokémon steckt eigentlich im Ausrufungszeichen der TOTAL! 2/2000?
- T!: Na, Mew natürlich, was sonst?
- ?: Was ist aus dem Spiel *Hype: The Time Quest* (N64) geworden?
- T!: Voraussichtlich erscheint es gar nicht mehr. Derzeit wird es auf der Release-Liste von Ubi Soft noch ohne konkreten Termin geführt.
- ?: Wann wird der Nachfolger von *F-1 World Grand Prix II* veröffentlicht?
- T!: Die N64-Fassung wurde auf unbestimmte Zeit verschoben, die GBC-Version soll im April auf den Markt kommen.
- ?: Hieß es nicht, es gäbe eine rote, blaue und grüne Version von *Pokémon*?
- T!: In Japan sind Rot und Grün die Standard-Module, wobei Grün der westlichen *Blauen Edition* entspricht. Es gibt in Japan auch eine *Blaue Edition*, das ist eine spezielle Fassung, bei der die Pokémon noch einmal anders verteilt sind. Andere Unterschiede gibt es nicht.
- ?: Gibt es inzwischen einen N64-Adapter, der zumindest US-Games einwandfrei auf einem PAL-Gerät abspielt?
- T!: Nein, leider nicht.
- ?: Wisst ihr schon, wie viele Pokémon es in den Versionen *Gold* und *Silber* gibt?
- T!: Ja, natürlich.
- ?: Foto-Story?!
- T!: Später!
- PS: Es gibt 251 Pokédex-Einträge in *Gold* und *Silber* sowie ein paar seltene Sonderformen.

GEWINNER

aus TOTAL! 12/99
Weihnachtsverlosung

Infogrames:

je ein *Worms Armageddon* (GBC):
Daniel Maurer, Vogelsberg; Matthias Bönicke, Zappendorf; Tanja Fricke, Bremen

je ein *Ronaldo V-Football* (GBC):
Simon Hartung, Bochum; Günter Berith, Altdorf; Clemens Liebherr, Au

je ein *Mission: Impossible* (GB):
Martin Deurer, Remchingen; Marco Rath, Amberg; Timmi Meixner, Ostfildern

je ein *V-Rally 99* (N64):
Stefan Sick, Itzehoe; Thorsten Schepp, Wemmetsweiler; Edwin Amirthanayagan, Backnang

Take 2:

je ein *Rainbow Six-Paket*, bestehend aus einem *Rainbow Six-Modul* und einem N64-Controller:
Alex Hess, Bergneustadt; Eugen Krause, Heyda; Robert Stein, Berlin; Philipp Lindheim, Wenzelbach; Sören Bauer, Ingolstadt

Codemasters:

je ein *Micro Machines 64 Turbo* (N64):
Thomas Müller, Heising; Tobias Steinleitner, Winhöring; Matthias Reisinger, Kempten/Eich; Stephan Dröge, Meckenheim; Andrea Nagel, Ulm-Donaustetten; Familie Frank Frühauf, Eisenberg; Robert Müller, Urbar; Vajdas Pilkauskas, Nierstein; Steffen Schlegel, CH-Bern; Britta Lobers, Hannover

KID PADDLE



F1 Racing

CHAMPIONSHIP



Ubi Soft lud die Fachpresse nach Montreal, wo das mit Spannung erwartete Rennspiel F1 Racing Championship zum ersten Mal auf dem Nintendo⁶⁴ und dem GBC Probe gespielt werden konnte.



Grafisch kann F1 Racing Championship von Ubi Soft bereits beeindrucken. Trotz sehr detaillierter Grafik mit rasanter Action und vielen gegnerischen Rennwagen gleichzeitig auf dem Schirm bleibt das Geschehen flüssig

Damit ihr euch ein erstes Bild der Nintendo⁶⁴- und der Game-Boy-Color-Version von F1 Racing Championship machen könnt, verließ einer unserer Redakteure den warmen heimischen Redaktions-Dungeon in Hamburg und reiste zu Ubi Soft nach Kanada. Im klirrend kalten Montreal bei Tagestemperaturen um minus 18 Grad gab es neueste Infos zu Ubi Softs Rennspiel.

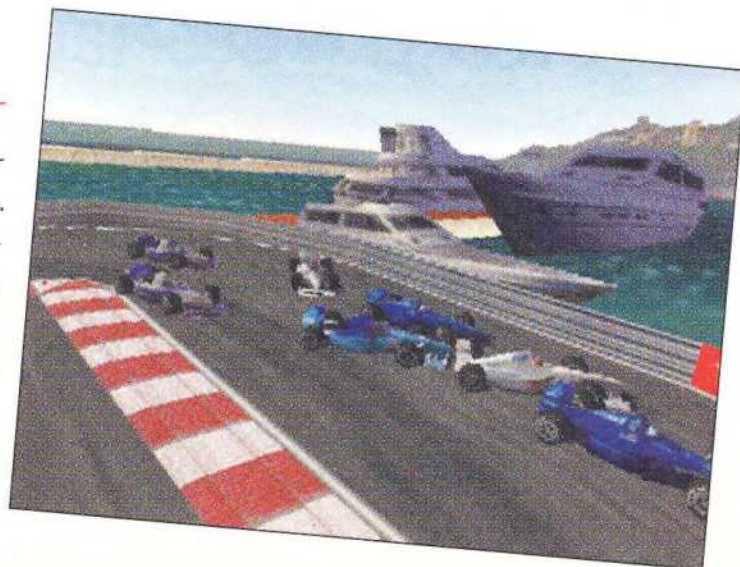
Die Nintendo⁶⁴-Version

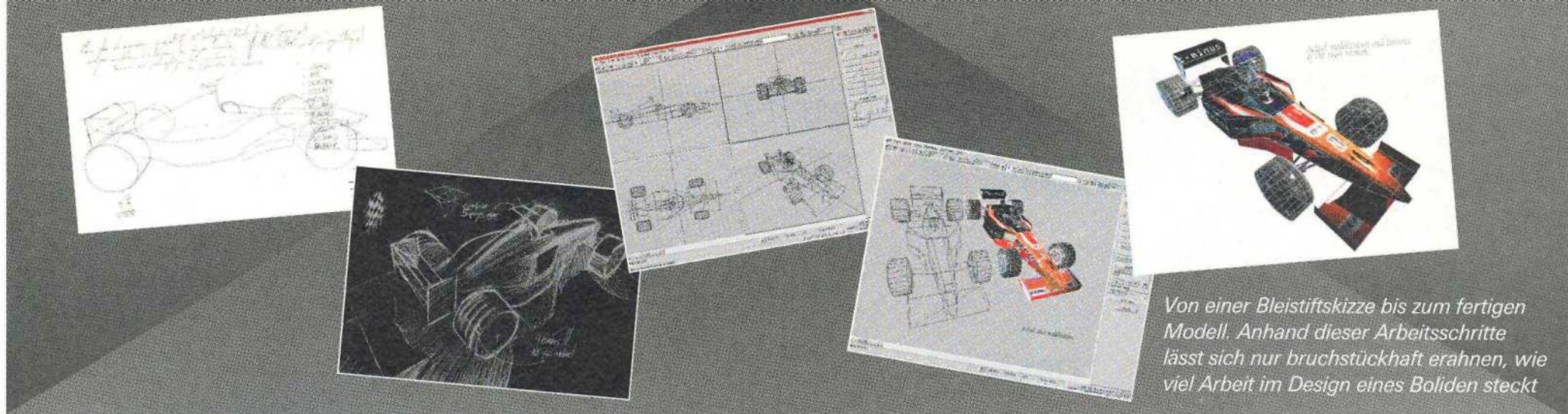
Als erste Präsentation stand F1 Racing Championship für das Nintendo⁶⁴ auf dem Programm. An diesem Titel arbeiteten in Ubi Softs Entwicklungsstudio in Casablanca 25 Personen ein Jahr lang. Was dabei herausgekommen ist, lässt die Herzen aller Formel-1- und Rennspiel-Fans höher schlagen.

Dank offizieller FIA-Lizenz sind alle Original-teams, -fahrzeuge und -strecken aus der Saison 1999 am Start. Auch das Regelwerk entspricht dem der Saison 1999. Um den neuen Sepang-Kurs detailgetreu wiederzugeben, reiste sogar ein Entwicklerteam nach Malaysia, wo diese Strecke genauestens vermessen wurde. Auch sonst weiß F1 Racing Championship bereits jetzt zu gefallen. Die Tracks und die Fahrzeuge sind allesamt sehr detailliert dargestellt, und sogar die Motorengeräusche der Boliden wurden gesampelt, um bei euch das Renn-Feeling so richtig aufkommen zu lassen.



Dev. Director Mathieu Ferland





Von einer Bleistiftskizze bis zum fertigen Modell. Anhand dieser Arbeitsschritte lässt sich nur bruchstückhaft erahnen, wie viel Arbeit im Design eines Boliden steckt

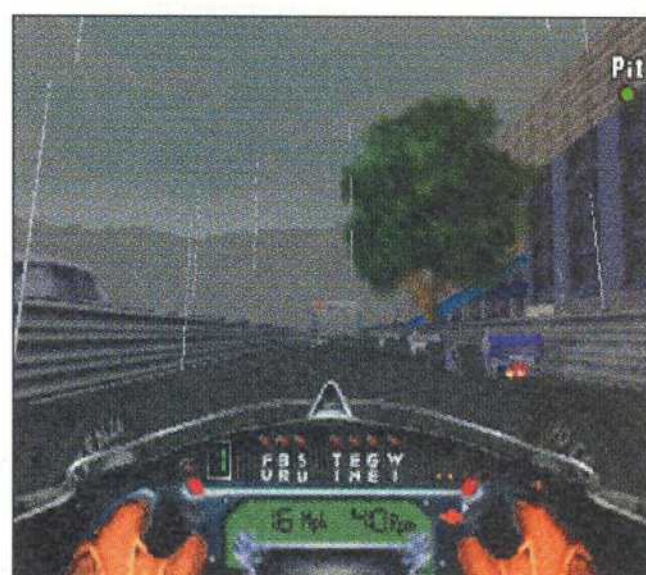


Es stehen euch der Single-Race-, Championship-, Time-Attack-, Trainings- und der Duell-Mode zur Verfügung. Das Game spielt sich flüssig und ist frei von Rucklern, verzichtet jedoch auf den Einsatz des Expansion Paks. Eure Boliden lassen sich genauestens steuern und unterscheiden sich auch in ihrem Handling voneinander. Fahrfehler werden nicht mehr so schnell verziehen wie noch bei *Racing*

Simulation 2. Die Entwickler haben sehr viel Wert auf ein realistisches Fahrverhalten gelegt, daher spielt das Tuning der Fahrzeuge eine große Rolle. Damit Anfänger nicht überfordert werden, wurde in der Trainings-Option ein Fahrschul-Modus integriert, in dem sich der Neuling genauestens mit der Steuerung und den Settings der Fahrzeuge vertraut machen kann. Dem Wetter kommt in diesem Game ebenfalls eine sehr gewichtige Rolle zu. Während eines Rennens kann es jederzeit zu einer

Wetteränderung kommen, die sich enorm auf das Fahrverhalten eures Boliden auswirkt. In der Box solltet ihr euren Rennwagen dementsprechend darauf vorbereiten. Ein neues, wichtiges Feature offenbart sich im Renn-geschehen selbst. Fahrzeuge, die hinter euch liegen und die zum Überholen ansetzen, werden durch einen Pfeil inklusive Namen des jeweiligen Fahrers am unteren Bildschirmrand angezeigt. Somit erhaltet ihr eine sehr gute Möglichkeit, die attackierenden Rennwa-

gen auszubremsen. Ihr könnt während der Qualifikation von eurer Box aus auch direkt in die Cockpits eurer Konkurrenz schalten. Dort beobachtet ihr ihren Fahrstil und studiert ihre Eigenarten bei schwierigen Streckenabschnitten. Die gute künstliche Intelligenz und somit das Verhalten aller Fahrer gründet sich unter anderem auf Verhaltensstatis-



Im Zweispieler-Modus müsst ihr auf computergesteuerte Fahrer verzichten, dennoch gibt es spannende Duelle

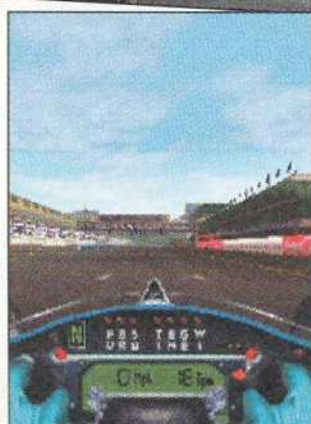
tiken, die von Ubi Soft während der letzten Saison erstellt wurden. Ihr könnt also damit rechnen, dass Schumacher bei Regen mehr riskieren wird und auch vergleichsweise schneller sein wird als zum Beispiel Villeneuve. Das Geschehen in der Box wurde ebenfalls überarbeitet. Durch heftiges Triggern des A-Buttons eures Pads könnt ihr beim Pit Stop wertvolle Zeit sparen.

Wem die Simulation anfänglich noch zu schwer ist, dem steht der Arcade-Mode zur Verfügung, in dem sich die Boliden einfacher steuern lassen und unter Zeitdruck diverse Checkpoints erreicht werden müssen. Für zwei Spieler gibt es die Möglichkeit, sich in einem Splitscreen-Duell miteinander zu messen, wobei auf computergesteuerte Fahrer verzichtet wird, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut.

Development Director M. Ferland erklärte, dass ihm bei der Entwicklung die Tatsache sehr wichtig gewesen sei, dass *F1 Racing Championship* sowohl für Anfänger als auch für Profis genügend Herausforderungen bietet. Obwohl die Arbeiten an *F1 Racing Championship* noch nicht ganz abgeschlossen sind, wurde schon bei dieser Präsentation deutlich, dass hier ein hochinteressanter Formel-1-Titel entsteht, auf den sich alle Rennspielfreunde bereits jetzt freuen können.



Um die Boliden später in der Simulation richtig zu beherrschen, solltet ihr im Arcade-Modus viel üben



Im weit verzweigten Bürokomplex von Ubi Soft in Montreal erhält der Formel-1-Titel den letzten Schliff

REPORTAGE **F1 Racing** CHAMPIONSHIP



Um gute Platzierungen zu erreichen, müsst ihr euch schon sehr anstrengen, da die Computer-Gegner ihr Handwerk verstehen



A-Taste zu gewinnen. *F1 Racing Championship* könnte zu einem interessanten Rennspiel-Titel für alle Formel-1-Fans werden.

Abenteuer Kanada

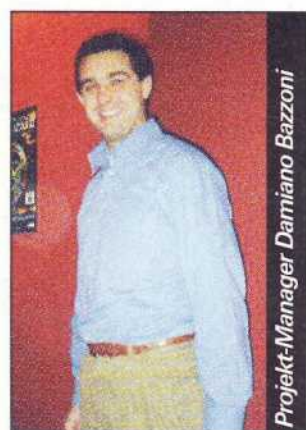
Im Anschluss an diese Vorführung erreichten wir nach knapp 1,5-stündiger Busfahrt ein Gebiet außerhalb Montreals, wo wir unsere Zeit nutzten, um einen Ausflug auf Skidoos (Schneemobilen) durch die wunderschöne kanadische Landschaft zu machen. Um nicht als Eiswürfel zu enden, rüsteten wir uns mit Helmen, warmen Overalls, Handschuhen,

Gesichtsmasken und Thermostiefeln aus. Die gut 80

Meilen lange Rundfahrt gab uns die Gelegenheit, auch landschaftliche Eindrücke von diesem Land zu sammeln. Die Fahrt führte unsere Journalistengruppe unter anderem über verschneite Straßen und

Waldpfade, Eispisten sowie enge Hängebrücken. Am nächsten Tag ging es dann mit dem Flieger wieder zurück nach Hamburg in den warmen TOTALI-Dungeon.

Pit Großer



Projekt-Manager Damiano Bazzoni

Die Game-Boy-Color-Version

Einen Tag später präsentierte uns der Projekt-Manager Damiano Bazzoni das in Mailand von einem zehnköpfigen Team entwickelte *F1 Racing Championship* für den Game-Boy

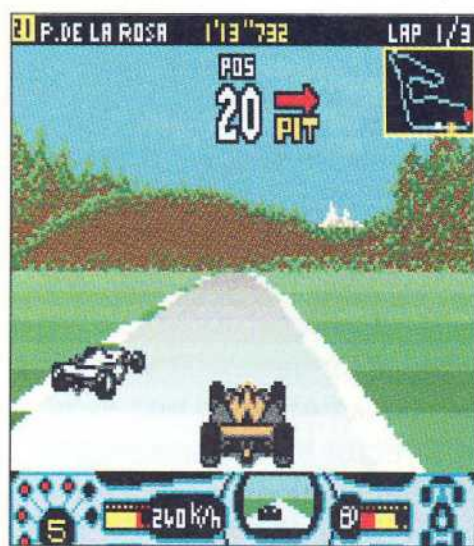
Color. Es handelt sich hierbei um einen Game Boy-Color-Titel für nur einen Spieler, der keine

durch die offizielle Lizenz alle elf Teams, inklusive Originalpiloten und auch alle 16 Strecken Platz gefunden. Neben einem Mission-Modus, in dem ihr

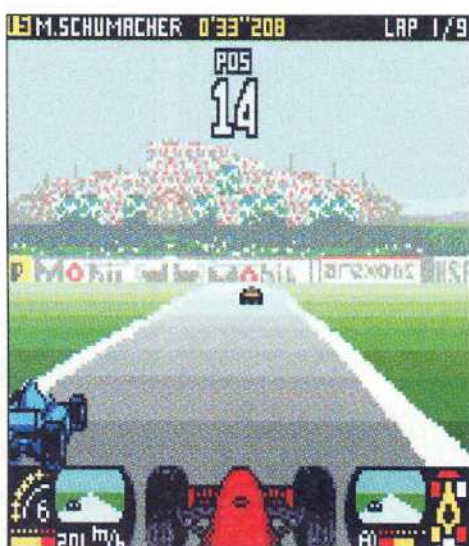
die vorgegebenen Szenarios erfolgreich bestehen müsst, stehen euch noch drei verschiedene Game-Modes zur Verfügung: Time-Attack, inklusive Ghost-Racer, Single-Race und Championship. Ein absolut neues Feature bei diesem Game ist die Möglichkeit, zwischen Cockpit- und Außenperspektive wechseln zu können. Wählt ihr die Innenperspektive, könnt ihr durch zwei Rückspiegel die hinter euch liegenden Rennwagen betrachten. Je nachdem, ob ihr euch für den Arcade- oder Simulationsmodus entschieden habt, lassen

sich eure detailliert designten Renner unterschiedlich schwer steuern. Der Hintergrund ist auf jedem der Kurse abwechslungsreich gestaltet worden, und der Motorensound kann sich durchaus hören lassen. Bei *F1 Racing Championship* könnt ihr unter anderem auch bei den Wetterbedingungen zwischen Sonne und Regen wählen. Aber Vorsicht, bei Regen geraten eure Boliden extrem schnell

ins Schleudern!. Bei der GBC-Version hat man ebenfalls bei einem Boxenstopp die Chance, wertvolle Sekunden durch schnelles Triggern der



F1 Racing Championship gibt euch als erstes Rennspiel für den Game-Boy-Color die Möglichkeit, zwischen einer Cockpit-Perspektive und einer Außenansicht zu wählen. Für eure zusätzliche Orientierung im Rennen sorgen die Rückspiegel



Rumble-Modul-Unterstützung bieten wird. Der etwa zehn Sekunden lange Vorspann stellt alles bisher auf dem GBC Gesehene in den Schatten. Auf der 4 MB großen Cartridge haben



Montreals Flughafen wurde von einem sehr gefährlichen Hund des kanadischen Zolls bewacht, der sich ohne zu zögern auf unseren Redakteur stürzte

MARIO PARTY 2™

Genre:
Spielesammlung

Entwickler:
Hudson Soft

Erhältlich:
ab April

Letztes Jahr begann die Party der Nintendo-Stars, dieses Jahr geht sie weiter. Ob sich neben neuen Mini-Games noch etwas getan hat, erfahrt ihr auf dieser Seite.

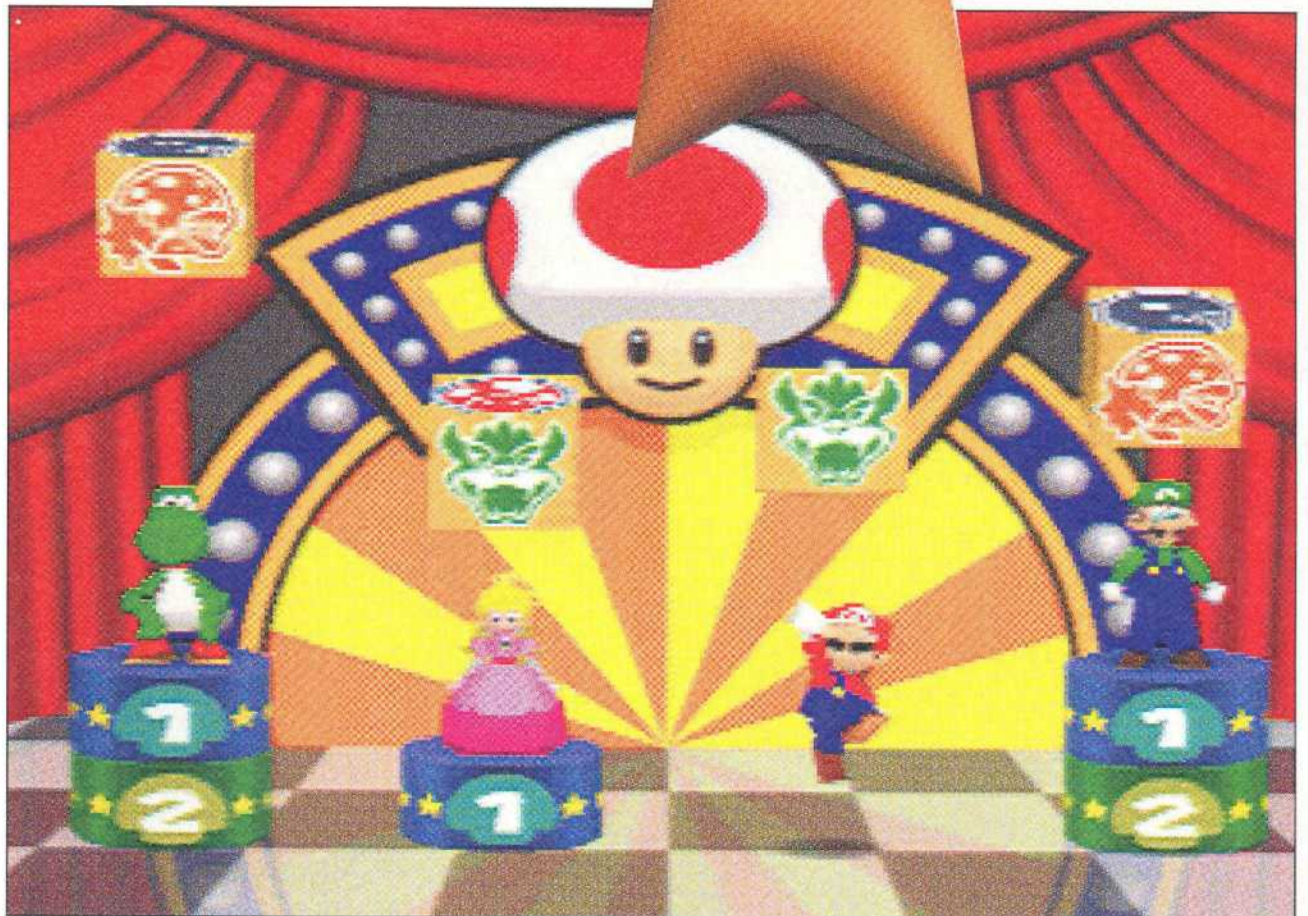
Wie im Vorgänger stehen euch Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong, Yoshi und Peach zur Auswahl. Neben lustigen Mehrspieler-Partien auf den fünf neuen Spielbrettern dürft ihr euch als Solospieler an einem Quest-Modus versuchen, der für etwas mehr Unterhaltung sorgen soll als der Einspieler-Modus des ersten Teils. Je nachdem, auf welchem



Die Rennbahn kennt ihr noch aus dem ersten Teil. Diesmal warten neue Strecken auf euch



Spielbrett ihr die Würfel werft, tragen die Charaktere unterschiedliche Kostüme. Im Weltraum sind sie in dicke Space-Anzüge gehüllt, im Wilden Westen zieren coole Cowboyhüte ihre Häupter und im Horrorland ... – lasst euch überraschen! Statt der 56 Minispiele des Vorgängers sind auf dem 256-MBit-Modul von Mario Party 2 ganze 64 Geschicklichkeitstests vertreten. Davon sind allerdings „nur“ 40 wirklich neu, die restlichen 24 entstammen dem ersten Teil. Auf manche Aufgaben stoßt ihr aus-



Bei diesem Mini-Game geht es darum, den Würfel im richtigen Moment durch Dagegenspringen anzuhalten. Schafft ihr es, wandert euer Podest eine Stufe hoch. Gewinner ist, wer zuerst ganz oben ankommt

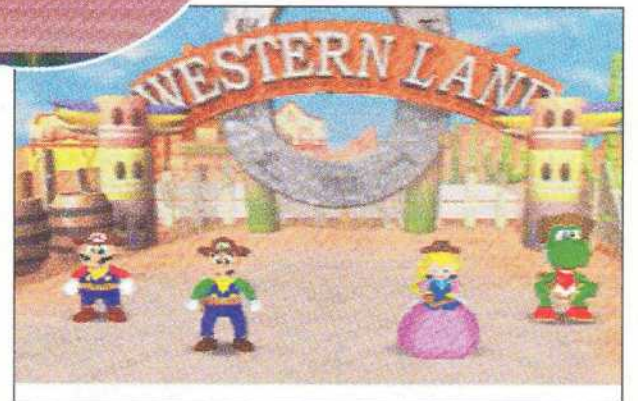


Wer aus Versehen in dieselbe Richtung wie Luigi guckt, scheidet bei diesem Mini-Game aus



Eines der neuen Spielfelder hat das Weltall als Thematik. Mario und Co. stecken in Raumanzügen

schließlich auf bestimmten Spielbrettern. So könnt ihr zum Beispiel nur auf dem Wilder-Westen-Brett euren Kontrahenten bei einem morgendlichen Duell ein paar Münzen klauen.



Ansonsten wird nicht sehr viel Neues, sondern Altbewährtes geboten. Wer Spaß an Mario Party hatte, kann sich also schon einmal auf einen Nachfolger freuen, der wieder eine Menge Mehrspieler-Spaß bereithält und bei dem es viele versteckte Boni zu entdecken gibt.

Holger Reher

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Tantalus Interactive

Preis:
ca. 100 DM

SOUTH PARK RALLY

Die vier vorpubertären Freunde Kenny, Cartman, Kyle und Stan sorgen nicht nur im Fernsehen und im Kino für Furore. Nach dem First Person Shooter South Park und South Park: Chef's Luv Shack folgt mit South Park Rally bereits das dritte Konsolenspiel, in dem so richtig die Post abgeht.



In der City von South Park kommen euch so manche fahrenden Hindernisse in die Quere. Schulbusse mit total durchgedrehten Fahrern am Steuer driften um die Kurve, und die CPU-Gegner drängeln, was das Zeug hält

Die Vereinigten Staaten sind bekannt für ihren Patriotismus. Umso empörender ist die Tatsache, dass die vier uns wohl bekannten Rabauken aus South Park ausgerechnet an einem für die USA so wichtigen Feiertag wie dem Unabhängigkeitstag nichts Besseres zu tun haben, als wilde Rennen mit ihren Freunden auszutragen. Doch auch Thanks Givin', Weihnachten oder die Silvesterparty ins neue Millennium werden für diese,

zugegeben äußerst spaßige Freizeitbeschäftigung missbraucht.

Insgesamt warten 15 Herausforderungen auf euch, die an acht verschiedenen Schauplätzen stattfinden. Ob in der Stadt, auf dem Bauernhof oder in der alten Kanalisation von South Park, es handelt sich nie um einfache Rundkurse, sondern vielmehr um verzwickte mit Straßen und Pfaden durchzogene Areale, in denen man sich schon einmal verfahren kann. Zum Glück hilft in solchen Fällen die unten rechts auf dem Bildschirm eingeblendete Übersichtskarte weiter, auf der die einzelnen Teilnehmer als unterschiedlich eingefärbte Pfeile angezeigt werden. Wie müsst ihr euch nun aber ein Rennen vorstellen, das auf einem Gebiet ausgetragen wird, das euch so viele Möglichkeiten zum Abbiegen lässt und auf dem es keine Hauptstraße gibt, die automatisch ans Ziel führt? Die Antwort verbirgt sich ebenfalls auf der Übersichts-



So eine Planierraupe kann ganz schön hart sein. Zum Glück kostet sie Kenny nur Zeit und nicht das Leben

karte, auf der vier Checkpoints markiert sind, die es in der richtigen Reihenfolge anzufahren gilt. Welchen Weg ihr zu den Feldern mit der schon von weitem gut auszumachenden, darüber schwebenden riesigen Ziffer wählt, bleibt euch selbst überlassen.

Neben diesen „einfachen“ Rennen gibt es noch einige

komplett andere Wettbewerbe und mehrere Abwandlungen der Jagd nach den Checkpoints. So müsst ihr zum Beispiel bei einem Rennen zunächst einen bestimmten Gegenstand finden und diesen einsammeln, bevor ihr euch zum ersten Kontrollpunkt aufmachen dürft, oder es geht darum, als Erster 20 Oster-eier einzusammeln. Die meisten dieser Spielkonzepte gehen auf und machen richtig Spaß, einige sind aber ein wenig zu chaotisch. So behält man bei der Aufgabe, die anderen Teilnehmer mit Pfeil und Bogen abzuschießen, nur sehr schwer den Überblick, wenn man

POSITIV

Witzige Wettbewerbe, durchdachte Extras, flüssige Grafik



Heiße Verfolgungsjagden durch Eisenbahntunnel sind auf der Stadt- und der Bergstrecke möglich

Impressionen aus South Park

Die Stadt



Eine das Rennen entscheidende Stelle in der Stadt: Die Eisenbahnüberführung. Wer vor verschlossenen Schranken steht, verliert eine Menge Zeit.



Die Stadt-Rennstrecke führt euch vorbei an den Bars und Wohnblöcken von South Park. Verfahrt euch nicht im verzwickten Straßensystem!

Der Bauernhof



Auf dem Bauernhof müsst ihr eine Medizin gegen den Rinderwahnsinn finden, der euch befallen hat, und sie bis zur vollständigen Heilung behalten.



Ein wild gewordener Treckerfahrer und jede Menge Tiere machen es euch aber nicht leicht, vor den anderen Fahrern zu fliehen.

Big Gay Als Haus



In Big Gay Als Haus findet ihr einen Disco-Bereich mit Glitzerkugel an der Decke und einem spiegelglatten Boden, auf dem ihr wegrutscht.



Der Eingangsbereich mit Pool, Volleyball-Feld und großer Auffahrt. Wer ins Wasser fällt, säuft ab und muss einige Sekunden warten.

Der Vulkan



In South Park gibt es einen noch aktiven Vulkan. Achtet bei den Rennen besonders darauf, nicht in die glühende Lava im Außenbereich zu fahren!



Im Inneren des Vulkans fließen ebenfalls einige Lavaflüsse, aber auch die Gegner können euch auf dem engen Raum schnell gefährlich werden.

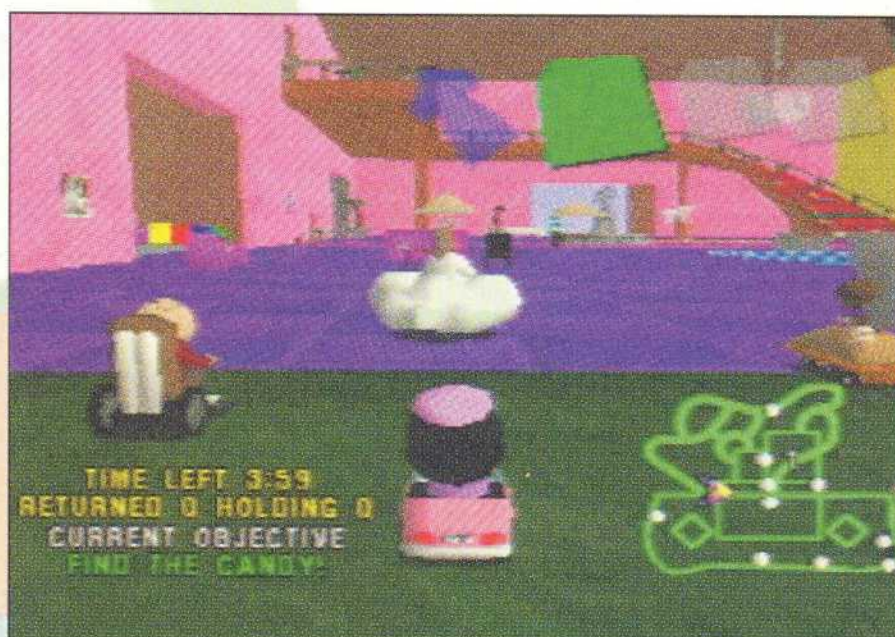


Beim Limonadenrennen müssen nacheinander vier Dosen zu angezeigten Checkpoints gebracht werden

schon getroffen hat und wen nicht. Kaum habt ihr euch ein wenig umgesehen, um das nächste Ziel auszumachen, hat euch schon wieder jemand gerammt und den Bogen samt der Pfeile geklaut. Insgesamt fünf computergesteuerte Gegner, die ebenfalls der Serie entstammen, sind jeweils mit von der Partie. Jeder Charakter besitzt einen anderen fahrbaren Untersatz, und während Jesus auf seiner Wolke immer einen halben Meter über der Strecke schwebt, pflügt Cartman in einem Militärjeep durch das

Gelände. Unterschiede in der Geschwindigkeit und der Wendigkeit der Karts, Geländewagen und sogar Rollstühle machen sich deutlich bemerkbar, unfaire Konstellationen gibt es jedoch nicht. Überhaupt ist die Steuerung sehr präzise ausgefallen und lässt euch zu jeder Zeit Herr über das Vehikel sein. Falls euch doch einmal jemand zu schnell vorneweg fährt, gibt es zum Glück noch die zahlreichen Extras, die als farbige Kästen auf oder neben den Straßen erscheinen und die ihr durch Berühren aufnehmen könnt. Insgesamt drei verschiedene Sonderwaffen dürft ihr mit an Bord haben, wobei ihr per Knopfdruck entscheidet, welche ihr als Nächstes einsetzen wollt. Die Auswirkungen sind dabei so abgedreht, dass es eine Freude ist, nur so mit Extras um sich zu werfen. Besonders im Mehrspieler-Modus, den ihr mit bis zu vier Freunden bestreiten dürft, wächst die Schadenfreude mit jeder gelungenen Aktion (eine Auswahl der coolsten Waffen findet ihr im Kasten auf der nächsten Seite). Seid ihr zu zweit, sind immer noch bis zu fünf CPU-Fahrer mit am Start, die ebenfalls jede Menge Tricks kennen. Die In-

telligenz der anderen Fahrer ist ohnehin enorm hoch. Wenn ihr zum Beispiel mit dem entsprechenden Gegenstand auf dem Weg zum letzten Checkpoint seid, fahren euch die



Auch Rollstühle und Wolken eignen sich als fahrbare Untersätze. Den Unterschied in Geschwindigkeit und Fahrverhalten merkt man dabei sofort

SOUTH PARK RALLY



Wenn ihr Pech habt, erwischt ihr das fiese Saddam-Extra und könnt für einige Zeit kaum etwas sehen

anderen nicht nur einfach hinterher, sondern sie versuchen, euch den Weg abzuschneiden.

An Spielmodi stehen euch ein Championship- und ein Arcade-Modus zur Verfügung. In letzterem könnt ihr frei aus den Strecken und Wettbewerben auswählen, die ihr im Championship schon erfolgreich absolviert habt. In der Meisterschaft beginnt ihr mit fünf Credits, die ihr durch das Finden und Einsammeln der auf manchen Strecken versteckten silbernen Extracredit-Coins noch aufstocken könnt. Werdet ihr bei einem Wettbewerb nicht Erster, müsst ihr es noch einmal versuchen und verliert dadurch einen Credit. Zwar lässt sich der Spielstand während der Meisterschaft speichern, erfasst werden jedoch nur die freigespielten Charaktere und Strecken für den Arcade- oder Mehrspieler-Modus – die Meis-

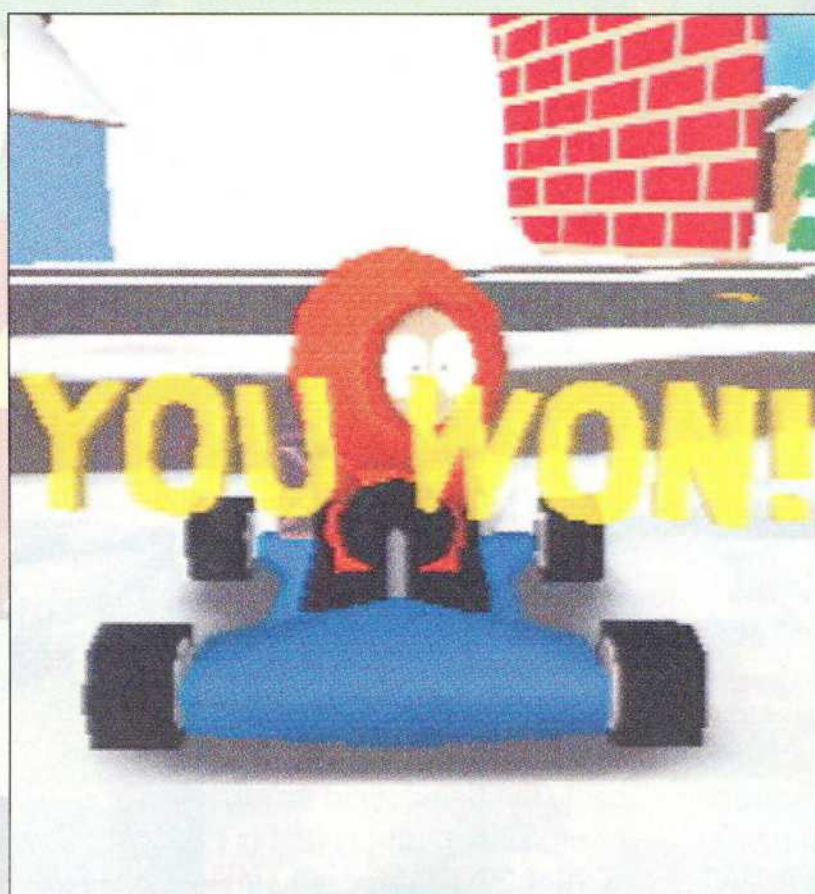


terschaft müsst ihr bei Versagen oder Ausschalten der Konsole wieder ganz von vorne beginnen.

Technisch kann *South Park Rally* überzeugen. Die Rennen laufen selbst im Mehrspieler-Modus flüssig und in hoher Geschwindigkeit, und die Sichtweite ist erfreulich groß, sodass Abzweigungen bereits rechtzeitig erkannt werden können. Grafische Gags, wie dampfender Hundekot auf der Straße, ein völlig durchgeknallter Treckerfahrer oder Federn lassende Hühner, lauern an jeder Ecke. Viele abgedrehte Soundeffekte und der original *South Park*-Soundtrack untermalen das Rennspektakel und tragen ihren Teil zur ausgelassen witzigen Atmosphäre des Spiels bei.

South Park Rally macht mit Freunden richtig Spaß. Die vielen Wettbewerbe und über 20 Originalcharaktere sorgen im Mehrspieler-Modus zusammen mit den vielen Extras für Langzeitmotivation. Allein kommt hingegen wegen des Mangels an Modi – ein Time-Trial wäre zum Beispiel erfreulich gewesen – ziemlich schnell Langeweile auf.

Holger Reher



Kenny und sein Kart sind ein gefährliches Team im Kampf um den Sieg. Endlich schlüpft das nuschelnde Kid aus seiner Loser-Rolle

Kurzvorstellung einiger Extras



Der Furz

Wenn Baby Eric in eurer Extraliste erscheint, könnt ihr drei Turboschübe, in Form von heftigen Blähungen, zum schnelleren Fahren benutzen.



Der Hund

Lasst ihr den Hund los, läuft er schnurstracks auf den vor euch fahrenden Gegner zu und hält ihn für eine kleine Ewigkeit von vier Sekunden fest.



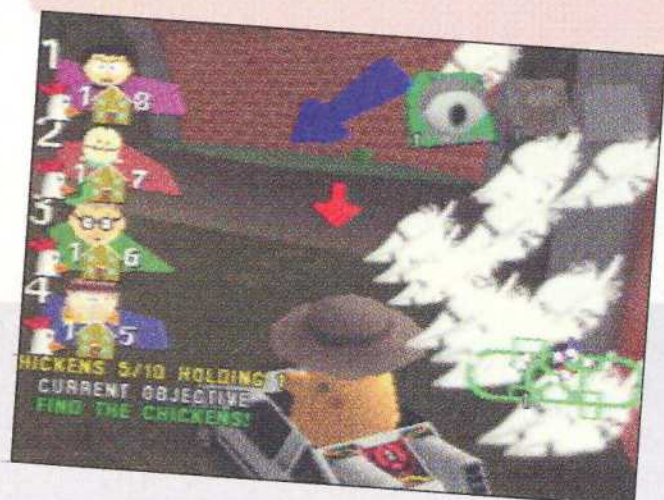
Die Katze

Die Katze lässt eure Gegner für kurze Zeit durch die Luft wirbeln. Eure Chance, um in Führung zu gehen oder ein Objekt einzusammeln.



Die Kotze

Ganz schön übel sieht es für eure Gegner aus, wenn sie in eure Pfütze aus frischem Erbrochenen heizen. Für die nächsten Sekunden sind sie nur noch am Schlittern.



Gameplay 3+

Die meisten Wettbewerbe sind witzig und unterhaltsam – einige sind aber zu chaotisch.

Dauerspaß 3+

Allein ist der Spaß schnell verfliegen, während *S. P. Rally* mit mehreren länger begeistert.

Grafik 2

Die Rennen laufen trotz der vielen Tiere und Objekte auf den Strecken flott und flüssig ab.

Sound 2

Cooler Sprüche von Kenny und Co. und der Original-Soundtrack bilden die Untermauerung.

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

Spieler	1-4 (simultan)
Level	15 Wettbewerbe
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3+

10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-931354528
Umrechnung inkl. Bankgebühren
1 DM = 7,8 OS, Porto 6,90 zzgl. NN-Ge

Theo KRAENZ VERSAND

Laden
KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

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



UND
LADEN

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ERWUNSCHT!

FAX: 0931-
571602



3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert)

Theo KRAENZ VERSAND
feiert 10-jähriges Jubiläum,
feiern Sie mit: Bestellungen mit
Artikel, die mit **10 Jahre** gekenn-
zeichnet sind, schicken wir jetzt
portofrei. Ab sofort können Sie
auch per **Kreditkarte** (nur **und**
) bezahlen; hier sparen Sie
die **Nachnahmegebühr**! Ab einem
Rechnungswert von 170,- DM für
Konsolenartikel erhalten Sie
3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre

NINTENDO 64

Daikatana
(N64) 109,95

Pokémon

Pokémon - blaue Edition 64,95
Pokémon - rote Edition 64,95
Pokémon - gelbe Edition (Apr) 64,95
Spieleberater Pokémon 24,95
Pokémon Pikachu Ped-o-Meter .. 44,95
Sammelkarten: Theme Decks 21,95
Booster 6,95 Starter Set .. 21,95
Power Bouncer (Flummi) 9,95
Pikachu Plüschfigur gross .. 29,95
Pokémon Plüschfigur klein .. 19,95

GAME BOY COLOR

GameBoy Color 139,95
GameBoy Camera 59,95
Linkkabel universal original .. 19,95
Armorines 59,95
Army Men (Feb) 59,95
Beauty & the Beast (Jan) 64,95
Bomberman Quest 54,95
Box Champions (Feb) 44,95
Bugs Bunny Crazy C.3 64,95
Capcom Generations (Feb) ... 59,95
Dragon Quest Monster (März) 64,95
Earthworm Jim 3D 54,95
ECW Hardcore Revolution (Feb) 64,95
F1 World Grand Prix 64,95
FIFA 2000 64,95
Gex 3: Deep Cover Gecko 64,95
Godzilla: the Series 64,95
Grand Theft Auto 64,95
Hugo 2 1/2 64,95
Int. Track & Field (Feb) 64,95
Janosch: das grosse ... (Feb) .. 59,95
Konami GB Collection 64,95
Mario Golf 64,95
Mask of Zorro (März) 59,95
Mickey's Toon Racing 64,95
Mission Impossible 64,95
NBA Pro '99 64,95
NHL 2000 64,95
Papyrus 59,95
Pocket Bomberman 44,95
Pumuckl + Biene Maja Case (SVR) 59,95
Rainbow Six (Feb) 64,95
Rayman (Feb) 64,95
Ready 2 Rumble Boxing 64,95
Resident Evil (Feb) 59,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.) 64,95
Streetfighter Alpha 54,95
Super Mario Bros. DX 64,95
Suzuki Alstare 64,95
TOCA Touring Car (Feb) 64,95
Tomb Raider (März) 64,95
Turok: Rage Wars 59,95
Wario Land 2 64,95
Worms Armageddon 59,95
Wrestlemania 2000 64,95
Yoda Stories 64,95
Zelda: Links Awakening 64,95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition 199,-
N64 Donkey Kong Pak 299,-
Control Pad Innovation 34,95
Joyadverlängerung Innovation 13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
Lenkrad Gamester G64 119,95
Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze .. 29,95
Expansion Pak - original 64,95
Expansion Pak - Blaze 49,95
Equalizer - Mogelmodul 59,95
XPloder 99,95
Rumble Pak original 34,95
Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M 49,95
Transfer Pak orig. 29,95

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

Armorines in Pr.Swarm (engl.) 89,95
Armorines in Pr.Sw. (dt.) (Jan) 89,95
Army Men-Sarge's Heroes (Feb) 99,95
Asteroids Hyper 64 (Feb) 89,95
Battle Zone 64 (Feb) 109,95
Carmageddon dt. 99,95
Castlevania 3D 109,95
Castlevania: Legacy of D. (Mrz) 109,95
Command & Conquer 109,95
Daikatana (März) 109,95
Destruction Derby 109,95
Diddy Kong Racing 89,95
Donkey Kong 64 129,95
Earthworm Jim 3D 89,95

**Jubiläums-
SONDERANGEBOTE**
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge 29,95
Body Harvest 49,95
Bomberman Hero 49,95
Chalies Blasts Territory 49,95
Dark Rift 29,95
F-Zero X 59,95
G.A.S.P. 29,95
Hexen 19,95
Iggy's Reckin' Balls 49,95
Int. Superstar Soccer'98 39,95
NBA Courtside 29,95
NBA Jam '99 29,95
NBA Pro '99 49,95
NHL Pro '99 49,95
Penny Racers 49,95
Premier Manager 64 39,95
Racing Simulation 2 49,95
Rakuga Kids 29,95
Shadowman 89,95
Silicon Valley 39,95
Tonic Trouble 79,95
Turok 2 engl. PAL 39,95

NINTENDO 64

ECW Hardc. R. (dt. od. EV) (Mrz) 99,95
EPGA Golf (Feb) 89,95
F1 World Grand Prix 2 89,95
Fighting Force 64 109,95
Gauntlet Legends 109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko (Feb) 119,95
Grand Theft Auto (Feb) 99,95
Int. Tr.&F. Summergames (Apr) 109,95
Jet Force Gemini 109,95
J.McGrath Supercross 2 (Feb) 89,95
Lego Racers 109,95
Mario Golf 109,95

Rayman 2 (N64) 119,95
Army Men (N64) 99,95
Armorines in Pr.Sw. (dt. od. EV) (N64) 89,95
Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95

Mario Party 89,95
NBA Jam 2000 89,95
The New Tetris 89,95
NFL Quarterback Club 2000 .. 94,95
Nuclear Strike (März) 109,95
Operation Winback (April) ... 99,95
Paperboy (März) 109,95
„Secret“ (P..... D...) (Mai) 109,95
Rainbow Six 99,95
Rayman 2 119,95
Ready 2 Rumble Boxing 109,95
Road Rash 114,95
RTL World League Soccer ... 109,95
Ruff & Tumble (März) 109,95
South Park 99,95

ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95
Toy Story 2 (N64) 89,95
Vigilante 8 - 2.Of. (N64) 89,95
Ruff & Tumble (N64) 109,95

South Park Luv Shack 89,95
South Park Rally (Feb) 89,95
Starcraft (Mai) 109,95
Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
Super Smash Bros. 89,95
Supercross 2000 (Feb) 99,95
Top Gear Rally 2 (Feb) 109,95
Toy Story 2 (Feb) 89,95

Nuclear Strike (N64) 109,95
Castlevania: Leg. of Darkness (N64) 109,95
World Driver Ch. (N64) 119,95
J.McG. Supercross 2 (N64) 89,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix 64,95
Lylat Wars 64,95
Mario Kart 64 64,95
Snowboard Kids 64,95
Wave Race 64 64,95

**GAME BOY
Jubiläums-
SONDERANGEBOTE**
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2 29,95
Gargoyles Quest 34,95
Oddworld: Abe's Adv. 34,95
On the Tiles 34,95
Spirou 34,95
Superman 29,95
Tamagotchi 29,95
Top Gear R. (Rumble) **COLOR** 59,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung“ ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr,
Sa. 10:00-16:00 Uhr.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:
0931 3545235

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur **oder** **1**: 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. **10 Jahre**: Jubiläumsgeschenk, das aufgrund des niedrigen Preises bei „portofreier Lieferung“ ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

0931-3545222 ODER **0180-5211844**
INTERNET: [HTTP://WWW.TKAMES.DE](http://www.tkgames.de)

Kostenlos - KOSTENLOS - KOSTENLOS
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
per Einsenden dieses Coupons - oder
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de



10 Jahre Theo Kranz Versand

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Nintendo

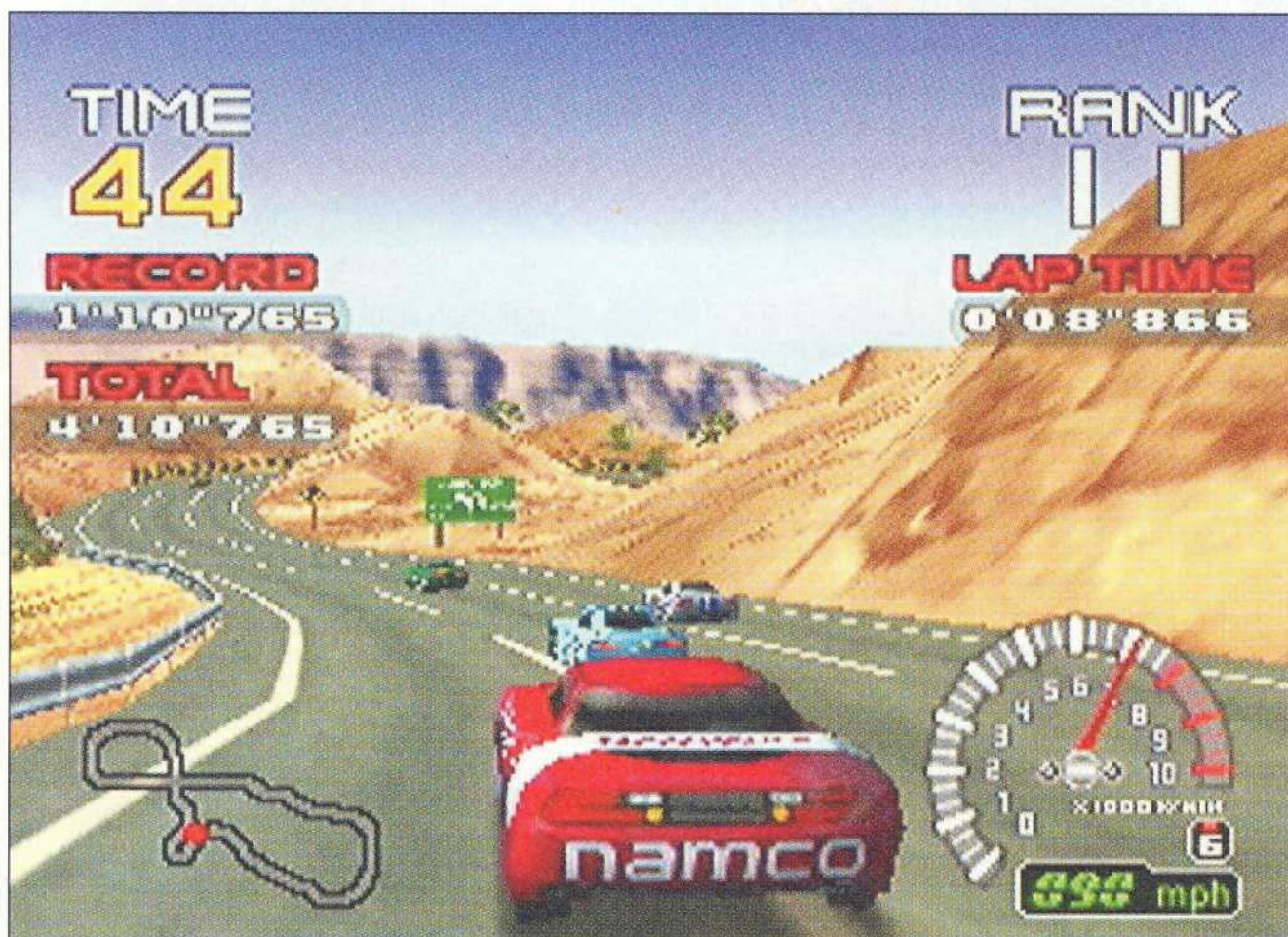
Entwickler:
Nintendo Software Tech.

Preis:
ca. DM 120

RR64 RIDGE RACER 64



Drifts, bei denen die Reifen qualmen, atemberaubende Geschwindigkeiten, bei denen nur derjenige siegt, der über blitzschnelle Reaktionen verfügt und sein Auto perfekt beherrscht – all das und noch einiges mehr bietet euch Ridge Racer 64.



Eine der Ridge Racer 64-Exklusivstrecken führt durch die Wüste Nevadas. Im Gegensatz zu den Stadtstrecken habt ihr hier meistens genügend Platz auf der Fahrbahn – es sei denn, die Gegner fangen an zu rempeln



Eine unglaubliche Blicktiefe gepaart mit einer höllischen Geschwindigkeit machen RR 64 zum Erlebnis

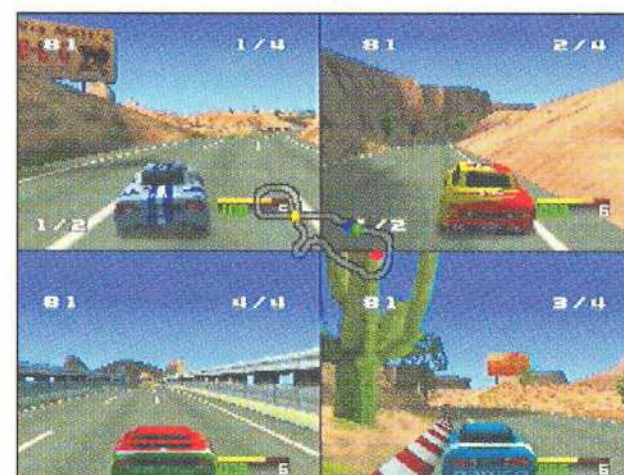


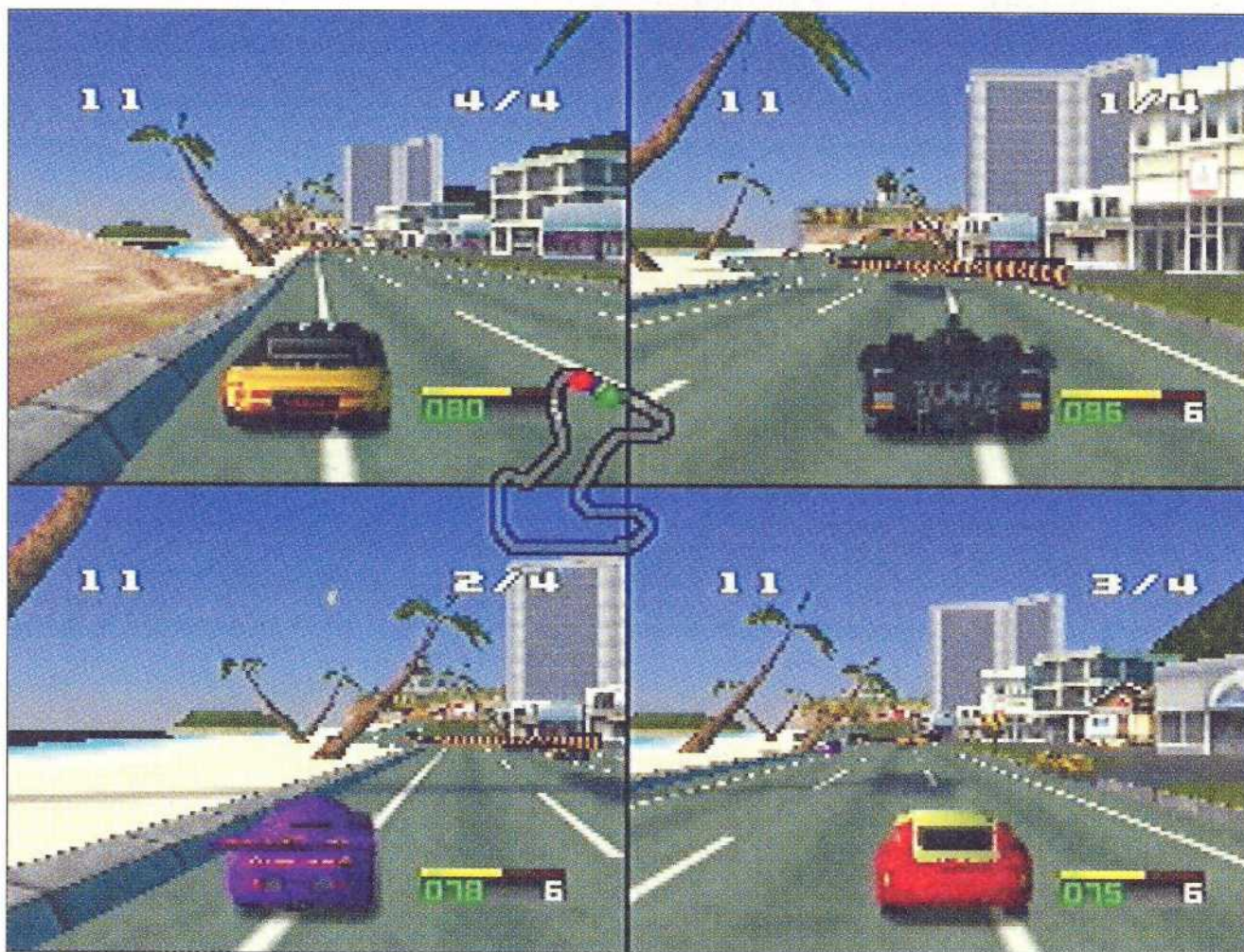
Die wunderschöne Landschaft am Streckenrand könnt ihr erst im Replay in Ruhe bewundern

Zu Beginn könnt ihr euch eines von vier Vehikeln aussuchen, die zwar schon sehr windschnittig designt und cool lackiert sind, aber im Vergleich mit einigen der insgesamt 28 pfeilschnellen Boliden, die ihr im Verlauf des Spiels noch dazugewinnen könnt, eher als lahme Enten bezeichnet werden dürfen. Nichtsdestotrotz habt ihr auch schon im ersten Rennen alle Hände voll zu tun, um gegen die elf computergesteuerten Wagen zu bestehen. Der Championship-Modus ist in sieben Stages unterteilt. In der ersten fahrt ihr die jeweiligen Anfangskurse vom Original-Ridge Racer und dem Nachfolger Ridge Racer Revolution, zu denen sich eine exklusive N64-Strecke gesellt. In den beiden nachfolgenden Stages habt ihr es mit den nächstschwierigeren Strecken der beiden ersten Ridge Racer-Teile und wieder je einer neuen Strecke zu tun. Ab der vierten Stage werden die Kurse dann rückwärts absolviert.

Ziel ist es, bei jedem Rennen als Erster über die Ziellinie zu fahren, um danach im so genannten Car-Attack-Modus, in dem ihr gegen nur ein anderes Fahrzeug antretet, jeweils ein neues Auto gewinnen zu können. Selbstverständlich haben die späteren Modelle höhere Höchstgeschwindigkeits- und Beschleunigungswerte, auch die Bremsen grei-

fen besser und die Bodenhaftung nimmt zu. Der letzte Wert ist besonders interessant für diejenigen von euch, die gerne mit ausgehenden Drifts durch die Kurven fahren. Mit Wagen, die keine so gute Bodenhaftung haben, lässt sich diese Technik natürlich wesentlich besser praktizieren. In den Optionen könnt ihr außerdem einstellen, welche Driftsteuerung ihr aktiviert haben wollt. Entweder die aus den Originalspielen, bei denen ihr durch den sensiblen Umgang mit Gas und Bremse den Wagen nach einer Schleuderaktion wieder auf die Spur bringt, oder die neue RR 64-Driftsteuerung. Bei dieser reicht es, den Analogstick nach vorne zu drücken, um das Vehikel wieder auszurichten.





Der Detailreichtum der Grafik bleibt selbst im Vierspieler-Modus erhalten, und auch die Geschwindigkeit ist noch ausreichend hoch. Dafür müsst ihr zu viert aber ein etwas störendes Ruckeln in Kauf nehmen

Nicht zuletzt durch die Möglichkeit dieser actiongeladenen Driftmanöver unterscheidet sich *Ridge Racer 64* von Rennspielen, die den Anspruch erheben, ein realistisches Fahrgefühl zu bieten. So reagieren die Fahrzeuge ein wenig zu sensibel auf Steuerungsbefehle, und es dauert schon eine Weile, bis man es schafft, die Randbegrenzung der Strecken nicht durch andauerndes Dagegenfahren auf ihre Stabilität hin zu testen. Dabei wird euch auch schnell auffallen, dass selbst ein eher flacher Übergang der Fahrbahn zu einer seitlich daneben verlaufenden Sand- oder Graszone wie eine Mauer gewertet wird, über die ihr nicht hinüberfahren könnt. Die Rennen sind also auf die zum Teil wirklich sehr schmalen Straßen beschränkt, ein Abkürzen oder versehentliches Ausscheren ist nicht möglich.



Wenn ihr euch erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht habt, werden aber selbst enge Kurven kein Problem mehr darstellen. Oft reicht ein rechtzeitiger Lenkeinschlag bei voller Geschwindigkeit aus, um den Kontakt mit den Leitplanken und einen damit verbundenen Tempo- und Zeitverlust zu vermeiden. An manchen Stellen ist der Einsatz der Bremsen aber auch unumgänglich. Besonders die späteren Strecken haben es in sich, denn zum einen sind sie verwinkelter gestaltet worden, zum anderen müsst ihr sie mit einem extrem schnellen Wagen befahren, um gegen die Konkurrenz eine Chance

zu haben. Diese Kombination verlangt euch alles an Reaktionsschnelligkeit ab, und euren Freunden wird bei der unglaublichen Geschwindigkeit bestimmt schon vom Zusehen schwindelig.



Die elf CPU-Gegner verhalten sich nicht gerade gentlemanlike, sondern blockieren, rammen und bremsen euch aus, wann immer es geht. Das ist auch im Mehrspieler-Split-screen-Modus so, bei dem bei zweigeteiltem Bildschirm noch vier computergesteuerte Boliden mit am Start sind. Während ihr zu zweit in den Genuss von ruckelfreier und detaillierter Grafik kommt, müsst ihr bei noch mehr gleichzeitig am Rennen teilnehmenden Freunden ein leichtes intervallhaftes Stocken des Spielflusses in Kauf nehmen. Dabei dürft ihr euch entscheiden, ob ihr einzeln oder in Teams einzelne Strecken oder eine komplette Stage gegeneinander fahren wollt. Bei letzterem Modus werden wie in der Formel 1 für die Endplatzierungen Punkte verteilt und am Schluss addiert.

Grafisch sticht *Ridge Racer 64* jedes andere Rennspiel für das N64 locker aus. Selbst dem schon sehr gut aussehenden *World Driver Championship* (Tests in TOTAL! 9 und 12/99, Note: 1-) bleibt da nur der zweite Platz. Die Sichtweite ist unglaublich hoch, da es keinen Nebel gibt, der einen späten Grafikaufbau verstecken müsste. Nur äußerst selten ploppt einmal ein Objekt wirklich auffällig ins Bild.

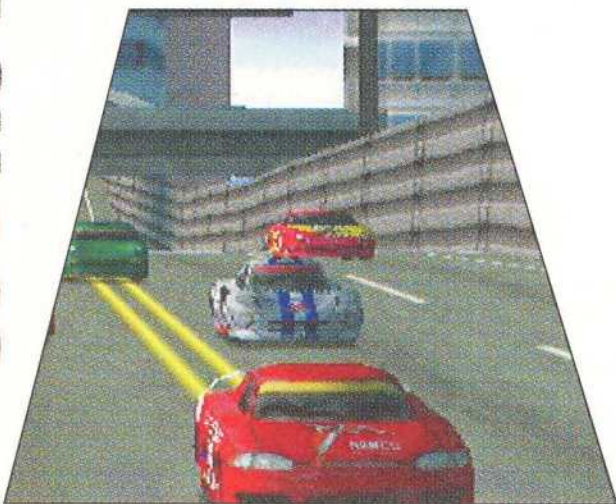


Es gibt viel zu sehen

RR 64 ist voll gepackt mit grafischen Schmankerln. Ob der typische Hub-schrauber, qualmende Reifen, nachziehende Rücklichter oder die wunderschöne Natur: Es gibt einfach viel zu sehen!



Jetzt noch einmal volle Konzentration: Im Tunnel bietet sich bestimmt eine Chance, zu überholen



Viele Effekte, wie Lense-Flare, nachziehende Rücklichter bei Nachtrennen oder aufsteigender Qualm bei starken Drifts entzücken zusammen mit der Detailfülle am Streckenrand das Auge des Betrachters. Da rauscht ein imposanter Wasserfall einen schroffen Felsen hinab, saftig grüne Wiesen erstrecken sich meilenweit bis zum Horizont und ein kristallklarer Bergsee spiegelt die Wolken wider, die den blauen Himmel schmücken. Es ist eigentlich schon fast schade, dass man diese Dinge nur richtig beachten kann, wenn man nicht gerade selbst fährt. Natürlich darf auch der standardmäßige Hubschrauber nicht fehlen, auf ein schnuckliges Startgirl wurde aber leider verzichtet. Melodische Digi-Pop-Stücke begleiten euch während der vielen Kilometer, die ihr fahrt, mit Soundeffekten wurde jedoch ein wenig gespart.

Ridge Racer 64 ist ein grafisch beeindruckendes Rennspiel, das vielen aufgrund des sehr einfachen, Arcade-lastigen Fahrverhaltens gefallen wird, ebenso viele aber



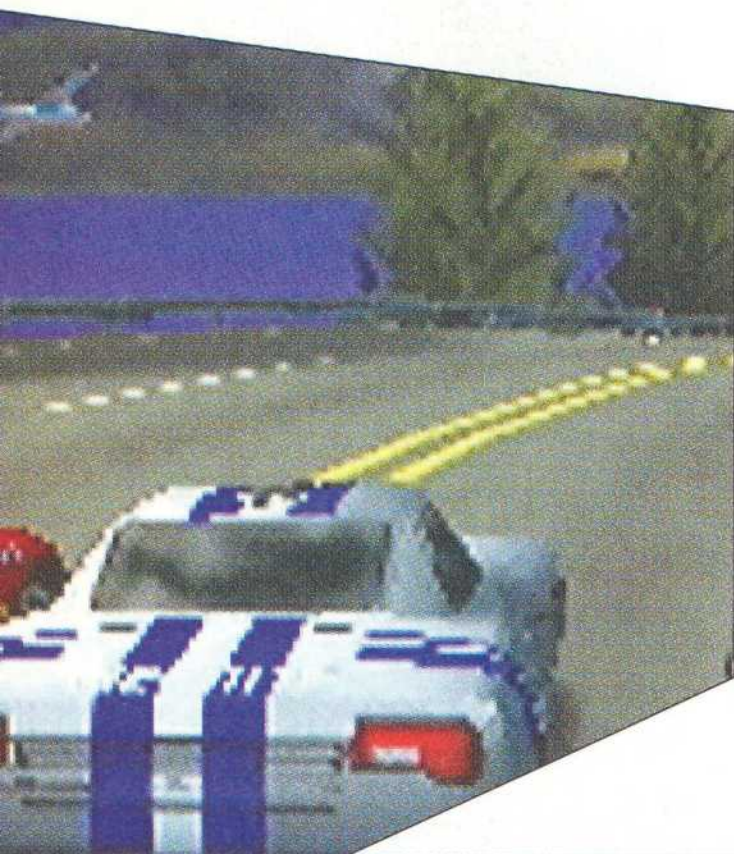
Die Rennen bei Nacht wirken besonders cool. Viele Lichteffekte am Rande der Strecke lassen euch immer wieder kurz zur Seite schauen, was bei der hohen Geschwindigkeit ziemlich ungesund enden kann

auch genau aus diesem Grund abschrecken dürfte. So kommt es eher auf eine gute Reaktion und ein damit verbundenes rechtzeitiges Einlenken in die nächste Kurve an als auf eine ausgefeilte Technik beim Anbremsen und -fahren der Kehren. Das allmähliche Gewinnen neuer Autos für die eigene Garage kann für einige Zeit motivieren, danach bleiben euch noch das Verbessern der Bestzeiten im Time-Trial-Modus und die Duelle gegen Freunde.

Holger Reher



Das mit Abstand schnellste Fahrzeug im Feld heißt, wie sollte es auch anders sein, ULTRA 64



Die Zweispieler-Duelle könnt ihr wahlweise per horizontal oder vertikal gesplittetem Screen austragen



Gameplay 2+

Wer auf realistisches Fahrverhalten steht, ist bei RR 64 fehl am Platz – Driften ist angesagt.

Dauerspaß 2+

Für das Erspielen aller Wagen und Strecken werdet ihr eine Weile brauchen.

Grafik 1-

Solch eine klare Optik hat kein anderer N64-Racer. Der Mehrspieler-Modus ruckelt.

Sound 3+

Nur wenige Soundeffekte, aber ein ins Ohr gehender Soundtrack werden euch geboten.

Modulspeicherja, drei Spielstände
Passwörternein
Controller Paknein
Rumble Pakja
Expansion Paknein

Spieler1-4 (simultan)
Level9 + 2 Strecken
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtexteenglisch
Speicherkapazität256 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+

ASTEROIDS 64 HYPER

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Crave Entertainment
Entwickler:	Syrox
Preis:	ca. DM 120

Test N64

Der Weltraum, unendliche Weiten ... Auch in der Welt der Videospiele gibt es keine Grenzen, es sei denn, Ideen scheitern an den technischen Möglichkeiten. Aber oft sind die einfachsten Konzepte immer noch die besten.



Dunkle Gesteinsbrocken sind vor diesem düsteren Hintergrund kaum rechtzeitig zu erkennen. Zu zweit hat man es zwar leichter, gefährlich bleibt's aber dennoch

Über 20 Jahre ist es her, da eroberte eine der simpelsten und doch genialen Spielideen die Herzen der Automaten-Fans. *Asteroids* ist ein optisch schlichter Weltraum-Shooter in 2D, bei dem große Gesteinsbrocken quer über den Bildschirm

fliegen. Als Pilot eines kleinen Raumschiffs versuchten Jung und Alt, die nahenden Asteroiden zu vernichten. Besonders interessant daran ist, dass sich die gefährlichen Flugkörper zunächst mehrmals teilen, bevor sie dann schließlich mit einem weiteren gezielten Treffer komplett zerstört werden können. Dies, die Warpfunktion, und die flinken Feind-UFOs bilden auch schon das gesamte Konzept des erfolgreichen Atari-Produkts von 1979. Keine Grafikorgie, aber ein Spiel mit hohem Suchtfaktor. Diese Elemente sowie das Schutzschild aus der Fortsetzung *Asteroids Deluxe* sind auch in der neuen Variante enthalten. Natürlich gibt es nun noch weitere Extras, Waffen, Feinde, Endgegner, schöne



In späteren Leveln treibt unzerstörbarer Weltraumschrott auf euer Schiff zu

Effekte und Hintergründe sowie vier anwählbare Raumschiffe. Das Schiff eurer Wahl (in der Originalfassung wurde es als ein simples Dreieck dargestellt) bewegt sich lediglich durch Schubenergie vorwärts und kann dabei gedreht werden.

Zum Bremsen schwenkt man die Schnauze einfach herum und gibt erneut Schub. Wagemutige betätigten den Warp-Knopf, der das Schiff verschwinden und an anderer Stelle wieder auftauchen lässt. Riskant, manchmal aber die letzte Rettung! Wer mit dieser Steuerung nicht zu recht kommt, donert unfreiwillig gegen den nächsten Gesteinsbrocken. Nicht zuletzt die

Idee, sämtliche Objekte, die am Bildschirmrand verschwanden, auf der gegenüberliegenden Seite wieder auftauchen zu lassen, macht das Manövrieren heute wie damals zu einer Angelegenheit, die Fingerspitzengefühl erfordert. Ihr könnt wahlweise analog oder digital steuern, wobei ihr in beiden Fällen eine gute Kontrolle über das jeweilige Schiff habt. Die Schutzschildfunktion liegt jedoch immer auf dem Z-Button. 50 Level in fünf Abschnitten gilt es zu überstehen. Und als Belohnung für besonders begnadete Piloten lockt die integrierte Originalfassung des Automaten.

Asteroids Hyper 64 kann die einstige Faszination nicht mehr transportieren, hat aber dennoch seine Reize. Der Zweispieler-Modus ist lobenswert, es mangelt allerdings an Übersichtlichkeit. Vielleicht wurde aus dem Grund auf eine Variante für vier Piloten verzichtet.

Thomas Hellwig

NEGATIV
Unübersichtlich, Pad-Belegung festgelegt, nur Soundoptionen

POSITIV
Verschiedene Schiffe, Zweispieler-Modus, schöne Effekte



Zwei der Extrawaffen-Symbole seht ihr hier oben links im Bildausschnitt

Die Raumschiffe



Gameplay 3+

Im Gegensatz zu vielen anderen Oldies macht das *Asteroids*-Prinzip auch heute noch Spaß.

Dauerspaß 3-

Gameplay allein reicht nicht. Auf Dauer hat das Spiel trotz der 50 Level wenig zu bieten.

Grafik 3-

Stellenweise geht die Übersicht verloren, da das Schiff mit dem Hintergrund verschmilzt.

Sound 3+

Die Effekte wurden seit der Vorversion (Nov. '99) noch einmal überarbeitet und verstärkt.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	16 Seiten
Rumble-Pak	ja
Expansion Pak	nein

Spieler	1-2 (simultan)
Level	50 + Original
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	96 MBit
Erhältlich	Ende März

FAZIT
3-

Genre:
RennspielHersteller:
KemcoEntwickler:
SnowblindPreis:
ca. DM 120

TOP GEAR HYPER-BIKE

Entwickler Snowblind bedient die Motorrad-Freaks beider Lager. Ob knatternde Motocross-Kisten im ruppigen Gelände oder rasante Rennmaschinen mit Windjammerverkleidung, bei Hyper-Bike ist alles am Start.

Bei der Anschaffung eines Rennspiels steht ihr meist vor der Entscheidung, ob ihr flottes Tempo auf asphaltierter Strecke oder herausfordernde Parcours in unwegsamem Gelände wollt. Diese Frage stellt sich bei Kemcos *Top Gear Hyper-Bike* nicht. Sowohl Motocross- als auch Rennmotorräder kommen auf jeweils unterschiedlichen Tracks zum Einsatz.

Im Meisterschafts-Modus werden euch zu Beginn zwei Bikes aus dem Hause Kawasaki gestellt. Mit der Geländemaschine geht ihr als Erstes ins Rennen. Hügelkuppen und gewundene Schotterpfade verkürzen die Distanz, über die ihr den weiteren Pistenverlauf einsehen könnt. Da ihr zunächst dem gesamten Feld hinterherfahrt, solltet ihr hin und wieder Gebrauch von den großzügig verteilten Beschleunigern machen. Zwischen den Checkpoints ist es erlaubt, Abkürzungen zu benutzen. Verpasst ihr allerdings einen Zeitnahmeposten, befindet ihr euch auf dem zwölften Platz, bis ihr eine komplette Runde Rückstand aufgeholt habt. Das Gleiche gilt zwar ebenfalls für das folgende Rennen auf den rassistigen Asphaltstrecken, doch bleibt man hier auch linientreu auf Erfolgskurs, und die Suche nach Abkürzungen erübrigt sich dadurch weitgehend.

Der stetige Wechsel zwischen Straßenmaschine und Querfeldein-Krad setzt sich im gesamten Verlauf der Meisterschaft fort. Als Anreiz fürs Weiterkommen gibt es neue Motorräder zu gewinnen sowie bislang unbe-



Viele Streckenrandobjekte und Hindernisse lassen sich von eurem Bike in ihre Einzelteile zerlegen

kannte Strecken freizuspielen. Während die gewonnenen Bikes immer leistungsstärker werden, geben sich die alternativen Routen immer anspruchsvoller. Je nach Kulisse führt euch der Weg über gekippte Baumriesen, brüchige Holzstege und Steinpyramiden ägyptischer Anmutung. Versteckte Geheimpfade sowie sammelbare Buchstaben, deren Komplettierung eine Belohnung mit sich bringt, laden zum Erkunden der weiträumigen und offen angelegten Areale ein.

POSITIV

Verwegenes
Streckendesign,
Original-Lizenzen



Immer wieder passiert ihr aufwendige Kulissen, die den Tracks ihren besonderen Charakter verleihen



Der Zweispieler-Modus läuft weitgehend flüssig und spart kaum an Details. Die Übersicht geht aber ein wenig verloren

Fuhrpark

Vor jedem Rennen könnt ihr zwischen den Bikes, die bereits in eurer Garage stehen, auswählen. Dank offizieller Lizenz werden eure Motorräder aus der Produktpalette von Honda, Kawasaki und Yamaha rekrutiert. Habt ihr am Ende einer Meisterschafts-Saison die nötigen 100 Punkte erreicht, gewinnt ihr stets zwei neue Maschinen.



Leider ist es Entwickler Snowblind nicht gelungen, die teilweise sehr ansprechende Gestaltung der Rennstrecken und ihrer Umgebung durchgehend attraktiv zu designen. Allzu oft werden kurze, spannende Abschnitte von



Hilfreiche Einblendungen begleiten euch durchs Spiel. Bis ihr die Tricks für die Stuntarena beherrscht, werden sie in der Ecke des Screens gezeigt. Entdeckt ihr längs der Strecke etwas Neues, wird dessen Funktion erklärt

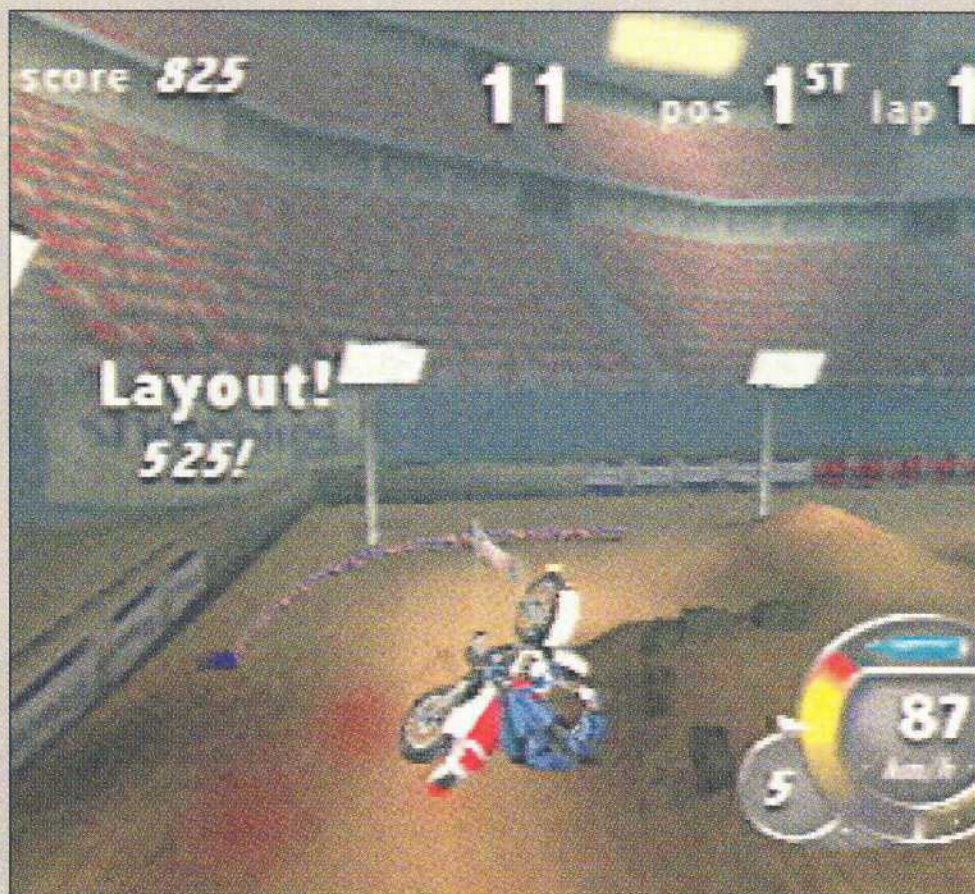
längeren, unbelebten Teilstücken unterbrochen. An diesen Stellen kann selbst der hochauflösende Modus keine Besserung bringen, dessen Darstellung ansonsten bei nahezu unbeeinträchtigter Frame-rate detailliertere Texturen mit sich zeigt.

Auch bei der Steuerung haben die Programmierer durchaus Nützliches zu Stande gebracht, um in letzter Konsequenz doch hinter dem eigenen Anspruch zurückzubleiben: Mit der Vor- und Rücklage des Analogsticks verlagert ihr nämlich das Gewicht des Fahrers und nehmt auf diese Art Einfluss auf den Wendekreis des Bikes. Trotz dieser intuitiven und realistischen Umsetzung der Motorradphysik vermitteln die virtuellen Zweiräder lediglich ein bedingt authentisches Fahrgefühl.

Nichtsdestotrotz können der Arcade-mäßige, flotte Zugang, der ansteigende Schwierigkeitsgrad des Spiels sowie die frei erforschbaren Rennareale und der Streckeneditor für eine gewisse Zeit fesseln. Wer sich nicht auf eine der unterschiedlichen Motorraddisziplinen festlegen mag, liegt mit *Top Gear Hyper-Bike* sogar genau richtig und sollte es auf eine Probefahrt ankommen lassen.

Sebastian Krämer

NEGATIV
Unrealistisches Fahrgefühl, fade Turnierstruktur



Superman, Layout, No Handers und andere Supercross-Stunts können unterschiedlich genau ausgeführt werden. Dementsprechend werden auch die Punkte verteilt

Gameplay

2-

Der ständige Wechsel zwischen Straße und Gelände ist reizvoll, das Fahrgefühl weniger.

Dauerspaß

2-

Meisterschaft, erforschbare Areale und der Streckeneditor halten euch bei der Stange.

Grafik

2

Den ansprechend gestalteten Tracks fehlt es an Details, die Fahrer wurden sparsam animiert.

Sound

2

Motorengeräusche und Musik unterstützen das Geschehen, drängen sich aber nicht weiter auf.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	34 Seiten
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spieler	1-2 (simultan)
Level	6 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Third Person Shooter

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
3DO Company

Preis:
ca. DM 120

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Die Army Men kommen! Infogrames startet die Invasion der kleinen Plastiksoldaten. Bei einem Treffer zersplittert zwar glücklicherweise nur der Kunststoff, ihr solltet es aber trotzdem nicht so weit kommen lassen.



Ohne die entsprechend durchschlagskräftige Waffe habt ihr gegen einen Panzer kaum eine Chance. Das Wichtigste ist jedoch, sich äußerst vorsichtig an den schwergewichtigen Feind heranzuschleichen

General Plastro, Oberkommandeur der sandfarbenen Armee, verfolgt das Ziel, die grünen Plastiksoldaten einzuschmelzen. Mit seiner geheimen Supperwaffe will er den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse ein für alle Mal gewinnen. Um dem Ganzen etwas Nachdruck zu verleihen, hat er die Tochter des Colonel Grimm entführt. Nun ist es eure Aufgabe, die junge Frau aus den Fängen des Bösen zu befreien

und der feindlichen Armee dabei schwere Verluste zuzufügen.

In *Sarge's Heroes* steuert ihr Sarge, einen Soldaten der grünen Armee. 14 sehr unterschiedliche Missionen mit bis zu fünf abwechslungsreichen Abschnitten erwarten euch. Neun weitere Charaktere werdet ihr im Verlauf des Spiels anwählen und steuern können.

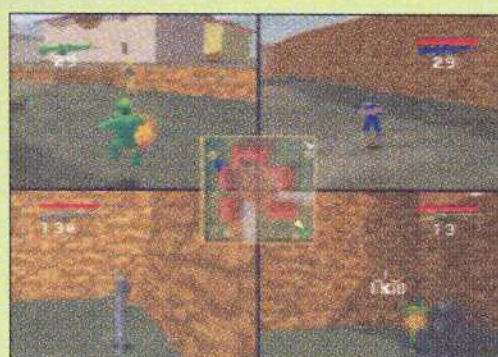
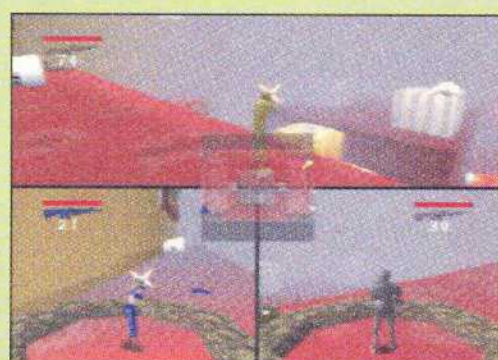
POSITIV

Schöne Grafikeffekte, gute Sounds, Mehrspieler-Modi



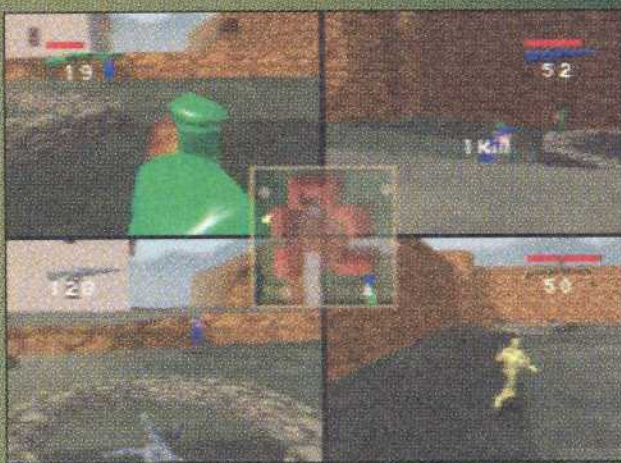
nen. Dabei besitzt jede Figur ganz eigene Vorlieben für bestimmte Waffen. Insgesamt könnt ihr bis zu 13 verschiedene Waffen entdecken und bei euch tragen. Wer die kleinen Plastiksoldaten kennt, wird so einiges wiedererkennen: Handgranaten, Flammenwerfer, Bazookas, Panzerfäuste, Granatwerfer, Scharf-

Darf es etwas mehr sein?



Ob zu zweit, zu dritt oder zu viert – die Übersicht ist im Mehrspieler-Modus alles andere als gut. Trotzdem können die vielen verschiedenen Modi für einige Zeit unterhalten. Besonders das Auf-die-Lauer-Legen mit dem Sniper-Gewehr im Anschlag (oberstes Bild) oder das Verbünden zweier Spieler gegen einen anderen (zweites Bild von oben) macht schon eine Menge Spaß.





Da ist die Rakete wohl ein wenig danebengegangen. Was kann denn die arme Tanne dafür?

schützengewehre und mehr stehen im Kampf zur Verfügung. Sogar ein Minensucher ist vorhanden. Für Abwechslung ist somit ausreichend gesorgt.

Eure Aufgaben bestehen darin, feindliche Stellungen auszuheben, Gefangene zu befreien und spezielle Todeskommandos zu überstehen. Dabei schlagt ihr euch quer durch die feindlichen Linien, müsst das Lager der sandfarbenen Soldaten durchsuchen, an Wachtür-



So offen solltet ihr euch eigentlich nie einem Feuergefecht aussetzen. Deckung ist die halbe Miete

men vorbeischießen und in unübersichtlichen Waldstücken Grabenkämpfe meistern. Ihr seid allein und steht einer Heerschar von gut ausgerüsteten Gegnern gegenüber. Nehmt euch vor den Panzern und Scharfschützen in Acht! Nutzt die verschiedenen Möglichkeiten, die euch das Waffenarsenal bietet, und verschwendet nicht unnötig die Munition! Als Leckerbissen bauten die Entwickler neben den realistischen Arealen auch Zwischenmissionen ein, die unter anderem in einem Badezimmer, in einer Küche oder in

einem Wohnzimmer spielen. Schließlich bevölkern die Mini-Truppen auch in Wirklichkeit nicht nur die Kinderzimmer und Sandkästen. 3DO verpasste dem interessanten Third-Person-Spektakel eine Prise Humor, was zum Beispiel in den Zwischensequenzen sehr schön zu sehen ist. Darin werden grüne Gefangene im feindlichen Lager mit überdimensionierten Lupen unter gleißender Sonne geschmolzen.

Zu Beginn könnt ihr euch im Boot-Camp an den Umgang mit den einzelnen Waffen gewöhnen und auch die Steuerung verinnerlichen. Letzteres führt leider manchmal zu Frust, da die Steuerung über den Analogstick nicht gerade gelungen ist. Zudem macht es euch die Kameraführung an einigen Stellen quasi unmöglich, einen Feind rechtzeitig zu erkennen und gegebenenfalls auszuweichen. Insgesamt tut dies dem Spielspaß zwar keinen sonderlichen Abbruch, doch wäre es wünschenswert gewesen, dass sich die Entwickler hinsichtlich dieser Punkte etwas mehr ins Zeug gelegt hätten.

Was die grafischen Qualitäten des Titels angeht, muss man 3DO jedoch ein Lob aussprechen. Die Animationen der Soldaten sind witzig und sehr gut dargestellt. Zum Teil entsprechen die Körperhaltungen denen der Spielzeugvorbilder. Spiegelungen und tolle Explosionen sorgen für eine packende Atmosphäre, in der euch die gelungenen Soundeffekte noch zusätzlich erfreuen werden. Für gesellige Spieler gibt es mehrere Mehrspieler-Modi, in denen die Übersicht allerdings alles andere als vorteilhaft ist.

NEGATIV

Steuerung zu hakelig, Kamera teils schlecht positioniert

Army Men macht vor allem im Einzspieler-Modus Spaß. Die Intelligenz der Gegner ist zwar nicht besonders hoch, doch die Aufgaben bringen Spannung ins Geschehen. Extras wie zum Beispiel das Sniper-Gewehr (Zielfernrohr mit Zoomfunktion) und der Minensucher sowie die TNT-Sprengstoffpakete lassen eurer Fantasie bei der Bekämpfung der bösen Tans (gegnerische Truppen) viel Spielraum. Als Auftakt für die Welle der *Army-Men*-Spiele kann *Sarge's Heroes* absolut Lust auf die weiteren Titel machen.

Thomas Hellwig

Aller Anfang ist schwer



Wer zu Beginn nicht ausgiebig im so genannten Boot-Camp trainiert, wird es im Umgang mit den Waffen später schwer haben.

Gameplay 2

Glücklicherweise stört die mäßige Steuerung die spannenden Missionen nicht zu sehr.

Dauerspaß 3+

Nach den Soloaufträgen bleibt euch noch der zum Teil unübersichtliche Mehrspieler-Modus.

Grafik 2+

Es macht enormen Spaß, den Soldaten zusehen und die schönen Effekte zu genießen.

Sound 2

Die Geräusche der Waffen und Fahrzeuge sind gut getroffen, die Musik ist stimmig.

Modulspeichernein
Passwörterja
Controller Paknein
Rumble Pakja
Expansion Paknein

Spieler1-2 (simultan)
Level14 Missionen
Schwierigkeit3 Stufen
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität128 MBit
Erhältlichab März

FAZIT
2-



Preis:
ca. DM 130

DAIKATANA

Daikatana, das mächtigste Schwert seiner Zeit, ist in die Hände eines üblen Schurken gefallen, der mit den Zauberkraften dieser Waffe die Weltgeschichte verändern will.

Die Story von *Daikatana* ist schnell erzählt. Ein mit magischen Kräften ausgestattetes Schwert, das es seinem Besitzer ermöglicht, zwischen den einzelnen Zeitepochen zu reisen, ist in die Hände des machtbesessenen Mishima gelangt. Dieser hat kurzerhand Mikiko, die Tochter eines alten Mannes, entführt und einen todbringenden Virus freigesetzt. Nur Mishima besitzt das Gegenmittel, was ihn zum Herrscher über Leben und Tod macht. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Hiro und müsst versuchen, die Welt zu retten. Es gilt, im Laufe des Spiels vier Zeitperioden, die sich in 18 verschiedene Episoden gliedern, mit all ihren Gefahren, Sprungeinlagen und Rätseln zu meistern. Im Mehrspieler-Modus können maximal bis zu vier Spieler gleichzeitig via Splitscreen im Deathmatch oder Jewel-Quest gegeneinander antreten. In Letzterem müsst ihr versuchen, eine Anzahl von Juwelen zu finden und vor euren Konkurrenten ins Ziel zu kommen. Spielt ihr nur allein, startet ihr im Japan des 25. Jahrhunderts, wo ihr in Mishimas Festung einbrechen müsst, um Mikiko aus der

POSITIV

**Viele verschiedene
Waffen, gute
Explosionseffekte**



Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier Spieler entweder im Deathmatch oder Jewel-Quest fighten



Auf hinterlistige Fallen wie zum Beispiel diese Lasersperren, die euch bei Berührung eine Menge an Lebensenergie kosten, trifft ihr bei Daikatana häufiger. Die Sprungeinlagen erfordern von euch sehr viel Übung

Gefangenschaft zu befreien. Unterwegs rettet ihr einen anderen Kämpfer namens Superfly, der euch im weiteren Verlauf der Geschichte wieder begegnet. Nachdem ihr Mikiko gefunden habt und euch gegen die Soldaten und Kampfroboter Mishimas behaupten konntet, brecht ihr in die Waffenkammer ein, um das vier Millionen Credits teure Schwert in eure Gewalt zu bringen. Seid ihr dabei erfolgreich, seht ihr in der daraufhin ablaufenden Zwischensequenz, wie Mishima sich mit einem Daikatana aus einer anderen Zeit auf Hiro stürzt. Nachdem sich die Waffen berührt haben, werdet ihr von einem Zeitstrudel in das altertümliche Griechenland befördert, wo ebenfalls gefährliche Abenteuer auf euch warten. Außerdem geht eure Reise noch in das Norwegen des Mittelalters und das San Francisco der Gegenwart.

Daikatana sieht auf den ersten Blick aus wie ein reiner Ego-Shooter, hat aber bei näherer Betrachtung auch neue Features aufzuweisen. Euer Charakter kann durch erfolgreich bestandene Kämpfe seine Erfahrungspunkte aufstocken, was sich positiv auf weitere wichtige Attribute eures Kämpfers wie beispielsweise Schnelligkeit, Lebensenergie, Vita-

lität oder Angriffskraft auswirkt. Außerdem müssen innerhalb der einzelnen Level einige Rätsel von euch gelöst werden.

Die Gestalt und auch die Bewaffnung eurer Gegner richtet sich ganz danach, in welcher Zeit ihr euch gerade befindet. Natürlich stehen euch jede Menge ausgefallene Waffen zur Verfügung, mit denen ihr euren Feinden ordentlich einheizen könnt. Egal, ob Side Winder, Ion Blaster oder Venomous, eine Art Zep-
ter, das Gift versprüht, jede Zeitepoche bietet euch eine Fülle diverser Waffen. Jedoch wirken die Argumentationsverstärker bei jedem Gegner verschieden stark.

Wer von euch mit der Steuerung von *Turok* vertraut ist, wird sich beim Ego-Shooter *Daikatana* schnell heimisch fühlen. Mit den vier gelben Knöpfen eures Pads bestimmt ihr die Laufrichtungen eures Helden, während ihr mit dem Analogstick die Blickrichtung festlegt. Hiro lässt sich sehr genau steuern, doch manchmal ist die Kollisionsabfrage bei der Aufnahme von Extras wie Munition oder Lebensenergie etwas ungenau, sodass man schon mal zwei Anläufe braucht, um ein Item aufzunehmen. Leider wurde auf die Darstellung eines Schattens verzichtet, was dem Spieler die Sprungein-

Giftiger Angriff

In *Daikatana* erhaltet ihr unter anderem mit Venomous eine sehr innovative Waffe. Es handelt sich dabei um eine Art Zepter, aus dem ihr eine giftige Substanz auf eure Gegner schießen könnt. Die Wirkung tritt mit kurzer Verzögerung ein. Eure Kontrahenten laufen grün an und werden in ihren Bewegungen immer langsamer, bis sie schließlich vergiftet zusammenklappen.



lagen deutlich erschwert. Auch eine Übersichtskarte sucht ihr vergebens.

Technisch offenbart *Daikatana* einige kleinere Mängel. Solltet ihr ein Expansion Pak besitzen, könnt ihr zwar in High-Res-Auflösung spielen, jedoch wird das Sichtfeld dann von schwarzen Balken an der Bildschirmober- und -unterseite eingeschränkt, was heutzutage keinesfalls mehr zeitgemäß ist. Der ruckelige Vorspann erscheint in seiner undetaillierten Darstellung ebenfalls altbacken und verschenkt somit einiges an Atmosphäre. Im Game selbst fallen die wenigen Animationsphasen der Kontrahenten und das ständige Blitzen des Bildschirms bei der Aufnahme von Gegenständen negativ auf, was bei längerer Spielzeit schnell zu Kopfschmerzen führen kann. Das Scrolling ist sanft und fängt auch bei sehr viel Action nicht an zu ruckeln. Soundtechnisch ist die-

NEGATIV
Einige technische Mängel, langweiliger Mehrspieler-Modus



Eine Fallgrube im Marmorfußboden! Nun solltet ihr euch entscheiden, welchem Weg ihr folgen wollt



ser Titel eher durchschnittlich. Die durch ein Gewitter geschaffene düstere Atmosphäre am Anfang des Games konnte nicht auf die anderen Level übertragen werden. Die Musikuntermalung während des Spiels hält sich zu sehr im Hintergrund.

Daikatana kann spielerisch im Einzelspieler-Modus trotz des in höheren Levels sehr hohen Schwierigkeitsgrads weitgehend überzeugen. Der Rätselgehalt geht jedoch auch in diesem Game zumeist nicht über ein Aktivieren von Schaltern oder das Auffinden von wichtigen Teilen hinaus. Aufgrund der nicht mehr ganz zeitgemäßen Präsentation dieses Titels sollten sich jedoch Freunde von First Person Shootern überlegen, ob sie nicht lieber zu *Armorines* greifen oder aber auf *Perfect Dark* warten wollen.

Pit Großer



Im geheimen Labor wurden Unschuldige von Mishima für militärische Forschungszwecke missbraucht



Im antiken Griechenland trifft ihr unter anderem auf Sagengestalten, die ihr mit euren modernen Waffen besser auf Abstand haltet

Gameplay

2-

Bis auf ein paar Schwächen in der Kollisionsabfrage lässt sich euer Charakter gut steuern.

Dauerspaß

3+

Nur vier verschiedene Zeitzonen sind einfach zu wenig, um langfristig fesseln zu können.

Grafik

2-

Die Figuren lassen einige Animationsphasen vermissen, und an Effekten wurde gespart.

Sound

3+

Soundtechnisch kann *Daikatana* nur streckenweise eine ansprechende Atmosphäre schaffen

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	ja, 3 Seiten
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

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

FAZIT
3+

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Electronic Arts

Entwickler:
EA Sports

Preis:
ca. DM 120

SUPERCROSS 2000

Wenn ihr den Lenker fest in Händen haltet und mit dem Gas umzugehen wisst, stehen die Chancen gut, aus dem Mittelfeld an die Spitze zu kommen. Zeigt den Konkurrenten, dass ihr euer Bike beherrscht und das Zeug zum Motocross-Meister habt!

Wenn die qualmenden und knatternden Maschinen in einer Reihe am Start stehen, steigt der Adrenalinspiegel. Rechts und links von euch warten insgesamt neun Konkurrenten darauf, dass die Schranke fällt und sie ihre fetten Hinterräder in den Schlamm bohren können. Wer in der Startphase nicht konzentriert zur Sache geht, verschenkt bereits einige wichtige Plätze.

EA Sports, bekannt für ihre vielen Spiele aus der Welt des Sports, nahm sich die amerikanische Liga vor und investierte in eine entsprechende Lizenz. Dadurch findet ihr in der Auswahl 24 der besten Moto- und Supercross-Fahrer aus den Staaten samt ihrer leistungsstarken Geländemaschinen. Drei grundsätzliche Kategorien herrschen im Zweirad-Motorsport, die sich zum Beispiel auch in vielen Quartettspielen wieder finden: die 125-, 250- und 500-ccm-Klassen. Abgesehen von diesen grundsätzlichen Leistungsstufen unterscheiden sich die einzelnen Motorräder noch in ihrer Bodenhaftung, Übersetzung und Stoßdämpfereinstellung. Auf diese Werte habt ihr direkten Einfluss, bevor ihr euch auf die Piste begeben. Zunächst werdet ihr jedoch vor die Wahl des Spielmodus gestellt. Practice, Quick Race, Quick Freestyle, Season,

POSITIV

Gute Atmosphäre, tolle Sounds, viele Fahrer, einfache Menüs



Bereits kurz nach dem Start entscheidet sich, wer an der Spitze des Feldes fährt und den Ton angibt



Die gegnerischen Fahrer sind nicht zimperlich. Besonders in den Kurven drängeln sie gnadenlos und nehmen keine Rücksicht auf Verluste. Ihr könnt bei einem Crash sogar aus dem Sattel fliegen und im Matsch landen

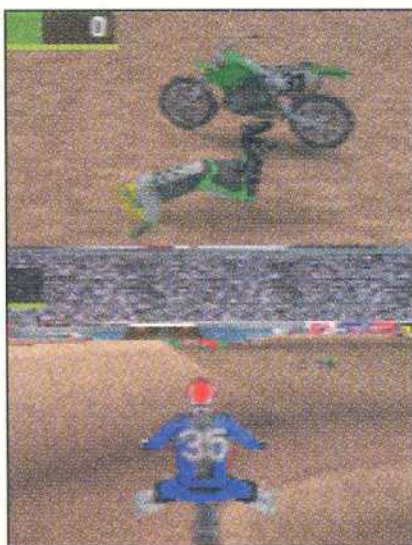
Single Race und Freestyle stehen zur Verfügung. Die Stuntmodi sowie die Einzelrennen außerhalb der Saison können auch zu zweit gefahren werden. Dabei teilt sich der Bildschirm horizontal, und ihr tretet direkt gegen euren Konkurrenten an. Weitere vom Computer gesteuerte Gegner gibt es leider nicht. Habt ihr euch einen Fahrer ausgesucht, bestimmt ihr den Austragungsort. 21 originalgetreue Kurse plus drei gesonderte Stuntarenen können angewählt werden.

Begleitet von Punkrockmusik brettert ihr dann über die schmalen Strecken. In den Kurven neigen sich die Motorräder stark und verlieren enorm an Geschwindigkeit. Zunächst



Die verschiedenen Perspektiven sind allesamt sinnvoll und gleichen sich zum Glück nicht allzu sehr





Über den Z-Button könnt ihr auskuppeln und die Kurven enger nehmen, um dann fix herauszubeschleunigen



Überschrift

In einer vorgegebenen Zeit macht ihr auf einem der drei Stuntgelände die verrücktesten Tricks und sammelt dabei kräftig Punkte. Im Spiel zu zweit kommt bei diesem Wettkampf besonders viel Freude auf, denn nur einer kann der Sieger sein!



könnte das störend wirken, da es so aussieht, als ob die Maschine stehen bleibt, doch nach einer gewissen Einspielzeit werdet ihr gut damit zurechtkommen. Links und rechts dienen Heuballen und Absperrungen als Begrenzung. Ihr könnt sie nicht überspringen und werdet einfach davon auf die Bahn zurückgeworfen, wodurch es auf einigen Kursen recht nebensächlich ist, ob man nun an die Bande knallt oder nicht. Schließlich wird das Bike ja doch wieder auf den rechten Weg gedrückt. Fahrerisch wird euch also nicht

NEGATIV
Mäßige Steuerung, keine Gegner im Zweispieler-Modus, einige Grafikfehler



Fortgeschrittenen Bikern erlaubt dieses Menü, verschiedene Einstellungen vorzunehmen, um die Maschine dem Können anzugleichen

allzu viel abverlangt. Die Geschwindigkeit ist angemessen, Grafikfehler eher selten, doch die Kollisionsabfrage mit anderen Motorrädern lässt zu wünschen übrig. Hier und da gibt auch die Steuerung Anlass zur Kritik. Erfreulich ist aber, dass ihr fünf sehr unterschiedliche Perspektiven einstellen könnt und über das Pausenmenü sehr viele Veränderungen vornehmen dürft.

Supercross 2000 spielt sich nicht unbedingt so fantastisch gut wie ein echter Spitzentitel, hat aber aufgrund der hartnäckigen Computer-Fahrer seinen Reiz. Vor allem die Stuntparcours sind im Zweispieler-Modus eine spaßige Sache. Dort wetteifert ihr unter Zeitdruck um Punkte. Wer ein Fan von Fun-Sportspielen wie zum Beispiel *1080°* ist, wird durchaus auch an *Supercross 2000* seine Freude haben und die Stunts üben, bis die Highscore-Anzeige glüht.

Thomas Hellwig

Gameplay 3+

Das Thema reizt, doch die Umsetzung (bezüglich der Steuerung) ist verbesserungswürdig.

Dauerspaß 2-

Eine komplette Saison zu spielen, ist eine Herausforderung. Die Stunts wollen geknackt sein.

Grafik 3+

Abgesehen von den relativ eintönigen Kulissen stören die Grafikfehler an einigen Stellen.

Sound 2

Gute Motorengeräusche und satter Punkrock treiben an. Doch viel mehr wird nicht geboten.

Modulspeicher nein
Passwörter nein
Controller Pak 20 Seiten
Rumble-Modul ja
Expansion Pak nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 21 + 3 Kurse
Schwierigkeit 3 Stufen
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEK

Preis:
ca. DM 120

CASTLEVANIA – LEGACY OF DARKNESS

Vor genau einem Jahr vollzog sich Castlevanias Sprung in die Dreidimensionalität. Nun wartet Konami mit einer Fortsetzung auf, die das bieten soll, was dem ersten Teil gefehlt hat.



An die Gegenwart von feuriger Lava solltet ihr euch schon einmal gewöhnen. Sie ist ein beliebtes und häufig gewähltes Hindernis in den tückischen Verliesen des zweiten dreidimensionalen Castlevania-Abenteuers



Bei den zahlreichen Bosskämpfen habt ihr keinen Einfluss auf die Kamera, da der Boss View fixiert ist



Genau genommen handelt es sich bei *Legacy of Darkness* gar nicht um eine Fortsetzung des ersten N64-Titels, da die Handlung acht Jahre vor den Geschehnissen des Vorgängers angesiedelt ist. Und dabei sind es keine bösen Zungen, die behaupten, dass das vorliegende Spiel in etwa dem entspricht, was Konami bereits für das Prequel geplant hatte. Vor über zwei Jahren getätigte Aussagen seitens der japanischen Entwickler zum Thema *Vorgänger* belegen diese Aussagen definitiv (siehe TOTAL! 4/98).

Ihr beginnt das Abenteuer in der Gestalt von Cornell, seines Zeichens Angehöriger der Rasse der Man-Beasts. Die übermenschlichen Kräfte dieser absonderlichen Gattung wurden vor langer Zeit versiegelt, um die Menschen, mit denen sie in Frieden zusammen-

lebte, nicht zu verschrecken. Cornell ist es nach einem Jahr des intensiven Trainings gelungen, seine animalischen Kräfte wenigstens teilweise wieder freizulegen. So könnt ihr euch mithilfe der L-Taste für eine begrenzte Zeitdauer in einen kräftigen und widerstandsfähigen Wolfsmenschen verwandeln. Bei der Rückkehr findet er die brennenden Ruinen seines Heimatorts vor – von seiner Schwester fehlt jede Spur.

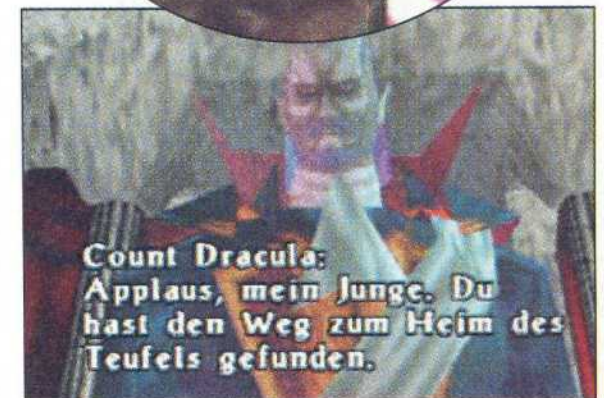
Nun zieht ihr mit dem Haupthelden durch größtenteils aus *Castlevania* bekannte Level und kämpft gegen Monster und Bosse, die ebenfalls überwiegend dem Prequel entstammen. Ihr greift auf das nahezu gleiche Waffenrepertoire zurück wie die Helden des Vorgängers und bekommt es mit derselben schwammigen Steuerung, Nebel sowie der teilweise ungünstigen und ruckeligen Kameraführung zu tun, die, wie bereits vor einem Jahr, nicht State of the Art ist. Sämtliche Stages mitsamt ihren Texturen sehen genauso aus wie Spieler des ersten Teils sie in Erinnerung haben, einzig die Darstellung von





Ortega:
Zu spät, Cornell. Du hast
verloren, bevor der Kampf
auch nur begonnen hat.

Zwischen den einzelnen Abschnitten kommt es immer wieder zu Begegnungen, bei denen euer Held mehr über seine Rolle in dem Spiel erfährt. Hier gibt Jugendfreund Ortega Cornell einen gut gemeinten Hinweis



Count Dracula:
Applaus, mein Junge. Du
hast den Weg zum Heim des
Teufels gefunden.

Kein Castlevania ohne Dracula! Wenn ihr Cornell lange ruhen lasst, übt er Kung-Fu (ganz oben)

POSITIV

Spannende Story,
stimmungsvolles
Leveldesign



Feuer, Explosionen und Geschossen wurde ein wenig verfeinert. Trotz dieser offensichtlichen technischen Grafikschwächen vermittelt *Legacy of Darkness* eine ansprechende Atmosphäre. Die zahlreichen Bosse sind detailliert dargestellt und groß, die düsteren Schauplätze verbreiten eine beklemmende Stimmung und die häufig eingespielten Cutscenes tragen ebenfalls dazu bei, dass ihr förmlich ins Geschehen hineingezogen werdet. Besonders während der Filmsequenzen, aber auch in den interaktiven Passagen, sorgen orchestrale Klänge und

realistische Geräuscheffekte für ein tadelloses Hörerlebnis.

Wäre *Legacy of Darkness* vor einem Jahr erschienen, wäre es sicherlich das bessere, komplettere *Castlevania*. Doch unter dem Gesichtspunkt, dass die Änderungen marginal und kaum spürbar sind, abgesehen von den neuen Charaktermodellen, bietet dieser Titel Spielern des Prequels zu wenig. Wer sich allerdings zum ersten Mal auf die dreidimensionale Fährte Draculas setzt, bekommt mit *Legacy of Darkness* ein fesselndes



Abenteuer, bestehend aus überdurchschnittlichen Puzzles, nervenzehrenden Sprungeinlagen und actionreichen Scharmützeln mit einer Vielzahl origineller Gegner geboten.

Sebastian Krämer

NEGATIV

Gewöhnungsbedürftige Steuerung,
Beinahekopie
des Prequels



Familienchronik

1986	Haunted Castle (Arcade)
1986	Vampire Killer (MSX)
1987	Castlevania (NES)
1988	Castlevania II – Simon's Quest (NES)
1989	Castlevania Adventure (Game Boy)
1990	Castlevania III – Dracula's Curse (NES)
1991	Super Castlevania IV (SNES)
1991	Castlevania II – Belmont's Revenge (Game Boy)
1993	Vampire Killer Dracula X – The Circle of Blood (PC-Engine)
1993	Kid Dracula (NES/Game Boy)
1994	Castlevania: Bloodlines (Mega Drive)
1995	Castlevania: Vampire's Kiss (SNES)
1997	Castlevania X – Symphony of The Night (PSX/Saturn)
1998	Castlevania Legends (Game Boy)
1999	Castlevania 64 (Nintendo ⁶⁴)

Gameplay

2+

LoDs Story-nahe Missionen drängen die Steuerungsschwächen in den Hintergrund.

Dauerspaß

2

Der Umfang ist schlichtweg riesig. Leider wiederholen sich einige Mechanismen zu oft.

Grafik

2-

Das sehr stimmungsvolle Design leidet unter seiner deutlich unzeitgemäßen Präsentation.

Sound

1-

Düstere Orchesterklänge und überzeugende SoundFX sorgen für eine packende Atmosphäre.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	9 Seiten/Spielstand
Rumble Pak	nein
Expansion Pak	ja

Spieler	1
Level	14
Schwierigkeit	2 Stufen
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

CHARTS

von euch,
für euch

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

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

N64

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

1 THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME VORMONAT
Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 21,0



2 DONKEY KONG 64 NEU!
Jump&Run • Note 1 • Test 12/99 Index: 8,4



3 INDIZIERT VORMONAT 2
F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 6,7



4 BANJO-KAZOOIE VORMONAT 5
Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 6,0



5 TUROK 2 – SEEDS OF EVIL VORMONAT 10
F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 5,8



6 F-ZERO X Rennspiel
Note 1- • Test 6/99
Index: 4,3 VORMONAT 8

7 MARIO KART 64 Rennspiel
Note 1- • Test 6/97
Index: 4,1 VORMONAT 3

8 SUPER MARIO 64 Jump&Run
Note 1 • Test 3/97
Index: 4,1 VORMONAT 4

9 JET FORCE GEMINI T. P. Shooter
Note 2+ • Test 11/99
Index: 3,8 VORMONAT 7

10 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 Sport
Note 1 • Test 9/98
Index: 2,9 VORMONAT 14

11 SUPER SMASH BROS. Prügelspiel
Note 3+ • Test 1/00
Index: 2,7 NEU!

12 SHADOW MAN Action/Adventure
Note 1- • Test 10/99
Index: 2,3 VORMONAT 11

13 STAR WARS: EPISODE I – RACER Rennspiel
Note 1- • Test 6/99
Index: 2,2 re-entry

14 MARIO PARTY Spielesammlung
Note 2+ • Test 3/99
Index: 1,9 VORMONAT 6

15 MARIO GOLF Sport
Note 1- • Test 9/99
Index: 1,4 VORMONAT 12

SNES

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

1 THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST VORMONAT 2
Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94 Index: 7,1



2 SECRET OF MANA VORMONAT 3
Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93 Index: 6,1



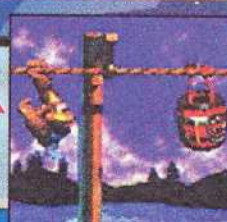
3 DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST VORMONAT 8
Jump&Run • Note 1- • Test 1/96 Index: 5,7



4 SECRET OF EVERMORE re-entry
Action/Adventure • Note 1- • Test 2/97 Index: 4,9



5 DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE VORMONAT 10
Jump&Run • Note 1- • Test 1/96 Index: 3,6



6 SUPER MARIO KART Rennspiel
Note 1 • Test 10/93
Index: 2,8 VORMONAT 1

7 HARVEST MOON Strategie
Note 2+ • Test 11/97
Index: 2,5 VORMONAT 5

8 TERRANIGMA Adventure
Note 2+ • Test 1/97
Index: 2,3 re-entry

9 DONKEY KONG COUNTRY Jump&Run
Note 1- • Test 1/95
Index: 2,3 VORMONAT 7

10 LUFIA Rollenspiel
Note 1- • Test 2/97
Index: 1,5 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! 5/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welcher Kino- oder Fernsehfilmstoff ist es wert, als Drehbuchvorlage für ein Videospiel zu dienen?** Schreibt und schickt uns bitte eure Top-Ten-Auflistung der spannendsten, lustigsten oder abgefahrensten Geschichten, die TV und Cinema zu bieten haben!

TOTAL! Anderes

Wolltet ihr schon immer wissen, wie das von George Lucas ersonnene Abenteuer um Willow aus dem gleichnamigen Film weitergeht? Im Heyne Verlag gibt's die Fortsetzung in Form der Fantasy-Romane *Schattenmond* und *Schattendämmerung*.

Klassiker des Monats



Secret of Mana (SNES)

Special: Die besten Party-Kracher

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

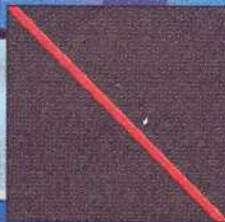
1 MARIO KART 64

Rennspiel • Note 1- • Test 6/97 Index: 10,0



2 INDIZIERT

F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 6,9



3 MARIO PARTY

Spielesammlung • Note 2+ • Test 3/99 Index: 5,2



4 WCW/NWO REVENGE

Prügelspiel • Note 2+ • Test 11/98 Index: 4,6



5 DIDDY KONG RACING

Rennspiel • Note 1- • Test 12/97 Index: 2,8



6 SUPER SMASH BROS.

Prügelspiel
Note 3+ • Test 1/00
Index: 2,4

7 DONKEY KONG 64

Jump&Run
Note 1 • Test 12/99
Index: 2,1

8 F-ZERO X

Rennspiel
Note 1- • Test 6/99
Index: 1,7

9 WWF ATTITUDE

Prügelspiel
Note 2+ • Test 10/99
Index: 1,3

10 WAVE RACE 64

Rennspiel
Note 1 • Test 4/97
Index: 0,9

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: 12,1

VORMONAT ●



2 THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93 Index: 7,3

VORMONAT ●



3 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99 Index: 3,6

VORMONAT ▲ 5



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 3,5

VORMONAT ▼ 3



5 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run • Note 1- • Test 6/99 Index: 3,5

VORMONAT ▼ 4



6 TETRIS

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

VORMONAT ●

7 DONKEY KONG LAND 2

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

re-entry

8 SUPER MARIO LAND 2 - SIX GOLDEN COINS

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

re-entry

9 METROID 2 - RETURN OF SAMUS

Action/Jump&Run
Note 2+ • Test 12/94
Index: 2,3

re-entry

10 SUPER MARIO LAND

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

VORMONAT ▼ 7

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir drei Game-Boy-Color-Module!

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! 5/2000 ist der 20.03.2000 (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! 1/00:

Hallo, Philipp Merzner aus Köln! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *Beetle Adventure Racing*-Modul mit Signatur der gesamten Redaktion ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

CHARTS

Leser- von euch (und uns), für euch



Spieletipp von Florian Reichart aus Marktoberdorf

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

Zelda V hat den Status als momentan bestes Videospiel aller Zeiten meiner Ansicht nach vollkommen zu Recht! Mit welchem Aufwand, mit welcher Kreativität und Liebe zum Detail das Team um Miyamoto-san an die schwere Hürde eines Zelda-Nachfolgers herangetreten ist, das verdient großen Respekt. Natürlich gibt es viele Zocker, die ein anderes Spiel bevorzugen, und das ist ja auch gut so. Beim Film ist es doch genau das Gleiche: Orson Welles' *Citizen Kane* wird mit schöner Regelmäßigkeit zum besten Film aller Zeiten gekürt. Der Streifen verdient auf jeden Fall Hochachtung, doch mir gefallen andere Filme noch besser. Euer Florian

Seit 14 Monaten eure Nummer 1!!!

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	THE NEW TETRIS	Puzzlespiel • Nintendo • Test 10/99	VORMONAT 2	Index: 3,0	
2	ISS 2000	Sport • Konami • Preview 10/99	VORMONAT 5	Index: 1,3	
3	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • Test 12/99	VORMONAT 1	Index: 1,3	
4	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter Rare • Test 11/99 Index: 0,8	VORMONAT 3		
5	HARVEST MOON 64	Strategie Natsume • Test 3/00 Index: 0,7			

N64-FLOPS

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

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

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96 Index: 4,7	VORMONAT 2		
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 3,9	VORMONAT 1		

RED-Most Wanted

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

1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	VORMONAT	Index: 2,6	
2	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	Act./Adv. • Nintendo • Preview 12/99	VORMONAT	Index: 1,5	
3	METAL GEAR SOLID (GBC)	Action/Adventure • Konami • News 1/00	VORMONAT 4	Index: 1,3	
4	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport Activision • News 9/99 Index: 1,1	VORMONAT 3		
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 02/00 Index: 0,8	VORMONAT		

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	Index: 9,3	
2	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	Action/Adv • Nintendo • Preview 12/99	VORMONAT	Index: 8,6	
3	HARVEST MOON 64	Strategie • Natsume • Test 3/00	VORMONAT	Index: 6,4	
4	POKÉMON STADIUM	Pokémon Nintendo • News 1/00 Index: 3,2	VORMONAT		
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • Preview 2/99 Index: 1,4	VORMONAT		

3	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95 Index: 2,4	VORMONAT		
4	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94 Index: 1,7	VORMONAT		
5	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94 Index: 1,0	VORMONAT 4		

Spiele, Spiele, Spiele!

Diese Ausgabe ist mal wieder prall gefüllt mit den neuesten Spielen für Nintendos 64-Bitter und den farbigen Handheld für unterwegs. Die Spielwarenmesse in Nürnberg steuerte zudem noch zahlreiche weitere Titel bei, die sich in der Produktion oder kurz vor der Fertigstellung befinden. Und es ist wie immer für jeden etwas dabei: Renn- und Prügelspiele, Fun-Racer, Partyspaß, First und Third Person Shooter, Klassiker, Strategie- und Adventure-Titel. Aus der Masse der Neuererscheinungen haben wir die folgenden fünf Module herausgesucht, um euch wie immer an dieser Stelle über unseren persönlichen Eindruck von diesen Werken zu informieren. Viel Spaß dabei!

South Park Rally
→ N64
→ Seite 24

Ridge Racer 64
→ N64
→ Seite 28

Army Men: Sarge's Heroes
→ N64 → Seite 34

Castlevania
→ N64
→ Seite 40

Armorines
→ GBC
→ Seite 55



Bevorzugte Genres:
Sport, First Person Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
ISS 2000 (N64)

Auf die herrlich verrückten Einfälle, die man in diesem Game antrifft, muss man erst einmal kommen. Wer über eine gute Portion schwarzen Humor verfügt und die Charaktere mag, fährt hier richtig!

Grafisch ist *Ridge Racer 64* grandios gelungen. Jedoch bin ich der Meinung, dass dieser Titel für das N64 viel zu spät umgesetzt wurde. Fans des Automaten werden das Spiel trotzdem mögen.

Stillgestanden! Wenn ihr früher gerne mit Plattsoldaten gespielt habt, werdet ihr euch nicht mehr so schnell von den kleinen grünen Helden losreißen können! Die Steuerung ist jedoch ungenau.

Das einzig Gruselige an diesem Spiel ist die Gewissheit, dass Kenner des ersten Teils nicht sehr viel Neues erleben werden. So viele Déjà-vus wie in diesem Game hatte ich ehrlich gesagt noch nie!

Auch wenn euer Marine etwas sehr hüttest in seiner Rüstung wirkt, kann dieser Titel durchaus überzeugen. Die Bugs lauern euch überall auf und hoffen, dass euch wie Akido die Munition ausgeht!



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Doshin the Giant 1 (64DD)

Okay, ich bin nicht gerade der allergrößte Fan von *South Park* auf diesem Planeten, deshalb kann ich mich auch für das Spiel nicht sonderlich begeistern. Obwohl das überraschend gut ist ...

Sagen wir mal so: Ich hätte eine schlechtere Umsetzung erwartet. Aber abgesehen davon: Ende 1994 war *Ridge Racer* der Hammer auf PSX, aber seitdem lassen mich sämtliche Sequels kalt.

Kleine grüne Plastikfiguren, die in den Krieg ziehen? Wer fährt denn darauf ab? Ich meine, abgesehen von meinen Kollegen oben und unten (aua, nicht schlagen). Für mich ist das nix.

Schön, dass es Konami geschafft hat, nach dem Schnellschuss vom letzten Jahr nun das komplette *Castlevania* (mit vier Charakteren) auf den Markt zu bringen. Wenn nur der Neebel nicht wäre ...

Ich würde ja *Armorines* gerne mal spielen, aber leider ist mein GB Color dauerhaft mit *Pokémon Silber* belegt. Schließlich habe ich mehr Pokémon als da Holg, und das soll auch so bleiben ...



Bevorzugte Genres:
Shoot 'em Ups, Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Army Men: SH (N64)

Ich hasse *South Park* (die TV-Serie). Na gut, manchmal ist der kranke Humor wirklich zum Lachen, aber ansonsten ... Tja, und der Fun-Racer? Ganz nett soweit, aber wenn ich diese Köpfe schon sehe! Aaaa!

Meiner Meinung nach war es absolut überflüssig, Namcos viel gelobtes Arcade-Rennspiel nun auch noch auf das N64 zu holen, denn Fun-Racer-ähnliche Spiele gibt's fürs N64 bereits zur Genüge.

Trotz grafischer wie auch steuerungstechnischer Mängel ziehen mich die lüften Plastikmännchen TOTAL! in ihren Bann. Ich will jede Mission am liebsten noch mal spielen, und dann gleich noch mal!

Tut mir ja leid, wenn ich hier Fans vor den Kopf stoße, aber dieser Held ist ja wohl die lächerlichste Videospielfigur seit langem. Und das Spiel ähnelt dem Vorgänger zu sehr.

Bugs! Bugs! Wo is' mein Gewehr? Bugs, Bugs, überall Bugs! Hiiiiiii! Bugs! Rette sich, wer kann! Ich brauche mehr Munition! Bugs, überall nur Bugs! Alle Mann sofort zu mir! Alaaaaaarm!



Bevorzugte Genres:
Das ändert sich ständig!
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Harvest Moon 64, ISS 2000

Hat nicht mal jemand Zeit, mit mir *South Park Rally* zu spielen? Hallo! Na, wer will? Also, allein macht das nicht so viel Spaß, wenn sich also endlich jemand bereit erklären könnte ... Danke, Pit!

Tja, Reaktionsschnelligkeit statt fahrerisches Talent – wer darauf steht, wird *Ridge Racer 64* lieben. Ich komme jedoch nur noch bei der sehr detaillierten und klaren Grafik ins Schwärmen.

Aus erzieherischen Gründen wurde mir von meinen Eltern in jungen Jahren nahe gelegt, mich nicht unbedingt mit Kriegsspielzeug zu beschäftigen. Jetzt, wo ich's dürfte, hab ich gar keine Lust drauf!

Ahhh, ich dachte, so langsam sollte es möglich sein, Spiele ohne Nebel für das N64 zu programmieren. Abgesehen davon sagt mir das Gegnerdesign nicht zu, und deshalb lasse ich es einfach.

Was ist diesmal bloß mit mir los – kein Spiel will mir so richtig gefallen. Außerdem habe ich vor lauter Arbeit ohnehin kaum Zeit zum Spielen, weswegen kdh auch mehr Pokémon hat ;)



Bevorzugte Genres:
Action-Adventures, RPG
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Harvest Moon 64 (N64)

Ich wäre ja mitgefahren, aber mich hat ja wieder keiner gefragt. Na gut, macht nichts. Obwohl ich die Figuren mag und die Umsetzung ganz gelungen ist, treibt mich nichts dazu an, *SPR* zu heizen.

Ah, endlich! Kaum fünf Jahre hat es gedauert und am prächtigen Spielprinzip wurde auch nichts geändert. Toll! Ja aber, wo ist denn der Anreiz geblieben, die schönen Strecken abzufahren?

Mensch Holgi, bei mir war's genauso! Allerdings hatte ich geheime Depots, in denen ich meine Erbsenpistole und die kleinen grünen Männchen versteckte. Und heute? Heute geht's mir wie da Holg.

Der Nebel und die enge Hose des Haupthelden können die tolle Atmosphäre *Castlevanias* nicht schmälern. Dass den Spielern des Vorgängers so wenig Neues geboten wird, ist viel störender!

Ob im Hosentaschenformat oder bildschirmfüllend auf dem Fernseher, die waffenstarrende Käferhatz ist nicht mein Ding. Ich freue mich aber für Pit, Akido und alle anderen Kammerjäger.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Spaßbremse!
Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Enttarnt!

Schummler haben kurze Beine

Nach den neuesten Marktforschungsstudien, die wir für zirka 17,30 DM in Auftrag gegeben haben, könnt ihr anhand der folgenden Merkmale ganz leicht erkennen, ob euer Freund bei einem Wettkampf an der Konsole schummelt.

Eindeutige Mogelindizien sind:

- Euch fällt schon zu Beginn des Spiels ein außergewöhnlich fieses Lächeln auf
- Euer Pad-Kabel hat komischerweise sechzehn Knoten und ist gerade noch 30 cm lang
- Der Analogstick liegt neben dem Controller
- Dieser merkwürdige Typ mit dem Nintendo-

Hotline-T-Shirt flüstert eurem Gegner ständig irgendwas ins Ohr

- Während die Spielregeln besprochen werden, saugt euer Freund den Teppich
- Er ruft mitten im Wettkampf: „Hey, da drüben läuft ein dreiköpfiger Affe!“
- Eure Brille ist plötzlich total verschmiert oder seltsam verbogen
- Der einzige freie Platz im Raum befindet sich hinter dem Fernseher
- Immer, wenn ihr kurz davor seid, den Highscore zu brechen, klingelt das Telefon
- Die Vogelspinne eures Vaters ist nicht mehr in ihrem Terrarium

- Ihr seid mit den Schuhbändern ans Heizungsrohr gefesselt
- Sobald ihr den ersten Platz belegt, fällt euer Gegner schon wieder übers Stromkabel
- Euer Mitspieler drückt jedes Mal die Pausentaste und irgendwelche Buttons, bevor er zu spielen beginnt
- Auf dem Tisch liegt der Tipps&Tricks-Teil der TOTAL!
- Immer, wenn ihr aus der Küche kommt, habt ihr nur noch ein einziges Leben übrig
- Euer Kontrahent heißt GIGA-George und platziert beim Spielstart blitzschnell eine Plüschi-Figur vor euren Teil des Splitscreens

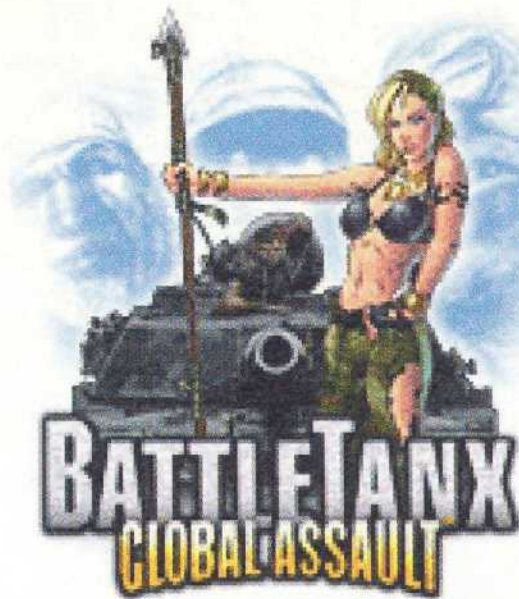
Die Bewertungen auf dieser Seite geben die individuelle Meinung der Redakteure wieder, sind völlig unabhängig von den objektiven Tests und nicht bierernst gemeint.

Genre:
Action

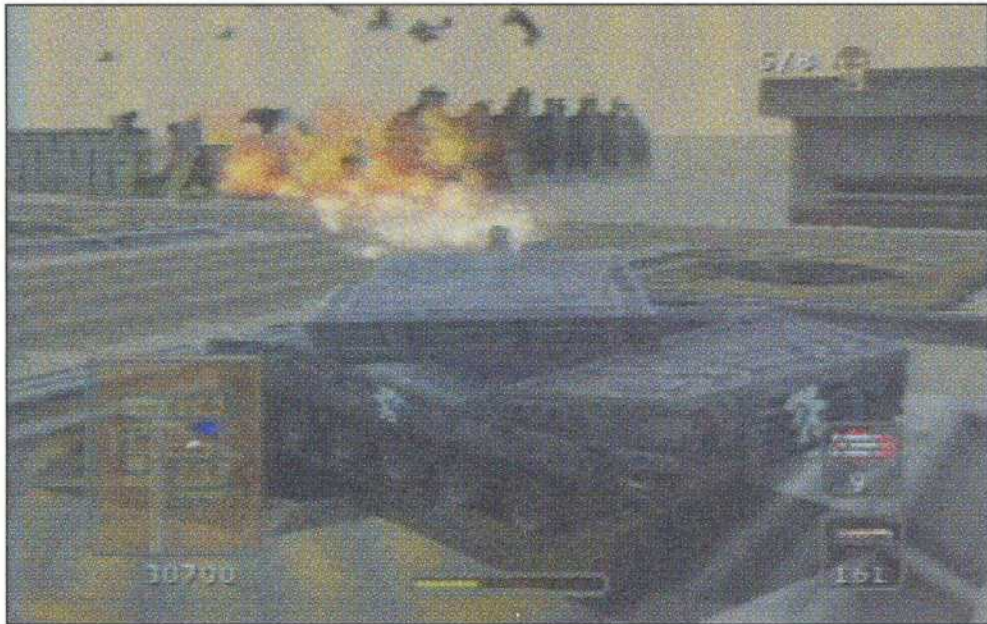
Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
3DO

Preis:
ca. DM 120



Nach der großen Apokalypse fiel die Welt ins Chaos. Wer in diesem Szenario ein Wörtchen mitreden möchte, braucht schon ein waffenstarrendes Gefährt.



Je öfter euer Panzer vom gegnerischen Beschuss getroffen wurde (Balkenanzeige, Mitte unten) desto mehr verdreht und verformt sich das massige Kriegsgefährt



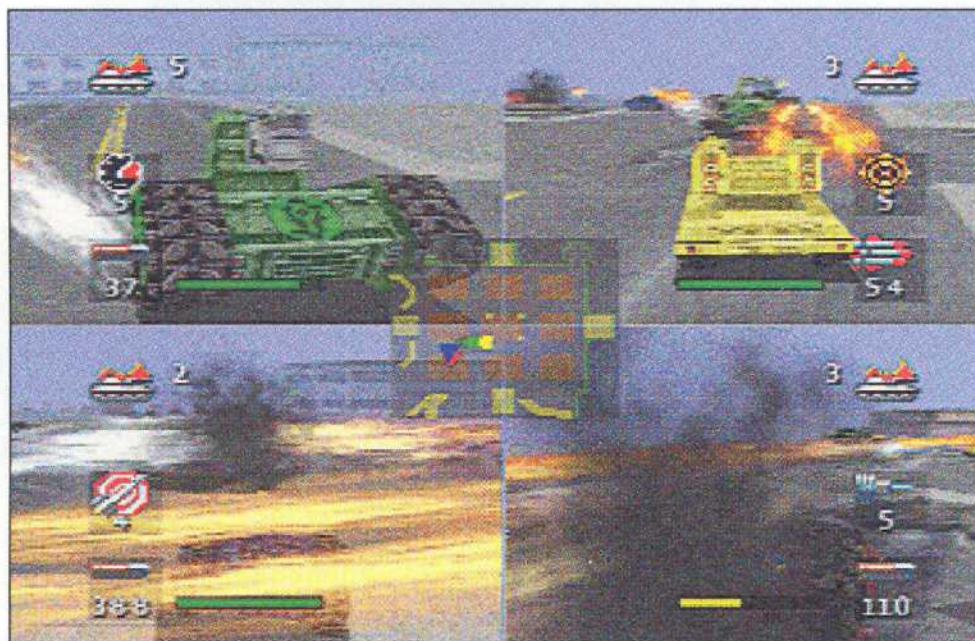
Güterzüge können euch als Zielscheibe, aber auch als mobile Deckung dienen



Die meisten Gebäude lassen sich sehr effektiv in Schutt und Asche legen



Startet ihr den Campaign-Modus, bleibt euch keine Wahl, welches Vehikel euch als Schild und Waffenarm zugleich dienen soll. Ihr klemmt euch an den Steuerknüppel eures schwer bewaffneten Tanks und befreit das erste Einsatzgebiet von der gegnerischen Einflussnahme. Anfangs erhaltet ihr Unterstützung durch gepanzerte Kameraden, später warten Aufträge, die ihr ganz allein bewältigen müsst. Während des Einsatzes lenkt ihr euer gewichtiges Fahrzeug über Flughäfen, durch Güterbahnhöfe und Tunnel, oder ihr verschafft euch Zugang zum Autokino. Mal gilt es, bestimmte Ziele wie zum Beispiel gegnerische Transport-



wege zu zerstören, dann wieder ist es eure Aufgabe, alle Gefangenen einer Stage zu befreien. Genreüblich verfügt euer Gefährt über eine Standardwaffe, deren Munition nie zur Neige geht. Zur Ergänzung bieten euch Kisten, zer-



Die grünen Plasmastrahlen schießen kreuz und quer über den Bildschirm



in hohem Bogen fliegende Granaten stellen nur eine kleine Auswahl der zur Verfügung stehenden Spezialmunition dar. Mit zunehmender Spieldauer gesellen sich zu eurem gut steuerbaren Tank alternative Kriegsmaschinen hinzu, während ihr um euch herum ein wahres Inferno veranstaltet. Leider vermag die Story den erbitterten Kampf ums

Überleben nicht so glaubhaft zu vermitteln, sodass sich die Unterschiede zu den Mehrspieler-Modi weitgehend auf die Anwesenheit CPU-gesteuerter Gegner beschränken. Nichtsdestotrotz bekommen die Anhänger von geballter Action ebendiese geboten, und als Party-Game weiß *Battle Tanx: Global Assault* auch für längere Zeit zu unterhalten.

Sebastian Krämer



Explosionen und Feuer sind in ihrer Darstellung ansprechend gelungen



Gameplay	3+
Was <i>Global Assault</i> an Spieltiefe fehlt, wird durch die gute Spielbarkeit wettgemacht.	
Dauerspaß	2-
Diverse Mehrspieler-Modi sind der Garant für anhaltendes und spannendes Party-Vergnügen.	
Grafik	2-
Die gelungene Optik sorgt für Atmosphäre, obwohl es den Stages an Abwechslung mangelt.	
Sound	3
Abgesehen von den heftigen, großen Explosionen klingen alle Soundeffekte etwas blass.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Controller Pak	1 Seite/Spielstand
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	nein
Spieler	1-4 (simultan)
Level	17
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	64 MBit
Erhältlich	ab März
FAZIT	2-

RUFF & TUMBLE

Neben Bettnässen zählen Alpträume mit Sicherheit zu den unbeliebtesten Begleiterscheinungen, die Schlaf mit sich bringen kann. In Ruff & Tumble begeben ihr euch in eure eigene Traumwelt, um eure Alpträume zu verjagen.



Kleine Sprünge und Gegner vermöbeln, das sind die Hauptbeschäftigungen in Ruff & Tumble. Knifflige Rätsel und anspruchsvolle Sprungpassagen sind selten

Chaos im Traumland! Für alle guten Träume sind die niedlichen Winks zuständig, für alle schlechten die richtig bössartigen Hood-Winks. Letztere haben insgesamt 40 Winks gefangen genommen, um ihrerseits Alpträume ungestört verbreiten zu können. Doch die Rettung naht! Die Zwillinge Ruff und Tumble haben

sich in das Land der Träume begeben, um die Winks zu befreien. Dazu schlüpft ihr in die Rolle eines der beiden Kinder und durchstreift 18 Level in sechs unterschiedlichen Welten.

Die Story trägt nicht, Ruff &

Tumble ist in erster Linie auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten. Das spiegelt sich sowohl in der Präsentation als auch im Schwierigkeitsgrad wieder. Die beiden Charaktere könnten ohne Probleme einem Zeichentrickfilm von Walt Disney entsprungen sein, so knuffig und liebenswert sind sie. In Echtzeit berechnete Filmsequenzen mit erstklassiger deutscher Sprachausgabe erzählen die Geschichte und stimmen optimal auf das Abenteuer ein. Im Gegensatz zu bekannten 3D-Jump&Runs wie Super Mario 64, Banjo-Kazooie oder Donkey Kong 64 ist der Spielablauf sehr linear. Ihr bewegt euch zwar auch frei im Raum, könnt aber nur selten ent-

scheiden, was ihr als Nächstes tun und lassen wollt. In den meisten Fällen müsst ihr eine bestimmte Reihenfolge einhalten, in der ihr die Aufgaben und Probleme löst. Entwickler Eurocom hat sich bewusst dafür entschieden, wenig Routenalternativen einzubauen, damit Anfänger und junge Spieler nicht orientierungslos durch das Spiel irren. Die Level sind optisch sehr unter-



schiedlich gestaltet, und die beiden Charaktere können sich in ihrer Traumwelt in Gestalten wie Ninja, Monster oder Superheld verwandeln. Leider mangelt es an spielerischer Abwechslung. Die meiste Zeit müsst ihr Gegner verkloppen und zwischendurch kleine Sprungpassagen meistern, Rätsel sind rar gesät. Der Schwierigkeitsgrad steigt zwar im weiteren Spielverlauf, ist aber zu keinem Zeitpunkt als hoch oder nervenaufreibend einzustufen. Fortgeschrittene und Profis werden insgesamt unterfordert, die angesprochene Zielgruppe bekommt mit Ruff & Tumble jedoch den idealen Einsteigertitel geboten.

Frederic Berg



Bonusspiele wie dieses Wettrennen gegen eine Hexe sind leider selten

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Eurocom
Preis:	ca. DM 120

Test N64



Gemeinsam sind wir stark

Ruff & Tumble bietet einen Zweispieler-Kooperations-Modus, der inhaltlich mit dem Einspieler-Game identisch ist. Beide Figuren dürfen sich, innerhalb eines begrenzten Abschnittes, frei und unabhängig voneinander bewegen. So könnt ihr harte Gegner gemeinsam verkloppen oder getrennte Wege gehen, um gleichzeitig verschiedene Winks zu befreien. Ohne großen Bildschirm ist es allerdings sehr anstrengend, längere Zeit auf den recht kleinen Splitscreen zu schauen.



Gameplay 2

Trotz verschiedener Verwandlungen gibt es nur sehr wenig spielerische Abwechslung.

Dauerspaß 2

Der Schwierigkeitsgrad ist auf unerfahrene Spieler abgestimmt. Profis sind unterfordert.

Grafik 2+

Animationen, Effekte und Welten sind gelungen, doch manchmal ruckelt der Bildaufbau.

Sound 2

Verträumte Melodien und passende Soundeffekte sorgen für die richtige Atmosphäre.

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

Spieler	1-2 (simultan)
Level	6 Welten
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	ab April

FAZIT
2

Genre:
PrügelspielHersteller:
ImagineerEntwickler:
GenkiPreis:
ca. DM 150

F-CUP MANIAX

Fans von Prügelspielen können aufhorchen! Abgedrehte Gegner, fiese Tricks und harte Schlagabtausche sind beim Nachfolger von Fighters Destiny an der Tagesordnung.



Eure Kämpfer haben einige äußerst fiese Tricks drauf. Auch wenn Kate scheinbar hilflos am Plattformrand hängt, kann sie Kaze am Bein packen und hinunterwerfen

Mit *F-Cup Maniax* ist nun der offizielle Nachfolger von *Fighters Destiny* als Japan-Import erhältlich. Wie schon im ersten Teil steht bei diesem Prügelspiel im Vordergrund, mit gezielten Treffern zu punkten. Im Optionsmenü lassen sich die Rahmenbedingungen wie beispielsweise Zeit, Rundenzahl, Punkteverteilung oder Ringgröße für eure Fights einstellen. Insgesamt vier Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene eine angemessene Herausforderung finden.



Spektakuläre Würfe wie diesen könnt ihr mit schneller Reaktion auskontern



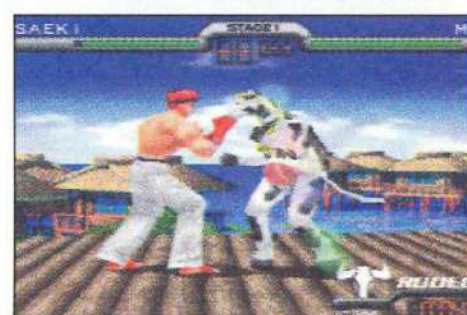
POSITIV
Actionreiches Kampfgeschehen, originelles Punktesystem

Wahlweise könnt ihr gegen einen zweiten Spieler antreten oder allein gegen computergesteuerte Fighter kämpfen. Durch verschiedene Game-Modi wie Training, Survival, Time-Attack und Rodeo, die in ähnlicher Weise auch schon im Vorgänger vertreten sind, bleibt der Spielspaß lange erhalten. Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit, im Sugoroku-Modus die Attribute eures Fighters nach und nach durch Kampfpraxis zu verbessern und neue Schläge dazulernen. Die Rahmenbedingungen für eure knallharten Fights werden euch dabei vorgegeben. Dass dieser Modus aber nur japanische Untertitel enthält, nimmt ihm aufgrund der Sprachbarriere leider etwas an Spielspaß.

Eure Kämpfer lassen sich sehr präzise steuern, und



Im Sugoroku-Modus lernt ihr neue Moves und verbessert euren Kampfstil



die diversen Moves gehen euch schon nach kurzer Zeit präzise von der Hand. Dies ist auch bitter nötig, da der Schwierigkeitsgrad nach den ersten paar Kämpfen schnell ansteigt und euch alles abverlangt. Grafisch kann *F-Cup Maniax* durch die detailliert dargestellten Fighter und deren gut animierte Bewegungen überzeugen. Die verschiedenen Arenen sind sehr abwechslungsreich gestaltet und auch musikalisch passend untermalt worden.

NEGATIV
Die Hintergründe sind teilweise etwas unspektakulär

Wer von euch auf der Suche nach einem gut beherrschbaren Prügelspiel ist, das über längere Zeit motiviert, wird mit *F-Cup Maniax* sicherlich das richtige Game finden. Voraussetzung ist allerdings ein NTSC-N64.

Pit Großer

Gameplay 2+

Sowohl die einfache Steuerung als auch das ausgefeilte Spielprinzip können überzeugen.

Dauerspaß 2+

Motivierende Spielmodi, neu erlernbare Moves und harte Gegner sorgen für Abwechslung.

Grafik 2+

Alle Fighter sind detailliert dargestellt, und die Animationen können sich sehen lassen.

Sound 2-

Die Musikanterhaltung ist zwar abwechslungsreich, hat aber eine schlechte Klangqualität.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	3 Seiten
Rumble Pak	nein
Expansion Pak	nein

Spieler	1-2 (simultan)
Level	11 + Kämpfer
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch/jp
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	als Import (jp)

FAZIT
2+

HARVEST MOON 64



Genre:	Strategie
Hersteller:	Toybox
Entwickler:	Natsume
Preis:	ca. DM 150

Test N64

Bisher war das Land-leben den SNES- und GB-Usern vorbehalten. Mit dem beginnenden Frühling gibt's das für Europa nicht geplante Harvest Moon 64 nun immerhin als Import.

Wer hätte gedacht, dass das Leben eines hart arbeitenden Bauern so viel Spaß bereiten kann! Zumindest wenn die harte Landarbeit vom Knecht im Modul geleistet wird und jeder neue Tag mit einer Überraschung aufwarten könnte. Euer kürzlich verstorbener Großvater hat euch sein heruntergewirtschaftetes Gehöft vermacht, und ihr habt diesen Betrieb innerhalb von zwei Jahren wieder flottzukriegen. Dazu müsst ihr zunächst Unkraut jäten, Steine aus dem Weg räumen und Baumstümpfe mit der Axt zerlegen, um genügend Land zur Bepflanzung freizulegen. Nachdem ihr die Acker-



Tretet ihr morgens aus der Tür eures Bauernhauses, wartet häufig schon Besuch auf euch. Viel Zeit zum Plauschen habt ihr nicht, da der Hof bestellt werden muss

fläche bebaubar gemacht habt, solltet ihr euch Saatgut kaufen und die Körner einpflanzen. Tägliches Bewässern der zarten Pflänzchen und das rechtzeitige Einbringen der Ernte stehen als Nächstes auf dem Plan. Der Händler nimmt euch alles ab, was ihr erwirtschaftet habt, sodass ihr mit jeder Ernte mehr Anschaffungen tätigen könnt. Allerdings sind die Kräfte des kleinen Landburschen derart begrenzt, dass sich der Ackerbau nicht unendlich ausweiten lässt.

Stimmt die Kasse, könnt ihr Feder- oder Rindvieh erstehen und später dessen Eier und Milch veräußern. Aber auch Viehwirtschaft macht Arbeit. Schließlich wollen die Tiere mit Heu gefüttert werden, und die Kuh braucht Streicheleinheiten, um gute Milch zu geben. Abseits des Bauernhofes warten noch zahlreiche Akti-

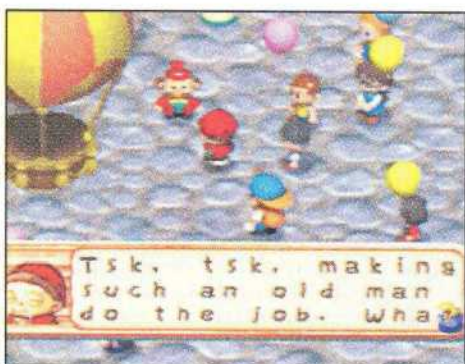
POSITIV
Das originale Spielprinzip geht auch auf dem N64 voll auf.

NEGATIV
Arbeitstage sind sehr kurz, Grafik unter N64-Niveau

vitäten auf euch wie Pferderennen, Wettschwimmen, Brautschau und Hochzeit – zum spannenden Angeln bleibt da wenig Zeit.

Den vorübergehenden Arbeitstitel *Harvest Moon 2* haben die Entwickler fairerweise aufgegeben, da die Unterschiede zu den SNES- und GBC-Modulen nur marginal sind. Diesem Punkt gilt auch die größte Kritik des Tests: Wenigstens grafisch hätte das packende Agrar-Abenteuer eine Aufbesserung vertragen können.

Sebastian Krämer



Wettkämpfe und Feierlichkeiten sind eine willkommene Abwechslung

Gameplay	2+
Gelungener Mix aus realistischem Bauernalltag und gelegentlichem Freizeitvergnügen.	
Dauerspaß	2+
Es fällt schwer, das Pad beiseite zu legen, bevor die vollen zwei Jahre Spielzeit um sind.	
Grafik	3+
Der Spielspaß wird zwar nicht gedämpft, aber das Nintendo ⁶⁴ kann deutlich mehr leisten.	
Sound	3
Die Musik wechselt mit der Umgebung und den Jahreszeiten, kann aber auf Dauer nerven.	
Modulspeicher	4 Spielstände
Passwörter	nein
Controller Pak	nein
Rumble Pak	nein
Expansion Pak	nein
Spieler	1
Level	—
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	als Import (us)
FAZIT	2+

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Ubi Soft

Preis:
ca. DM 70

RAYMAN

Rayman ist ein alter Hase im Jump&Run-Geschäft. Nun hüpf und läuft er erstmals auf dem Game Boy Color und macht dabei eine ausgezeichnete Figur.

Er ist charmant und knuddelig. Er heißt Rayman und schickt sich an, die Herzen der Game-Boy-Color-Spieler im Sturm zu erobern. Die Programmierer haben sich mächtig ins Zeug gelegt. Nicht nur technisch ist das jüngste Abenteuer des sympathischen Helden durchweg gelungen, auch das Leveldesign kann überzeugen. Statt der geplanten fünf Welten



Da werdet ihr Augen machen! Grafisch ist Rayman eine Meisterleistung

mit insgesamt 20 Leveln dürft ihr sogar sechs Welten mit satten 60 Leveln genießen! Grafisch wird für Game-Boy-Color-Verhältnisse ein wahres Feuerwerk abgebrannt. Sämtliche Szenarien sind wunderhübsch und ausgesprochen farbenfroh gestaltet.

Da auch die Soundeffekte und Musikstücke sehr gelungen sind, hat das Spiel eine durchge-



Da Raymans Hand nicht angewachsen ist, kann er sie durch die Gegend werfen, um Gegner zu plätten oder Extras einzusammeln



hend fesselnde Atmosphäre. Spielerisch braucht sich Rayman nicht hinter der Präsentation zu verstecken. Der niedliche Charakter bewegt sich geschmeidig über den Bildschirm und lässt sich pixelgenau steuern. Muss er auch, denn einige Level haben es wirklich in sich und müssen innerhalb eines Zeitlimits absolviert werden. Damit ihr dabei so richtig schön nervös werdet, seht ihr beispielsweise einen Wasserpegel steigen, vor dem ihr nach oben fliehen müsst. Im Laufe des Spiels erhält Rayman zusätzliche

Fähigkeiten. Er kann zum Beispiel nach schwebenden Ringen greifen, um sich von dort aus zu abgelegenen Passagen zu hangeln. Oder er benutzt seine Haare als Propeller, um ein Stück zu schweben. Da die Aufgaben abwechslungsreich gestaltet sind, Rayman während des Spiels immer neue Bewegungen lernt und es diverse Bonuslevel zu entdecken gibt, kommt so schnell keine Langeweile auf. Wer ein erstklassiges Jump&Run für den GBC sucht, kann bei *Rayman* bedenkenlos zugreifen.

Frederic Berg



Gameplay 1-

Klettern, Springen, Laufen, Rutschen, Boxen, Schweben ..., ihr bekommt alles geboten.

Dauerspaß 1-

Einige Bonuslevel sind sehr versteckt, sodass ihr sicherlich eine Weile beschäftigt seid.

Grafik 1

Raymans Bewegungen und die Level sind eine echte Augenweide. Glückwunsch, Ubi Soft!

Sound 2+

Sowohl die Musikstücke als auch die Soundeffekte sind passend und von guter Qualität.

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

Spieler	1
Level	60
Schwierigkeit	mittel/hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	ab März

FAZIT
1-

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.

Die Killerinsekten aus dem All kommen zu tausenden und haben Hunger auf euch. Nehmt in einem speziell entwickelten Kampfanzug die Herausforderung an! Das Schicksal der Erde liegt in euren Händen!



Die hinterhältigen Insekten aus dem All greifen gerne in Gruppen an. Da ihr aber stark gepanzert und auch sehr gut bewaffnet seid, könnt ihr den Invasoren Paroli bieten. Ihr dürft jedoch nicht den schweren Fehler machen, euren Feind zu unterschätzen

Endlich könnt ihr den gefräßigen Aliens auch auf dem Game Boy Color beweisen, dass sie besser auf ihrem Heimatplaneten hätten bleiben sollen. Nachdem sich ein Vorposten auf der Venus schon seit längerer Zeit nicht mehr gemeldet hat, wird Sergeant Snider losgeschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Ihr übernehmt den Part von Sgt. Snider und müsst in sechs actiongeladenen Levels versuchen, den Vormarsch der Killerinsekten zu stoppen. Außer eurem gepanzerten Kampfanzug

POSITIV
Gelungene Umsetzung des Vorbilds, viel Action



stehen euch nach und nach auch diverse Waffen zur Verfügung wie beispielsweise Blitzwerfer, Laser, Streuschusswaffe oder Plasmagewehr. In den einzelnen Levels sind außerdem Munition und Power-ups für eure Argumentationsverstärker versteckt sowie diverse Extras, die eure Gesundheit verbessern oder euch für kurze Zeit unverwundbar machen. Um eure gefährlichen Missionen zu bestehen, müsst ihr verschiedene vorgegebene Aufgaben bewältigen. Das Geschehen wird aus einer Perspektive schräg von oben gezeigt.

Euer Soldat, die Umgebung sowie die verschiedenen Insektenarten, die sich auch in ihrem Verhalten unterscheiden, sind sehr detailliert dargestellt. Jedoch merkt man es dem Helden an, dass er eine Rüstung trägt. Er stakst derart bewegungsarm durch die Stages, dass man denken könnte, er sei eingerostet. Soundtechnisch ist dieser Titel gerade mal Durch-

NEGATIV
Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, nur sechs Level

schnitt. Glücklicherweise lässt sich die auf Dauer nervende Musikuntermalung jedoch ausschalten. Auffällig ist der sehr hohe Schwierigkeitsgrad dieses Games, der bei Anfängern trotz der sehr genauen Steuerung schon mal für Frustration sorgen kann. Obwohl nur wenige Level zu bewältigen sind, ist *Armorines – Project S.W.A.R.M.* ein Titel, der es versteht, den Spieler durch seine spannende Atmosphäre zu fesseln. Den Science-Fiction- und Action-Fans unter euch wird dieses Spiel sicherlich gefallen.

Pit Großer



Wissenschaftler, die ihr dann und wann in der ansonsten verlassenen Station antreffen könnt, halten manchmal wichtige Code-Schlüssel für euren Marine bereit



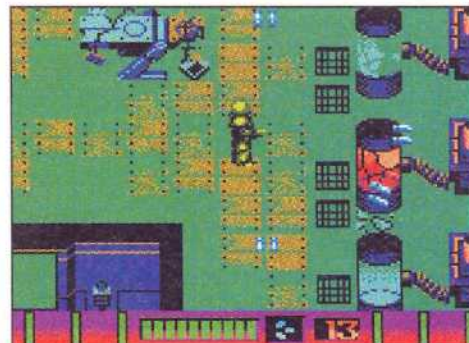
Genre:
Action

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Neon Software GmbH

Preis:
ca. DM 70

Test GB



Die Station ist verlassen. Ihr müsst herausfinden, was hier vorgefallen ist

Gameplay 2

Euer Marine lässt sich genau steuern, und viele angreifende Gegner sorgen für Action.

Dauerspaß 2-

Trotz hohem Schwierigkeitsgrad ist dieses Game mit nur sechs Levels etwas zu kurz.

Grafik 2-

Spielfiguren und Umgebung sind sehr detailliert, aber dem Helden fehlt es an Animationen.

Sound 3-

Die Sounds sind in Ordnung, nur die Musikuntermalung geht sehr schnell auf die Nerven.

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

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

FAZIT
2-

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
GT Int./Oddworld

Entwickler:
Saffire

Preis:
ca. DM 70

ODD WORLD ADVENTURES II

Abe ist zurück! Nach seinem ersten Game-Boy-Auftritt vor einem Jahr (Test in TOTAL! 3/99) bestreitet der sympathische Mudokon seine neuen Abenteuer nun in Farbe.

Die Entwickler von Saffire haben sich viel Mühe gegeben, das von der Kritik gelobte, aber kommerziell durchgefallene PlayStation-Original *Oddworld: Abe's Exoddus* auf den GBC herunterzurechnen. Zwangsläufig mussten dabei natürlich zahlreiche Abstriche gemacht werden. Der Spielinhalt entspricht weitestgehend dem des Vorgängers. Der Mudokon Abe, dessen Darstellung leider ziemlich misslungen ist, muss seine Artgenossen aus den Fängen der finsternen Glukkons retten. Mittels der originellen Gamespeak-Funktion kann er seinen Schutzbefohlenen simple Befehle ertei-



Abes kurze Gamespeak-Kommandos erklingen sogar mit (englischer) Sprachausgabe

len, wie ihm zu folgen oder Schalter zu betätigen. Abe ist zwar unbewaffnet, kann jedoch oft die geistige Kontrolle über seine Gegner übernehmen und für einige Zeit mit ihnen weiterspielen, wobei er auf deren spezielle Fähigkeiten

zurückgreifen kann. Auf diese Weise müsst ihr knifflige Rätsel lösen, die durch äußerst schwierige Jump&Run-Einlagen passend untermalt werden. Zwar habt ihr unendlich viele Leben, doch Rücksetzpunkte sind so spärlich gesät, dass selbst Profis eine knackige Herausforderung geboten wird. *kdh*

Gameplay 2

Die originelle Gamespeak-Funktion ist das herausragende Merkmal des Spiels.

Dauerspaß 2-

Interessante Rätsel und trickreich versteckte Mudokons halten die grauen Zellen auf Trab.

Grafik 2-

Die heruntergerechnete Render-Grafik der PSX und die Farben sind nicht besonders hübsch.

Sound 2

Musikalisch eher Mittelmaß, können die Gamespeak-Sprachsamples begeistern.

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

Spieler 1
Level -
Schwierigkeit 2 Stufen/hoch
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab April

FAZIT
2

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Ubi Soft

Preis:
ca. DM 70



So ein Hausmeister hat es nicht leicht. Schon gar nicht, wenn er auf einem Raumschiff Dienst hat und ihm ein folgenschweres Missgeschick passiert – doch lest selbst!



Die gelben Enten mit dem Stahlgebiss kommen euch bestimmt bekannt vor – sie bissen bereits auf dem N64

zu zögern, fegte er sie in den Orbit, unwissend, dass sie auf der Erde ein heilloses Chaos anrichten würde. Nicht nur die Landschaft machte eine Metamorphose in eine schrillbunte Alptraumwelt durch, sondern auch sämtliche Tiere verwandelten sich. So hat es der gute Ed in den sechs Welten à drei Level dann auch unter anderem mit bissigen Enten

zu tun, deren gefährlichen Bissen er nur durch schnelles Abtauchen entgehen kann. Die Steuerung ist dabei genauso präzise wie bei den vielen Sprungaufgaben. Die Möglichkeit, den Protagonisten während der Flugphase noch bewegen zu können, lässt euch ständig die volle Kontrolle über ihn behalten. Inhaltlich hält sich die Game Boy-Version dicht an das N64-Spiel, und wer die 64-Bit-Variante gespielt hat, wird vieles wieder erkennen. Durch einige Mankos in der Optik, die zum Teil zu grob und einfarbig ist, wird der durch die gute Steuerung und die lustigen Aufgaben aufkommende Spielspaß ein wenig getrübt. *hgr*

Gameplay 2+

Lustige Aufgaben und eine sehr präzise Steuerung sorgen für spaßige Unterhaltung.

Dauerspaß 2-

Die 18 Level sind allesamt nicht sehr umfangreich und in relativ kurzer Zeit durchgespielt.

Grafik 3

Insgesamt ist das Spiel zu farblos und undetailliert gestaltet worden. Witzige Animationen!

Sound 3+

Viele nette Melodien und der ein oder andere Soundeffekt dringen in eure Ohren.

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

Spieler 1
Level 18
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



Nun könnt ihr
auch unterwegs
auf Puckjagd ge-
hen und euch ge-
gen die Cracks aus
der NHL beweisen!

Eine sehr gelungene GB-Umsetzung des actionreichen Mannschaftssports ist *NHL 2000*. Es stehen euch 28 NHL- und zwei All-Star-Teams zur Verfügung. Wahlweise könnt ihr entweder an Freundschaftsspielen,

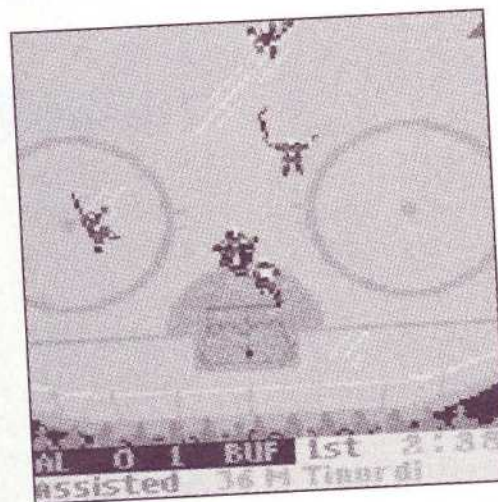


Ein gezielt gespielter Pass eröffnet dem Stürmer eine große Torchance

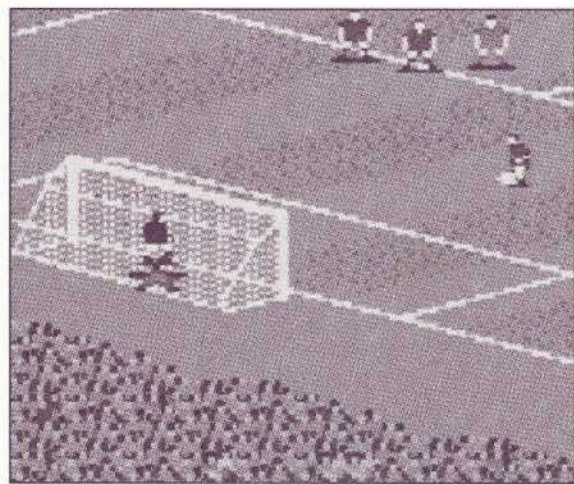
Dank einer offiziellen NHL-Lizenz besitzen alle Spieler und Teams die Originalnamen ihrer Vorbilder. In den Optionen habt ihr unter anderem die Möglichkeit, die Taktik und die Aufstellung eures Teams zu verändern. Statistiker unter euch werden sich über eine umfangreiche Zusammenfassung am Spielende freuen. Das Geschehen wird aus einer Perspektive schräg von oben dargestellt. Die Spieler sind zwar relativ klein, lassen sich aber genau steuern und wurden vielfältig animiert. Genaue Pässe, harte Checks und blitzschnelle One-Timer gehen euch schon nach kurzer Zeit leicht von der Hand! Es empfiehlt sich für Anfänger, in den Optionen die Ab-

seitsregel erst einmal auszuschalten, da eure Mitspieler sehr gerne vor euch in das gegnerische Drittel laufen, wenn zu spät gepasst wird. Bis auf dieses Manko kann *NHL 2000* durchaus überzeugen und bietet euch eine Menge Spielspaß.

Pit Großer



Die Fußballfans unter euch bekommen immer mehr Umsetzungen ihres Lieblingssports geboten. Nun erscheint das neueste Game aus der sehr erfolgreichen FIFA-Serie auch auf dem Game Boy.



Der Stürmer legt sich seelenruhig den Ball zum Elfmeter zurecht, während der Keeper wartet

FIFA 2000 bietet euch neben 62 Nationalmannschaften und einem Extrateam fünf unterschiedliche Spielmodi. Ihr könnt euch zwischen Freundschaftsspiel, Liga, Play-off, Turnier oder Hallenfußball entscheiden. In den Optionen können neben den Platzbedingungen auch die Taktik, Aufstellung und das System eures



Hallenmodus kommt erschwerend hinzu, dass man mit Schüssen aus dem spitzen Winkel so gut wie immer ein Tor erzielt. Durch diese Mankos wird dem Game viel an Spielspaß genommen. Mit *DSF-Fußball* (alter Titel: *Total Soccer 2000*, Test in TOTAL! 12/99, Note: 2+) ist ein deutlich besser spielbarer Konkurrent erhältlich.

Pit Großer



Genre:
Sport

Hersteller:
THQ

Entwickler:
EA Sports

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay

2

Gezielte Pässe, gefährliche Torschüsse und harte Bodychecks gehen leicht von der Hand.

Dauerspaß

2

Eure Gegner wissen euch zu fordern und stellen euer Können auf eine harte Probe.

Grafik

2

Obwohl die Spieler relativ klein dargestellt sind, verfügen sie über gute Animationen.

Sound

3-

Bis auf die Schussgeräusche, den Schiri und rauschenden Applaus gibt es kaum Sounds.

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

Spieler 1
Level 30 Teams
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Genre:
Sport

Hersteller:
THQ

Entwickler:
Tiertex Design St.

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay

3

Durch die ungenaue Steuerung kommt es häufig nur zu Einzelaktionen vor dem Tor.

Dauerspaß

3

Der Spielspaß leidet doch enorm unter den bedienungstechnischen Mankos des Games.

Grafik

2

Grafisch kann *FIFA 2000* mit seinen äußerst detailliert dargestellten Spielern überzeugen.

Sound

3

Außer Zuschauergeräuschen und Ballgeräuschen hört man keine erwähnenswerten Sounds.

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

Spieler 1
Level 63 Teams
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

Weiter geht's mit dem zweiten Teil der *Donkey Kong 64*-Komplettlösung! Um euch schneller ans Ziel zu bringen, verzichten wir von nun an auf die Beschreibung der Fundorte der kleinen bunten Bananen und konzentrieren uns auf die goldenen Affenlollis.

Viel Spaß wünscht euch euer Holger!

DK-Inseln

Donkey Kong



1. goldene Banane:

Redet mit dem eingesperrten K. Lumsy auf der Insel mit dem Kuppeldach! Er öffnet den Zugang zum Tropen-Trubel-Level, den ihr findet, wenn ihr ein Stück entgegen dem Uhrzeigersinn um die Ausgangsinsel lauft. Vor dem Eingang liegt dann die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Wenn ihr im Besitz der Kokosnuss-Kanone seid, lauft ihr den spiralförmigen Aufgang von King K. Rools Insel hoch und lasst euch bei den Lianen eine Plattform nach unten fallen. Schießt dort auf den Kokosnuss-Schalter, und ihr gelangt an die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Wenn ihr den Gorilla-Griff beherrscht, könnt ihr im Vorraum des Fabrik-Fatal-Levels den Hebel umlegen. Fahrt dann mit dem Fahrstuhl nach oben, spielt auf der Plattform die Bongos und nehmt die 3. goldene Banane an euch!

4. goldene Banane:

Zerschlagt mit Chunky die beiden Eistore im Vorraum zum Kristall-Kavernen-Level! Laft dann mit Donkey zunächst durch das linke Tor, springt in das Fass und holt euch dann die 4. goldene Banane hinter dem rechten Tor.

5. goldene Banane:

Auf einer Plattform mitten in der Lava, die den Vorraum zu King K. Rools Kommandantur fast vollkommen bedeckt, steht eine blaue Wache. Schießt mit der Kokosnuss-Kanone und dem Zielfernrohr auf den Schalter auf der anderen Seite, lauft über den entstandenen Steg zu der Wache, besiegt sie und sammelt die Blaupause ein! Für diese bekommt ihr von Snide die 5. goldene Banane.



Die 3. goldene Banane erhaltet ihr im Vorraum zur Fabrik Fatal. Zieht einfach am Hebel und fahrt mit dem Fahrstuhl hoch!

Diddy Kong



1. goldene Banane:

Teleportiert euch mit Chunky mittels Plattform Nr. 2 vor den Azteken-Level. Laft dann rechts den Pfad entlang und räumt mit ihm die Steine beiseite! Wechselt im Fass zu Lanky Kong und spielt auf der freigelegten Plattform die Posaune, um vor der Hütte, in der der Eingang zum Wunderwald liegt, ein Raketenfass für Diddy erscheinen zu lassen. Wechselt zu Diddy, springt ins Fass und fliegt mit dem Raketengürtel zur Plattform oberhalb des Wasserfalls! Wenn ihr dort auf den Schalter schießt, gelangt ihr zur 1. goldenen Banane.

2. goldene Banane:

Die 2. goldene Banane erhaltet ihr nach einem Minispiel. Fliegt dazu oberhalb der Ausgangsinsel in das Fass!

3. goldene Banane:

Schwingt euch oberhalb von King K. Rools Insel mithilfe der beiden Lianen zu dem Raum, in dem Snide sein Hauptquartier hat! Setzt auf der Plattform Diddys Primatensprung ein, um ein Minispielfass zu erreichen! Nach erfolgreicher Beendigung des Spiels erhaltet ihr die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

Im Vorraum zur Kristall-Kaverne könnt ihr erneut in ein Raketenfass springen. Ganz oben findet ihr eine Plattform, auf der Diddy seine Klampfe spielen sollte. Ihr erhaltet dafür die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Vor dem Eingang zum Kamikaze-Kastell muss zunächst Donkey auf den Schalter schießen. Diddy kann dann auf den Vorsprung hüpfen, die blaue Wache fertig machen und sich für die erbeutete Blaupause bei Snide die 5. goldene Banane abholen.



Laft zu Snides Hauptquartier und benutzt die Diddy-Plattform, um ans Bonusfass zu gelangen! Gewinnt das Mini-Game, um die 3. goldene Banane zu bekommen!

Tiny Kong



1. goldene Banane:

Auf der Rückseite der Feen-Insel muss Tiny auf den Schalter schießen, um an die 1. goldene Banane zu gelangen.

2. goldene Banane:

Rennt mit Diddy und seinem Schimschu-Rempler gegen die Gongs in der Vorhalle der Azteken-Arena! Wenn ihr nun zu Tiny wechselt und diese schon den Wirbelwind beherrscht, könnt ihr mit ihr von der Brüstung aus in das Bonusfass fliegen und dort an dem Mini-Game um die 2. goldene Banane teilnehmen.

3. goldene Banane:

Wenn ihr schon die Fähigkeit erlernt habt, blaue Schalter zu aktivieren, könnt ihr mit Chunky im Vorraum zum Aqua-Albtraum-Level einen Schalter betätigen, der ein Gitter unter Wasser öffnet. Fliegt mit Tiny in das Schrumpf-Fass und taucht dann durch die Öffnung zur 3. goldenen Banane!

4. goldene Banane:

Benutzt Tinys Primatoport-Fähigkeit auf der Plattform auf der Rückseite der King-K.-Rool-Insel!. Oben spielt ihr dann das Saxofon auf der Musikplattform und erhaltet die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Tiny findet ihre blaue Wache nur, wenn Chunky ihr dabei hilft. In der Lobby der Fabrik Fatal muss er das große Fass zerstören. Wenn Tiny den dahinter befindlichen Blauemann besiegt, erhält sie eine Blaupause, für die ihr Snide die 5. goldene Banane schenkt.



Zuerst muss der kräftige Chunky das Fass im Vorraum des Fabrik-Fatal-Levels zerstören, bevor Tiny ihrer Wache eins auf die Mütze hauen kann

Lanky Kong



1. goldene Banane:

Wieder muss zuerst Chunky eine Plattform von einem Stein befreien. Ihr findet sie im Vorraum zum Tropen-Trubel-Level. Wenn Lanky dann dort seine Posaune bläst, erhält er die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Auf der Insel, auf der K. Lumsy gefangen ist, befindet sich auf der Rückseite ein Schalter. Schießt darauf und holt euch die 2. goldene Banane!

3. goldene Banane:

Für die Banane müsst ihr den Orang-U-Sprint beherrschen. Geht dann zu K. Lumsys Zelle, springt dort in das Fass und rennt dann in Windeseile zunächst über den Schalter rechts und dann links in die für kurze Zeit geöffnete Nische in der Wand! Damit seid ihr im Besitz der 3. goldenen Banane.

4. goldene Banane:

Schon wieder muss Chunky helfen. Im Vorraum des Kamikaze-Kastells befreit er mal wieder eine Plattform von einem Stein. Dann kann sich Lanky dort zum Kong-Ballon aufblähen, um das Bonusfass weiter oben zu erreichen. Nach gewonnenem Spiel erhält er die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Wenn Chunky die linke Eiswand in der Eingangshalle der Kristall-Kaverne zerstört hat, kann Lanky im Raum dahinter gegen eine blaue Wache antreten. Er gewinnt nach dem errungenen Sieg eine Blaupause, für die ihm Snide die 5. goldene Banane überlässt.



In der Nähe des Portals, das zum Azteken-Level führt, muss Chunky für Lanky einen Felsbrocken von seiner Musikplattform tragen

Chunky Kong



1. goldene Banane:

Geht zum Wasserfall und schießt rechts daneben auf den Schalter, um zur 1. goldenen Banane zu gelangen!

2. goldene Banane:

Dort, wo Chunky schon einmal für Lanky die Plattform freigeräumt hat – beim Eingang zur Azteken-Arena rechts den Pfad entlang – befindet sich auch eine Plattform für Chunky. Räumt sie frei und spielt darauf die Triangel, um die 2. goldene Banane zu bekommen!

3. goldene Banane:

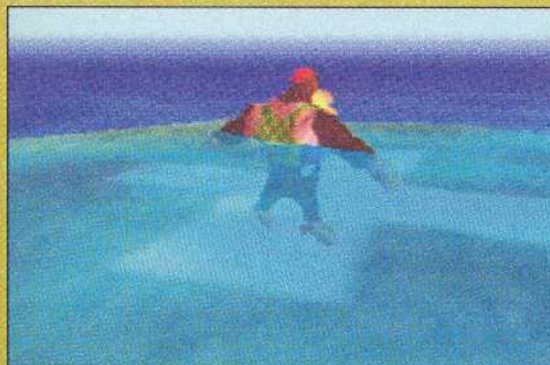
Nachdem Tiny ihr Saxofonso auf King K. Rools Insel gespielt hat, erscheint auf der kleinen Insel neben der Feen-Insel ein Verwandlungsfass für Chunky. Springt hinein, stampft die Plattform mit dem weißen X in den Boden und schwimmt dann in Richtung K. Lumsys Gefängnis, um euch die 3. goldene Banane zu sichern!

4. goldene Banane:

Im Vorraum von King K. Rools Kommandantur macht ihr euch mit Chunky unsichtbar und hangelt euch dann über die Lianen zum Bonusfass. Nach dem Sieg im Mini-Game gibt es die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Taucht in den Vorraum des Aqua-Albtraum-Levels, besiegt dort die blaue Wache und gebt die Blaupause Snide, um von ihm die 5. goldene Banane zu erhalten!



Stampft mit Chunky die große Plattform mit dem weißen X darauf in den Boden! Dann erscheint in der Nähe von K. Lumsys Gefängnis die 3. goldene Banane

Tropen Trubel

Donkey Kong siehe TOTAL! 2/2000

Diddy Kong



1. goldene Banane:

Holt euch bei Cranky die Pistolen, schießt auf den Schalter über dem Eingang hinten rechts und vermöbelt die blaue Wache, die dahinter steht! Für die Blaupause erhaltet ihr von Snide die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Wenn ihr bei dem hohen Turm, rechts neben Snides Hauptquartier, den Schalter betätigt, könnt ihr über einen Wendelsteg zu einem Eingang gelangen. Geht hinein und sucht den Peanut-Schalter! Schießt auf ihn und klettert schnell zu dem neu entstandenen Steg! Über ihn erreicht ihr einen weiteren Schalter, nach dessen Betätigung die 2. goldene Banane auf dem Gipfel des Turms erscheint. Laft hinaus, den Pfad nach oben und schnappt sie euch!

3. goldene Banane:

Laft durch den rechten Tunnel zu Cranky und betätigt dort den Diddy-Schalter – dazu muss allerdings Donkey zuerst alle Hütten mit Rambi zerstören. Neben Funkys Waffenladen öffnet sich ein Gitter, hinter dem die 3. goldene Banane liegt. Benutzt den Teleporter Nr. 4, um ein wenig abzukürzen, denn die Zeit läuft unerbittlich ab!

4. goldene Banane:

Laft wieder zur Mine und dort in den hinteren Bereich! Setzt bei dem hinteren Gitter den Remppler ein und betätigt mit demselben Move den Schalter! Jetzt ab durch das rechte Gitter, das ihr durch den Schalter davor öffnen könnt! Rennt die Laufbänder hinauf, springt in die Lore und gewinnt das Mini-Game, um die 4. goldene Banane zu erhalten!

5. goldene Banane:

Öffnet im ersten Tunnel, der zum Hauptbereich des Levels führt, durch Schüsse aus den Peanut-Pistolen das linke Gitter! Dahinter wartet dann die 5. goldene Banane auf euch.



Wenn ihr unterhalb des Turms auf den Schalter schießt, fährt ein Steg heraus, über den ihr eine Öffnung erreicht. Laft hindurch und schießt dort auf den Schalter, um zu einem weiteren zu gelangen!

Tiny Kong



1. 1. goldene Banane:

Laft durch den Tunnel nahe dem blauen X auf dem Boden und besiegt dort die blaue Wache! Für die Blaupause bekommt ihr die 1. goldene Banane von Snide.

2. goldene Banane:

Begebt euch zur verregneten Lichtung bei Cranky, betätigt den Schalter und teleportiert euch mit Teleporter Nr. 4! Springt ins Wasser, schwimmt nach links und holt euch die 2. goldene Banane aus der Nische!

3. goldene Banane:

Laft den Gang, in dem ihr die Wache besiegt habt, bis ans Ende und schießt dort auf die beiden Schalter! Verwandelt euch im Fass in die kleine Tiny und hüpf vom Pilz aus auf den Baumstumpf! Durch das Loch gelangt ihr zur 3. goldenen Banane.

4. goldene Banane:

Laft dann, noch immer klein, in den Bienenstock! Öffnet mit den Schaltern die Zugänge zu den Gängen und schnappt euch am Ende die 4. goldene Banane!

5. goldene Banane:

Auch Tiny findet im Raum, der links vom ersten Tunnel abgeht, einen Schalter. Schießt darauf und gewinnt das Mini-Game – dann erhaltet ihr als Belohnung die 5. goldene Banane.



In der Nähe von Crankys Labor gibt es einen Schalter für Tiny. Drückt ihn und laft dann schnell los, um euch rechtzeitig die 2. goldene Banane zu sichern!

Lanky Kong



1. goldene Banane:

Kurz vor der verregneten Lichtung, auf der Cranky seinen Laden hat, biegt ihr nach links ab. Besiegt die Wache und bringt Snide die Blaupause für die 1. goldene Banane!

2. goldene Banane:

Auch Lanky findet auf der verregneten Lichtung einen Schalter. Wenn ihr auch mit ihm über Teleporter Nr. 4 abkürzt, solltet ihr die 2. goldene Banane hinter dem kurz geöffneten Gitter nahe der Kanone noch rechtzeitig erreichen.

3. goldene Banane:

Lauf an der Stelle, an der ihr die Wache besiegt habt, die Schräge hoch! Dafür müsst ihr bereits den Orang-U-Stand beherrschen. Springt in das Fass, gewinnt das Minispiel, und ihr bekommt die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

Schießt mit Diddy auf den Schalter über dem Eingang, der sich ganz rechts oberhalb der Schrägen befindet! Laft dann mit Lanky (benutzt seinen Orang-U-Stand) die Schräge hinauf, rammt die Pflöcke in den Boden und schießt die Wespen ab! Danach erscheint die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

In dem von Diddy geöffneten Raum, der links vom ersten Tunnel abgeht, kann Lanky auf einen Schalter schießen und dann an einem Mini-Game teilnehmen. Nach erfolgreichem Abschluss bekommt er die 5. goldene Banane.



Lauf mit Lanky die Schräge hinten rechts hinauf! In der Höhle müsst ihr dann die Pflöcke in den Boden rammen und danach alle Gegner besiegen

Chunky Kong



1. goldene Banane:

Laft mit Chunky in Richtung Cranky und biegt kurz vor der Lichtung nach rechts ab! Wenn ihr zuvor mit Rambi die Wand eingerissen habt, gelangt ihr zu einem Schalter, der von einem Felsen blockiert wird. Nehmt den Felsen beiseite und betätigt den Schalter! Jetzt müsst ihr schnell zu Snides Hauptquartier laufen und klettern, um die 1. goldene Banane zu bekommen.

2. goldene Banane:

Wenn ihr den Primaten-Punch erlernt habt, könnt ihr den Stein vom blauen X entfernen und die 2. goldene Banane kassieren.

3. goldene Banane:

Setzt danach dreimal die Stampfattacke auf dem blauen Kreuz ein! Springt nach unten und balanciert den Steg entlang! Schießt dann auf die Augen der Statue und schwingt euch nach links zur 3. goldenen Banane!

4. goldene Banane:

Schwingt euch, nachdem ihr die Augen der Statue getroffen habt – siehe „3. goldene Banane“ – nach rechts! Vermöbelt dort die Wache und marschier mit der aufgesammelten Blaupause zu Snide, der euch die 4. goldene Banane überreicht.

5. goldene Banane:

Dort, wo Tiny in den Bienenstock geschlüpft ist, könnt ihr euch mit Chunky in einem Fass vergrößern. Springt danach in das Bonusfass zwischen den Palmen, gewinnt das Mini-Game und kassiert die 5. goldene Banane!



Hebt den Steinbrocken vom blauen X und schmeißt ihn danach von euch! Daraufhin erscheint die 2. goldene Banane

Azteken Arena

Donky Kong



1. goldene Banane:

Betretet die Plattform vor dem Lama-Tempel und drückt die Z-Taste! Schießt euch nach und nach durch alle Fässer – dann öffnet sich der Lama-Käfig, und ihr erhaltet dort die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Öffnet den Lama-Tempel und geht hinein! Findet Donkeys Musikplattform, spielt darauf die Boom-Bongos, und das Lama wird die Lava in Wasser verwandeln. Nun könnt ihr durch den Tunnel tauchen und am Ende Lanky befreien, wofür ihr die 2. goldene Banane erhaltet.

3. goldene Banane:

Stellt euch auf die Donkey-Platte im Lama-Tempel und aktiviert sie! Dadurch öffnet sich draußen ein Tor, durch das ein scheinbar unpassierbarer Treibsandstrom fließt. Springt links neben diesem Eingang in das Fass und laft mit der Kong-Power – diese Fähigkeit müsst ihr euch vorher bei Cranky kaufen – bis ans Ende des Treibsandflusses! Dort könnt ihr an einem Mini-Game teilnehmen und dadurch die 3. goldene Banane gewinnen.

4. goldene Banane:

Betretet King K. Rools Schatzkammer (der Tempel mit den fünf Schaltern und der großen Treppe auf der linken Seite) und öffnet durch Beschuss der Kokos-Schalter die Tore zu den Gängen! Am Ende findet ihr die 4. goldene Banane. ACHTUNG: Die Schalter an der Schatzkammer müssen zunächst von Diddy durch die Betätigung eines Schalters auf dem Dach und das Füttern der Statue aktiviert werden!

5. goldene Banane:

Laft am Anfang des Levels in die erste Kammer auf der linken Seite, die ihr durch Beschuss der Kokos-Schalter öffnen könnt. Mit der Kong-Power aus dem Extrafass gelangt ihr in den hinteren Teil des Raums und auf die Brücke. Besiegt die Wache und bringt Snide die Blaupause, um die 5. goldene Banane zu erhalten!



Öffnet die erste Kammer auf der linken Seite und springt in das Fass! Jetzt könnt ihr, ohne Schaden zu nehmen, zu der Wache hinüberlaufen und ihr die Blaupause abnehmen

Diddy Kong

1. goldene Banane:

Schwingt euch über die Lianen auf den Lama-Käfig und spielt dort die Krawall-Klumpfe (bekommt ihr von Candy)! Geht dann in den Tempel rechts vom Käfig und betätigt den Schalter auf dem Boden! Klettert schnell nach oben und schießt auf den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite! Balanciert über den Steg zur Musikplattform und setzt dort die Klumpfe ein! Taucht dann nach dem ersten Durchgang nach rechts und rammt den Diddy-Schalter mit dem Schirmschu-Rempler in die Wand! Wenn ihr jetzt noch die vier Schalter mit den Buchstaben darauf in der richtigen Reihenfolge in die Wand rammt (KONG), befreit ihr Tiny und erhaltet die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Rennt auf der Plattform im zweiten Bereich des Azteken-Levels gegen die vier Gongs, springt dann in das Fass und fliegt auf die Spitze des Gebäudes, um die 2. goldene Banane einzusammeln!

3. goldene Banane:

Fliegt mit dem Raketengürtel dreimal durch das Sonnensymbol oberhalb der Statue, die im Treibsand in der Mitte des großen Bereichs steht. Wenn ihr danach das Wettfliegen gegen den Geier gewinnt, erhaltet ihr die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

Schießt auf den Peanut-Schalter der Schatzkammer und durchläuft die Gänge bis zur 4. goldenen Banane!

5. goldene Banane:

Auf dem Dach des Lama-Tempels wartet eine Wache. Fliegt mithilfe des Raketengürtels hinauf, macht sie platt und läuft mit der Blaupause zu Snide! Dieser schenkt euch dann die 5. goldene Banane.



Schwingt euch beim ersten Tauschfass über die Lianen oberhalb der Palmen zum Gefängnis des Lamas! Wenn ihr jetzt die Klumpfe spielt, öffnet sich ein Tor



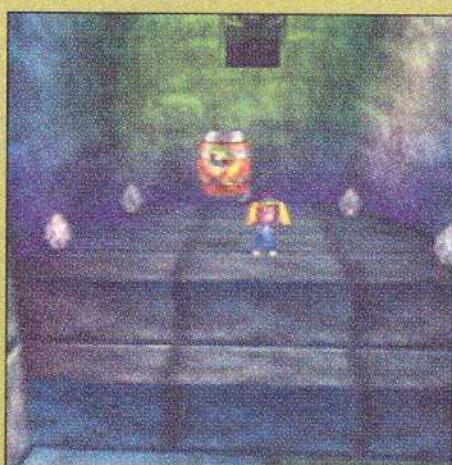
Tiny Kong

1. goldene Banane:

Lauf in den Tempel im ersten Bereich, verwandelt euch in dem Fass in Klein-Tiny und taucht in den schmalen Durchgang! Besiegt am anderen Ende alle Gegner, und ihr erhaltet die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Geht zu dem Gebäude, das Diddy durch das Schlagen der vier Gongs aus dem Erdboden wachsen ließ und springt in das Fass! Stellt euch dann auf die Musikplattform vor den Stufen und spielt das Saxofon – Squawks fliegt herbei und bringt euch auf das Dach. Im Turm nehmt ihr an einem Wetttrutschen teil, bei dem ihr nicht nur gewinnen, sondern auch noch mindestens 50 Münzen einsammeln müsst, um die 2. goldene Banane zu erhalten.



3. goldene Banane:

Geht in den Lama-Tempel, verwandelt euch in Klein-Tiny und kriecht durch die Röhre! Aktiviert den Teleporter Nr. 2 (für Lanky), drückt den Schalter und fliegt mit dem Wirbelwind über die Plattformen bis zum nächsten Schalter! Danach geht's über die Plattformen zur 3. goldenen Banane.

4. goldene Banane:

Auch für Tiny gibt es in King K. Rools Schatzkammer eine 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Auf dem Weg in den zweiten Bereich steht die Wache, die Tiny besiegen muss. Für die Blaupause lässt Snide die 5. goldene Banane springen.



Wenn ihr auf den bunten Bodenplatten alle Gegner besiegt, erhaltet ihr die 1. goldene Banane



Lanky Kong

1. goldene Banane:

Betretet den Tempel im ersten Bereich, springt ins Wasser und taucht geradeaus durch die beiden Durchgänge! Betätigt den Schalter und trifft den Geier fünfmal mit den Trauben, damit er die 1. goldene Banane fallen lässt!

2. goldene Banane:

Spielt auf der Musikplattform im Lama-Tempel die Posaune! Mithilfe des Orang-U-Stands könnt ihr über eine der steinernen Schlangen zu einem Fass gelangen. Gewinnt das Mini-Game, und ihr bekommt die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Ebenfalls im Lama-Level müsst ihr mit Lanky auf den Traubenschalter neben der Doppeltür schießen. Dahinter warten zwei Kremlings, die ihr zunächst einmal besiegen müsst. Betätigt den Schalter in der Mitte und schießt danach auf die

sich drehenden Affenköpfe! Jeweils zwei einer Farbe geben bei einem Treffer denselben Ton von sich. Nur wenn ihr beide zusammengehörigen Affenpaare einer Farbe nacheinander trifft, halten alle für den Rest des Spiels an. Wenn sich kein Kopf mehr dreht, gewinnt ihr die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

Geht in King K. Rools Schatzkammer und gewinnt das Mini-Game, um an die 4. goldene Banane zu gelangen!

5. goldene Banane:

Benutzt im Lama-Tempel den Teleporter Nr. 2 (der andere Teleporter Nr. 2 muss zuerst von Tiny hinter der Röhre aktiviert werden), um zur Wache zu gelangen. Besiegt sie und bringt Snide die Blaupause! Dafür bekommt ihr die 5. goldene Banane.



Auch für Lanky gibt es einen Schalter an King K. Rools Schatzkammer. Trefft ihn und lauft dann hinein!

Chunky Kong

1. goldene Banane:

Geht im ersten Tunnel in die erste Kammer auf der rechten Seite und ordnet die Vasen den Symbolen auf den Plattformen zu! Alles richtig gemacht? Dann gibt's die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Lauft in den Tempel des ersten Bereichs und spielt die Terror-Triangel auf der Musikplattform. Besiegt hinter der geöffneten Tür alle Gegner und nehmt die 2. goldene Banane an euch!

3. goldene Banane:

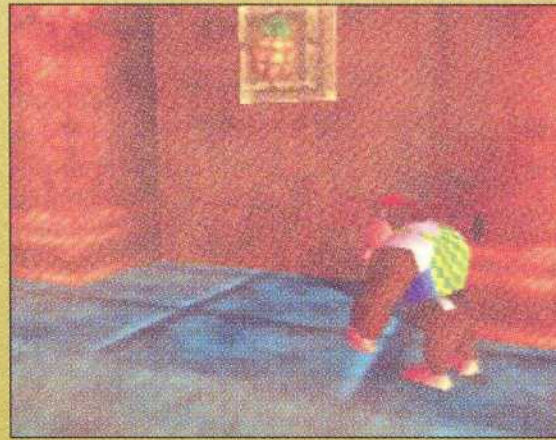
Im Tunnel zum zweiten Bereich gibt es für Chunky ein Fass. Springt hinein, greift euch den großen Felsblock und tragt ihn bis zu der Platte, die wie ein Tisch aussieht. Die Platte senkt sich und zieht weiter hinten einen Käfig hoch, unter dem ein weiteres Fass schwebt. Springt hinein, gewinnt das Mini-Game, und ihr bekommt die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

In King K. Rools Schatzkammer wartet ein Mini-Game auf Chunky. Wenn ihr es gewinnt, erhaltet ihr die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

In der Schatzkammer trifft ihr auch auf die Wache, die Chunky platt machen muss, um von Snide die 5. goldene Banane zu bekommen.



Lauft auf die linke Seite des Lama-Tempels! Dort entdeckt ihr einen Schalter für Chunky, den ihr mithilfe seiner Waffe aktivieren könnt

Fabrik Fatal

Donkey Kong

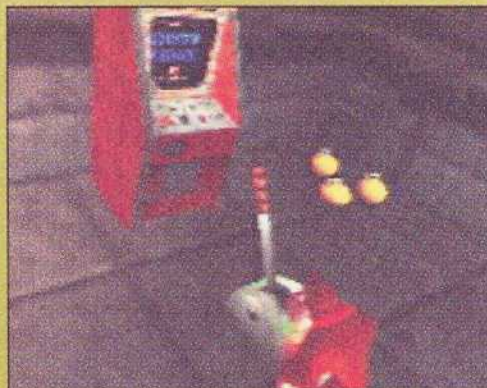


1. goldene Banane:

Lauft zu Beginn geradeaus und betätigt den Schalter, um links die Luke zu öffnen! Rennt in den Raum, in dem Chunky an der Decke hängt, stellt euch dann auf die Donkey-Plattform und drückt den Z-Button! Wenn ihr die Fassaufgabe bewältigt habt, erscheint ein Hebel vor dem *Donkey Kong*-Automaten. Findet den Automaten, zieht den Hebel – dafür müsst ihr den Gorilla-Griff beherrschen – und kämpft euch durch die vier Level des *Ur-Donkey Kong*. Dafür erhaltet ihr die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Wenn ihr den Schalter, der sich links vom Kistenstapel befindet über den ihr Candy und Cranky erreichen könnt, betätigt, öffnet sich ein verschlossenes Tor. Geht dann in die Abteilung für Forschung und Entwicklung (Abkürzung R&D an der Wand – für Research&Development), klettert an einer der Leitern eine Ebene nach oben und geht durch den mittleren Gang! Lasst euch durch die Öffnung fallen, schießt auf den Schalter neben dem Häuschen und betretet es dann! Zieht am Schalter und sackt die 2. goldene Banane ein!



3. goldene Banane:

Lauft zum Fuße der großen Maschine und dort durch den Eingang in die Maschine hinein! Springt in das Fass, um unverwundbar zu werden, und holt euch die 3. goldene Banane am Ende der Förderbänder!

4. goldene Banane:

Wenn ihr euch in dem Raum, in dem in der Mitte ein Turm aus Bauklötzern steht, auf den mittleren Klotz an der rechten Wand stellt, werdet ihr nach oben befördert. Springt in den Gang, und ihr gelangt zu einer Aufgabe, die euch nach erfolgreichem Beenden die 4. goldene Banane einbringt. Stampft einfach vor Ablauf der Zeit die 16 Felder in der richtigen Reihenfolge (1–16) in den Boden!

5. goldene Banane:

Sucht oberhalb der großen Maschine nach der blauen Wache – über Teleporter Nr. 4 könnt ihr abkürzen. Mit der Blaupause geht es ab zu Snide, der euch die 5. goldene Banane schenkt.

Viel Spaß beim Spielen des Ur-Donkey Kong! Zuvor müsst ihr allerdings bei Cranky den Gorilla-Griff erlernen

Diddy Kong



1. goldene Banane:

Drückt am Fuße der großen Maschine den Diddy-Schalter und benutzt dann schnell den Teleporter Nr. 4! Wendet dann bei der Diddy-Plattform den Primatensprung an, um an die 1. goldene Banane zu gelangen.

2. goldene Banane:

Erklimmt mithilfe des Primatensprungs den Turm aus Bauklötzern und beendet das Mini-Game aus dem Extrafass erfolgreich – dann bekommt ihr die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Geht in die R&D-Abteilung, klettert die linke Leiter hoch und spielt links auf der Plattform die Klampfe! Gebt mithilfe des Schimschu-Remplers nacheinander die drei Codes, die auf den Türen stehen, ein und besiegt jeweils alle Gegner, um daraufhin die 3. goldene Banane zu erhalten.



4. goldene Banane:

Geht zu der Stelle, an der Donkey zuerst den Schalter beschießen musste, um danach in dem kleinen Häuschen den Hebel ziehen zu können (siehe „2. goldene Banane/Donkey Kong“) und betätigt den Diddy-Schalter! Über die Lianen gelangt ihr zu einem Bonusfass, könnt ein Mini-Game absolvieren und bei Erfolg die 4. goldene Banane einheimsen.

5. goldene Banane:

Diddys Wache patroulliert unterhalb der Maschine. Macht sie platt und holt euch von Snide die 5. goldene Banane!

In der R&D-Abteilung findet ihr eine Musikplattform mit Diddys Konterfei darauf. Spielt die Klampfe und gebt danach die drei Codes richtig ein!

Tiny Kong



1. goldene Banane:

Drückt den Tiny-Schalter unterhalb der Maschine und benutzt dann Teleporter Nr. 4! Erklimmt die Fließbänder und fliegt mit dem Wirbelwind auf die weit entfernte Plattform! Gewinnt das Mini-Game und damit die 1. goldene Banane!

2. goldene Banane:

Im Raum mit dem *Donkey Kong*-Automaten kann sich Tiny im Fass klein machen. Lauft dann durch das Loch und holt euch die 2. goldene Banane!

3. goldene Banane:

Springt im Raum mit dem Bauklötzerturm in das Tiny-Fass neben der Lanky-Plattform! Versucht danach immer das Symbol zu treffen, das euch rechts angezeigt wird. Schafft ihr das sechsmal, erhaltet ihr die 3. goldene Banane.



Hinter dem einen Ausgang der Lagerhalle (dort, wo Chunky an der Decke hängt) wartet Tinys Wache auf eine Tracht Prügel

4. goldene Banane:

Lauft in der R&D-Abteilung in den Gang rechts vom Eingang! Springt im Raum am Ende in das Fass und lauft durch das Loch in der Wand! Wenn ihr im nächsten Raum ebenfalls durch das Loch in der Wand geht könnt ihr an einem Spielzeugauto-Rennen teilnehmen. Als Gewinn erhaltet ihr die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Geht im Raum, in dem Chunky an der Decke hängt, durch den gegenüberliegenden Ausgang! Vor der Stange steht die Wache, die Tiny für die 5. goldene Banane umhauen muss.

Lanky Kong



1. goldene Banane:

Betätigt den Lanky-Schalter unterhalb der großen Maschine, benutzt Teleporter Nr. 4 und erklimmt mithilfe des Orang-U-Stands die schräge Röhre, um zur 1. goldenen Banane zu gelangen.

2. goldene Banane:

Geht in den Raum, in dem Chunky in einem Käfig an der Decke hängt. Lauft mit dem Orang-U-Stand die schräge Röhre hinauf und betätigt den Schalter! Damit befreit ihr nicht nur Chunky, sondern erhaltet auch noch die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Im Raum mit dem Turm aus Bauklötzern in der Mitte könnt ihr eine Lanky-Plattform finden. Wenn ihr schon den Kong-Ballon beherrscht, schwebt ihr nun einfach in das Bonusfass unter der Decke, um in einem Mini-Game die 3. goldene Banane

zu gewinnen.

4. goldene Banane:

Auch für Lanky gibt es in der R&D-Abteilung eine Musikplattform. Spielt die Posaune und merkt euch danach gut, welche Notenfolge euch vorgegeben wird. Wenn ihr sie richtig eingibt, erhaltet ihr die 4. goldene Banane. Ach ja, die richtige, vollständige Tonfolge lautet: C, B, C, D, E, C, A.



5. goldene Banane:

Die Wache, die Diddy vermöbeln muss, hält sich auf der oberen Ebene der R&D-Abteilung auf.

Um Chunky zu befreien und eine goldene Banane zu erhalten, muss Lanky in der Lagerhalle das schräge Rohr erklimmen und, oben angekommen, den Schalter drücken

Chunky Kong



1. goldene Banane:

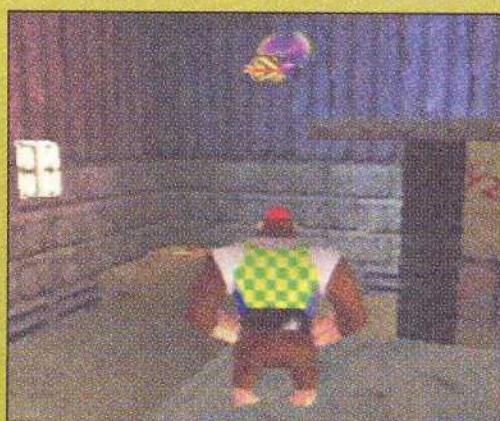
Betätigt Chunkys Schalter unterhalb der Maschine und begeben euch mithilfe des Teleporters Nr. 4 nach oben! Lauft über die rotierenden Stahlträger zur Mitte und schnappt euch im richtigen Augenblick die 1. goldene Banane!

2. goldene Banane:

In dem Gang, der zum *Donkey Kong*-Automaten führt, haut ihr das Gitter um und springt in das Fass. Gewinnt das Mini-Game, und ihr bekommt die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Geht in den Raum, in dem Chunky noch vor kurzem an der Decke hing, und haut auch dort das Gitter um! Zerstört die hintere Kiste, drückt den Schalter dahinter und lauft zum anderen Schalter! Betätigt auch diesen und springt über die Plattformen zur 3. goldenen Banane!



4. goldene Banane:

Stellt euch in der R&D-Abteilung auf Chunkys Musikplattform (rechts die Leiter hoch) und geht in den Raum! Bekämpft zunächst das kleine Spielzeug! Wenn dann der Spielzeuguiese erscheint, hüpf ihr in das Fass und werdet zum großen Chunky, der nun leichtes Spiel haben sollte. Nach eurem Sieg bekommt ihr die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Am Fuße des Bauklötzerturms steht Chunkys Wache. Haut sie um und bringt Snide die Blaupause! Dieser schenkt euch dann die 5. goldene Banane.

Wenn ihr rechts vom Tauschfass in der Lagerhalle mit Chunky das Gitter einschlagt und daraufhin die beiden Schalter betätigt, könnt ihr über die Plattformen zur 3. goldenen Banane gelangen

Die Feen

Wenn Tiny das Schrumpfen erlernt hat, kann sie der Königin der Bananenfeen einen Besuch abstatten. Ihr sollt ihr den Gefallen tun, die 20 in den Levels verstreuten Feen mit einer Spezialkamera aufzunehmen.

DK-Inseln

1. Fee

Gleich neben der Feeninsel, auf der kleinen Insel mit der Palme, könnt ihr die 1. Fee entdecken und fotografieren.

2. Fee

Im Vorraum zur Fabrik Fatal muss Chunky zunächst die Kiste zerstören, um danach die 2. Fee aufnehmen zu können.

3. Fee

Im Vorraum des Wunder Walds muss Tiny den Federschalter rechts über dem Eingang treffen. Dadurch befreit ihr die 3. Fee.

4. Fee

Die 4. Fee trifft ihr auf dem Dach von King K. Rools Insel.

Tropen Trubel

1. Fee

In dem Gang, der hinter dem Tor liegt, das Donkey als Rambi aufgestossen hat, müsst ihr bei der Abzweigung nach rechts gehen. In der Höhle am Ende des Gangs könnt ihr die 1. Fee aufnehmen.

2. Fee

Lauft mit Lanky Kong die Schräge ganz rechts beim Hauptareal hoch! Dazu müsst ihr allerdings zunächst einmal den Orang-U-Stand erlernen. In der Höhle findet ihr dann die 2. Fee.

Azteken Arena

1. Fee

Geht in den Lama-Tempel und sucht den Bereich um das Tiny-Fass ab! Dort solltet ihr auf die 1. Fee dieses Levels stoßen.

2. Fee

Geht mit Tiny in die Schatzkammer von King K. Rool! Ihr werdet bald auf ein Tiny-Fass treffen, mit dessen Hilfe ihr euch klein machen solltet. Laft durch den kleinen Durchgang und fotografiert die 2. Fee!

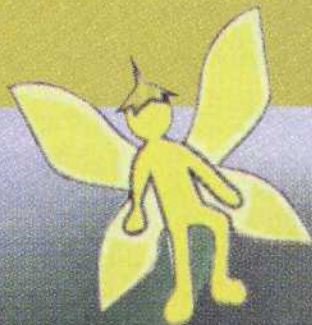
Fabrik Fatal

1. Fee

Zunächst einmal müsst ihr mit Tiny das Zielscheibenspiel erfolgreich absolvieren. Neben der goldenen Banane erhaltet ihr noch etwas anderes als Belohnung: Die 1. Fee wird in der Nähe von Funkys Arsenal sichtbar.

2. Fee

Springt in dem Raum, in dem der Bauklötzerturm steht, auf die mittlere Kiste an der rechten Wand! In dem Gang darüber findet ihr die 2. Fee.



Die Arenaplatten

Über die Arenaplatten erreicht ihr die Kronenkampfarenen. Dort könnt ihr Kronen gewinnen, die euch im Mysterien-Menü neue Extras freischalten.

DK-Inseln

1. Arenaplatte

Räumt bei Snides Hauptquartier mit Chunky den Felsbrocken beiseite! Darunter wird die 1. Arenaplatte sichtbar.

2. Arenaplatte

Wenn ihr im Vorraum zum Wunder-Wald-Level steht, solltet ihr einmal an die Decke schauen. Dort bewegt sich ein Pilz ziemlich auffällig hin und her. Ihr müsst ihn nacheinander mit allen Kongs je einmal abschießen, wobei euch seine jeweilige Farbe zu erkennen gibt, welches Mitglied der Affenbande gerade an der Reihe ist. Wenn sich Chunky dann auf seiner Platte unsichtbar werden lässt, kann er die 2. Arenaplatte entdecken.

Tropen Trubel

1. Arenaplatte

Direkt vor Funkys Hütte könnt ihr die 1. Arenaplatte entdecken.

Azteken Arena

1. Arenaplatte

Wenn ihr fünfmal mit Lanky den Geier getroffen und die 1. goldene Banane eingesackt habt, läuft das Wasser in dem Raum ab. Jetzt könnt ihr euch auf die einzige Arenaplatte dieses Levels stellen und den Kremlings eins auf die Rübe geben.

Fabrik Fatal

1. Arenaplatte

Wenn ihr mit Donkey den Hebel im Kontrollraum im R&D-Bereich betätigt habt, verschwinden auf der oberen Ebene zwei Gitter auf dem Boden. Unter dem einen befindet sich die Arenaplatte dieses Abschnitts.



Nächstes Mal bekommt ihr nasse Füße, wenn wir uns den Aqua-Albtraum-Level vornehmen. Aber auch dem Wunderwald, der Kristall-Kaverne und dem Kamikaze-Kastell werden wir einen Besuch abstatten, um letztendlich durch King K. Rools Kommandantur zu dem Oberbösewicht zu gelangen.

DIESMAL TRITT NUN ENDLICH AUCH LUPUS IN AKTION – UND WIE! ER IST ES AUCH, DER LETZTENDLICH GEGEN DEN BÖSEN MIZAR KÄMPFT. NÄCHSTES MAL BEKOMMT IHR DANN NOCH DIE RESTLICHE AUFLISTUNG ALLER TRIBAL-FUNDORTE, UND WIR VERRÄTEN EUCH, WO IHR DIE RAUMSCHIFFTEILE UND DIE SCHLÜSSEL FINDEN KÖNNT. VIEL ERFOLG BEIM KAMPF GEGEN DIE BÖSEN DROHNEN UND DEN FIESEN MIZAR WÜNSCHT EUCH

EUER HOLGER!



Level 6 – Militärbasis Ichor – Vela

Kämpft euch durch die ersten Räume und lauft bis in den Saal, in dem Eisenrammen aus den Wänden schießen! Wartet ein wenig, prägt euch das Intervall ein, in dem sie hervorstoßen und lauft im richtigen Moment los! Beim Endgegner könnt ihr nicht viel verkehrt machen, wenn ihr gut darauf achtet, wann sich seine Körperteile rot färben. Zerschießt dann zunächst seine Arme, weicht den Laserstrahlen und den Maden aus und feuert dann auf seinen Körper! Setzt dafür am besten Raketen ein, die Biene erwischt ihr mit Lenkraketen.



Level 7 – Brutschiff/Truppentransporter – Lupus

Holt euch den roten Schlüssel, der hinter dem Zenturion liegt, den es auszuschalten gilt. Lauft durch den Raum mit den beiden Röhren und den Flugdrohnen, um zum gelben Schlüssel und dem Sniper-Gewehr zu gelangen! Schwebt zu den Röhren und wieder zurück!



Level 8 – Rith Essa/Bluff – Lupus

Lauft beim blauen Schloss die Rampe hoch und benutzt die Düsen, um rechts über den Abgrund zum Wasserfall zu schweben! Holt euch den Raketenwerfer bei der zweiten blauen Tür!

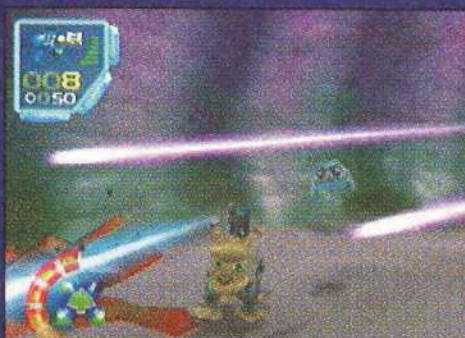
Level 9 – Eschebone/Coronar – Lupus

Von der Kreatur mit der langen Zunge erhaltet ihr die Granaten. Setzt sie ein, und ihr gelangt in den Darmtrakt des Wesens.



Level 10 – Eschebone/Thorax – Lupus

Benutzt am besten die Lenkraketen und sammelt die MG-Munition in den Gängen ein! Wenn es scheinbar nicht mehr weitergeht, solltet ihr einmal genauer auf dem Podest nachsehen!



Level 11 – Endgegner/Gottesanbeterinnen – Lupus

Prägt euch gut die Angriffsschemata der Gegner ein, um ihren Kugeln ausweichen zu können! Greift immer zuerst den linken und dann den rechten Arm der Gottesanbeterinnen an, deren Extremitäten kurz geblinkt haben.



Level 12 – Mizars Palast – Lupus

Nehmt die Brille aus der Kiste und setzt sie im abgedunkelten Raum auf! Sammelt im Rundgang die Extras und die Munition auf, bevor ihr mit dem Aufzug zum Abgrund fahrt. Jetzt müsst ihr mit Vela und Juno weiterspielen, speichert also zunächst einmal ab.

Level 13 – Tawret/Moor – Juno

Nach dem Besuch auf der MS Anubis macht sich Juno auf den Weg nach Tawret. Wenn ihr den Schamanen im dritten Abschnitt anspricht, erhaltet ihr den Raketenwerfer. Wenn ihr ihn bei den Türen der Hütten benutzt, findet ihr bald die Granaten.

Level 14 – Tawret/Brücke – Juno

Wenn ihr hinter der Brücke alle Zombies vernichtet, öffnet sich die Tür. Bringt ihr Gimlet, der im Haus in der Mitte wohnt, seine Hose zurück, schenkt er euch das Brecheisen, mit dem ihr Falltüren öffnen könnt. Die Hose hängt auf dem Baum in der Mitte des Sees. Holt euch auch das Sniper-Gewehr aus der kleinen Hütte! Von Gimlets Hütte aus rechts oben gelangt ihr zu Floyds Kopf. Wenn ihr durch den Kamin in Grimlets Haus springt, findet ihr bald ein weiteres Teil von Floyd. Vom Dach aus könnt ihr auf eine Mauer springen, von der aus ihr zum dritten Teil von Floyd klettern könnt. Beim Haus mit der Metalltür müsst ihr zunächst den Eingang freisprengen. Nehmt die Leuchtkugeln an euch, öffnet die Falltür, und ihr habt das nächste Teil von Floyd gefunden. Jetzt könnt ihr mit dem Roboterkopf sprechen.



Level 15 – Tawret/Schloss – Juno

Kämpft euch mit Raketenwerfer, Sniper-Gewehr und Granaten bis zur Zugbrücke vor. Werft dann Granaten um die Biegung und erledigt den Rest mit dem MG!



Level 16 – Tawret/Endkampf – Lupus

Der widerliche Endboss dürfte für solch erfahrene JFG-Kämpfer, wie ihr es seid, eigentlich kein Problem darstellen. Feuert ihm mit dem Raketenwerfer sämtliche Zähne aus dem Maul und wendet euch danach gezielt seinem Kopf zu!



Level 17 – Mizars Palast – Lupus

Seht euch die Karte auf dem Bildschirm an und lauft zur Feuerstelle mit dem kleinen Kreis! Springt ins Loch, geht durch das Labyrinth und spielt bei den rotierenden Ringen die Floyd-Mission! Lauft zur Pyramide mit den drei Symbolen und schaltet dann zu Vela!

Level 19 – Der Endkampf mit Mizar – Lupus

Mizars Giftatem könnt ihr einfach ausweichen. Das Ausweichen vor den Blitzen ist schon ein wenig schwieriger. Ihr müsst einfach schnell genug sein, dann werdet ihr nicht so oft getroffen. Über die Flammenwellen könnt ihr einfach hinüberspringen. So viel zur Defensive – jetzt zur Offensive: Feuert mit dem Raketenwerfer auf seinen Kopf! Achtet dabei genau auf den Moment, in dem sein Kopf rot wird – das ist der richtige Moment zum Schießen.



Level 18 – Mizars Palast/Kanal – Vela

Schwimmt am Anfang nach rechts, dann immer geradeaus und ganz hinten nach rechts ans Ziel! Nun ist auch Vela bei Mizars Palast angekommen.



Was denn nun noch?

Mithilfe des von König Jeff geschenkt bekommenen Jetpacks könnt ihr nun alle Tribals befreien und sämtliche Raumschiffteile finden. Geht danach erneut zu König Jeff, der in der Pyramide von Mizar auf euch wartet. Er gibt euch das letzte Raumschiffteil und sorgt dafür, dass die Maschine gebaut wird. Danach muss Lupus den Bösewicht Mizar finden. Passt im Eislevel auf, dass ihr nicht zu unkontrolliert mit Raketen um euch schießt. Ihr könntet ein paar unliebsame Gesellen wecken ...!

Der absolute Endkampf

Weicht zu Beginn eines Mizar-Angriffs den Steinbrocken aus! Springt dabei erst im letzten Moment zur Seite! Bei der Feuerattacke lauft ihr ganz nach links oder rechts und springt in Richtung Mitte über die Flammenwand. Dem Blitz könnt ihr nur mit Lupus' Schwebeaktion ausweichen. Setzt auch sie erst im letzten Moment ein, um lange genug in der Luft zu bleiben! Um Mizar zu besiegen, müsst ihr die Kiste auf seinem Rücken treffen. Benutzt am besten den Raketenwerfer, da

dieser die meiste Power hat. Selbstverständlich könnt ihr die Kiste nur dann treffen, wenn euch Mizar den Rücken zudreht, um nach hinten zu fliegen. Aber auch in dem Moment, in dem er sich euch wieder zuwendet, könnt ihr ihm durch das Treffen seiner Brust einen geringen Schaden zufügen.

DAS WAR JA RICHTIG SPANNEND! IN DER NÄCHSTEN TOTAL! FOLGT DANN DER LETZTE TEIL DER KOMPLETTLÖSUNG.

Endlich ist der Monat herum, und es geht weiter mit der Komplettlösung der grandiosen *Pokémon*-spiele für den Game Boy. Macht euch auf eine spannende Reise gefasst, die euch unter anderem in die Firmenzentrale der Silph Company führt, und natürlich auf neue Pokémon, die es zu fangen gilt! Viel Spaß dabei wünscht euch

euer Holger!

Saffronia City

Wenn ihr einem der Wachleute in den Durchgangspassagen ein Getränk gebt, das ihr im Einkaufszentrum von Prisma City im obersten Stockwerk erhaltet, könnt ihr endlich nach Saffronia City gelangen. Im zweiten Haus von unten rechts trefft ihr auf Mr. Psycho. Er schenkt euch die TM 29, mit der ihr einem geeigneten Pokémon (z. B. Nr. 049/Omot, Nr. 064/Kadabra, Nr. 065/Simsala oder Nr. 122/Pantimos) die Psychokinese-Attacke beibringen könnt. Geht auch



Im Karate-Dojo dürft ihr euch nach dem Sieg gegen den Meister ein Pokémon aussuchen

unbedingt in das zweite Haus von oben links (geht erst, wenn ihr durch das Firmengebäude der Silph Company gelaufen seid) und schenkt dem Mädchen im obersten Stockwerk die Poképuppe, die ihr euch im Einkaufszentrum von Prisma City besorgt

habt. Sie schenkt euch dafür die TM 31. Die Attacke Mimikry kann fast jedes Pokémon erlernen, die Ausnahme machen nur Nr. 010/Raupy, Nr. 011/Safcon, Nr. 013/Hornliu



Von Mr. Psycho erhaltet ihr die TM 29. Sein Haus findet ihr unten rechts in Saffronia City

und Nr. 014/Kokuna. Zwei Häuser weiter rechts findet ihr das Karate-Dojo. Dort könnt ihr gegen vier Pokémon-Trainer und ihre Kampf-Pokémon antreten. Am Schluss wartet dann der Meister auf euch und lässt euch nach eurem Sieg die Wahl zwischen zwei Pokémon. Nr. 106/Kicklee ist ein kräftiges Pokémon, das sich vorzugsweise mit Tritten zur Wehr setzt, während Nr. 107/Nockchan eher auf das Kämpfen mit Fäusten steht. Da ihr das andere Pokémon nur durch ein Tauschgeschäft erhalten könnt, solltet ihr euch mit einem Freund absprechen, damit ihr nicht zufälligerweise das gleiche wählt und dann ein kleines Problem habt! Ein Haus weiter rechts befindet sich die „richtige“ Arena, die ihr aber ebenfalls erst besuchen dürft, wenn ihr zuvor der Silph Company einen Besuch abgestattet habt. Geht, nachdem ihr die Abenteuer in Saffronia City überstanden habt, zurück nach Lavandia City und von dort aus weiter nach Süden!



Die Arena von Saffronia City



In der Arena von Saffronia City müsst ihr zunächst euren Weg durch ein Teleporter-Labyrinth finden. Geht auf die Bodenplatte im ersten Raum und dann immer auf eine der oberen oder unteren Platten, die seitlichen befördern euch nämlich immer wieder einen Raum zurück. Bald werdet ihr auf sehr starke Pokémon treffen, gegen die ihr nur eine Chance habt, wenn auch eure Fabelwesen eine hohe Erfahrungsstufe haben. Nutzt also die Chance und kämpft auch gegen die anderen Trainer, auf die ihr in der Arena stoßt!

Sabrina tritt mit Psycho-Pokémon an (Nr. 049/Omot, Level 38, Nr. 064/Kadabra, Level 38, Nr. 065/Simsala, Level 43 und Nr. 122/Pantimos, Level 37), die sehr starke Attacken und Verwirrspüche einsetzen können. Da sich verwirrte Pokémon gerne einmal selbst verletzen, solltet ihr genügend Heiltränke mit dabei haben. Wenn ihr sie besiegt habt, erhaltet ihr den Sumpforden, der es euch erlaubt, Pokémon bis Level 70 Befehle zu erteilen, auf die diese auch hören. Außerdem bekommt ihr die TM 46, mit der ihr einem eurer Fabelwesen die Psywelle beibringen könnt. Die Psywelle richtet desto mehr Schaden an, je höher der Level des Angreifers ist.



Die Bilder in den Leisten entstammen diesmal Pokémon Stadium 1 und 2 (japanische Versionen). Der zweite Teil wird in Deutschland als Pokémon Stadium erscheinen.





Im Firmengebäude der Silph Company

Im großen Gebäude in der Mitte der Stadt befindet sich die Firmenzentrale der Silph Company. In den 11 Etagen tummeln sich insgesamt 31 Team-Rocket-Mitglieder, die ihr vor dem Kampf mit Oberboss Giovanni zunächst einmal bezwingen solltet. Hier nun der schnellste Weg zu Giovanni, den ihr, wie gesagt, erst einschlagen solltet, wenn die anderen Widersacher Geschichte sind:

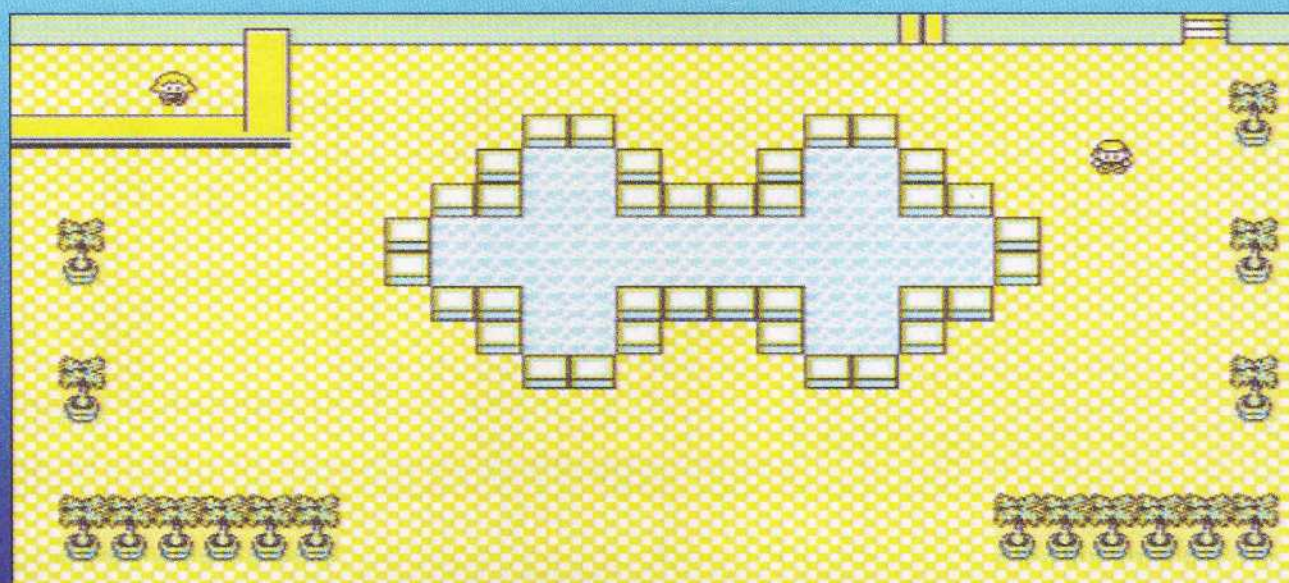
Begeht euch über den Teleporter unten rechts in der 8. Etage zum Türöffner unten rechts in der 4. Etage! Nehmt ihn an euch, teleportiert euch wieder in die 8. Etage und lauft oder fahrt von dort aus hinunter bis in die 2. Etage! Lauft dort durch die Automattür links vom Mittelgang! Benutzt dann den Teleporter, und ihr gelangt in die 6. Etage, in der ihr einfach den nächsten Teleporter benutzt, um ins Büro von Giovanni zu gelangen.

In dem Firmengebäude sind aber auch noch nützliche Items zu finden. Die folgenden Karten und die Liste sollen euch bei deren Auffindung helfen:

Erdgeschoss:

ITEMS:

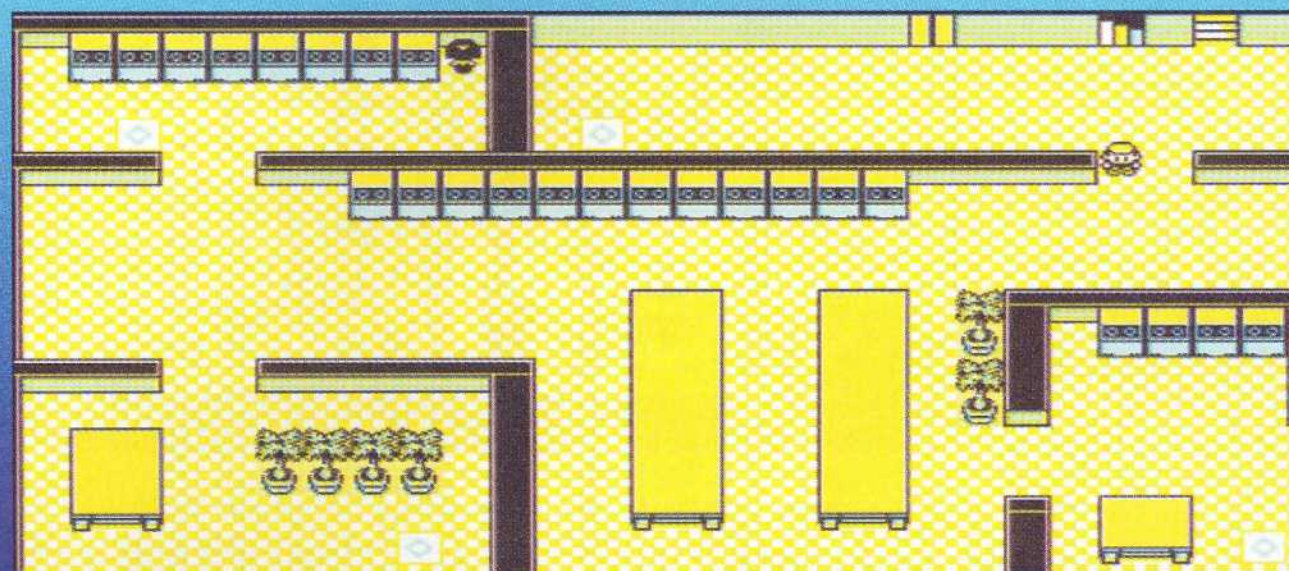
Keine



1. Etage:

ITEMS:

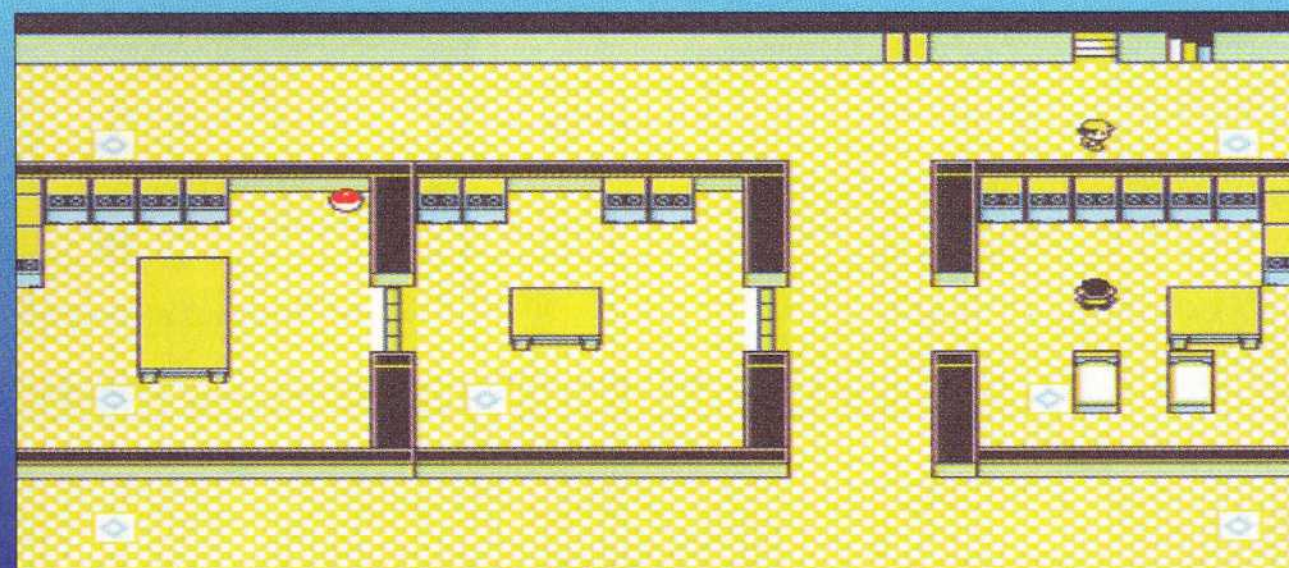
- TM 36



2. Etage:

ITEMS:

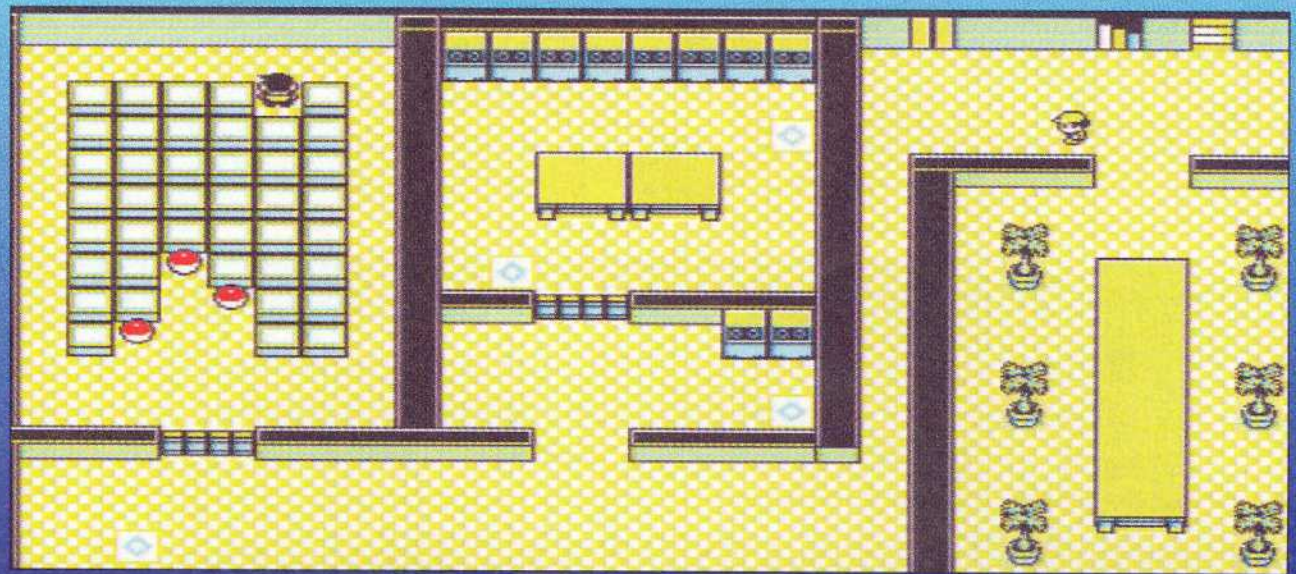
- Top-Trank



3. Etage:

ITEMS:

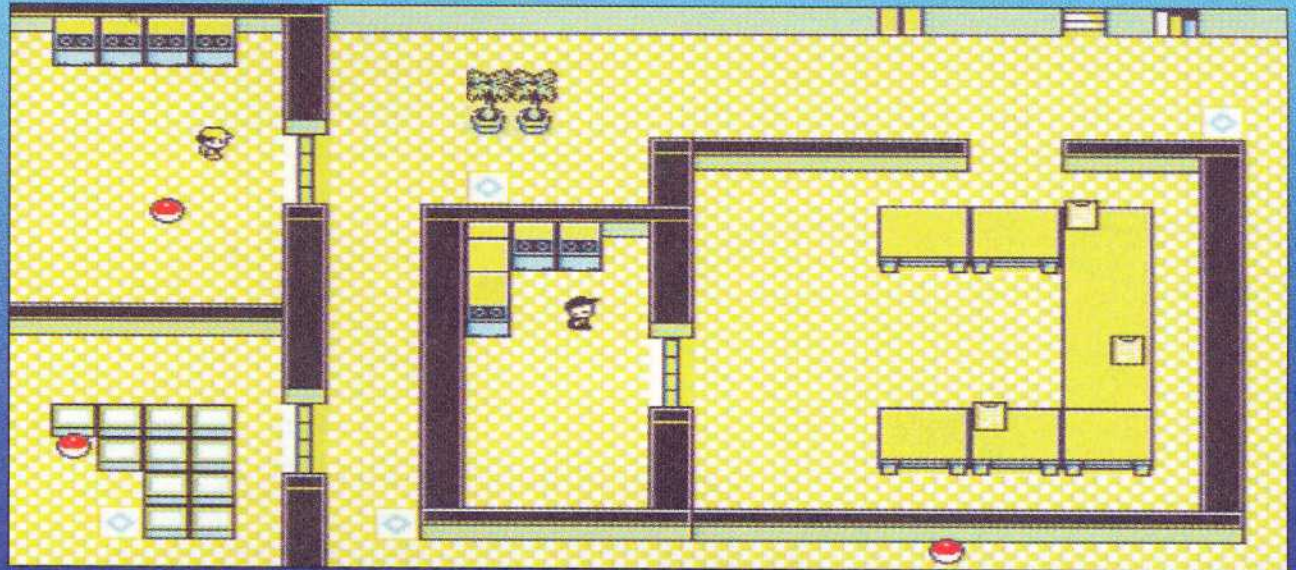
- Fluchtseil
- Top-Beleber
- Hyperheiler



4. Etage:

ITEMS:

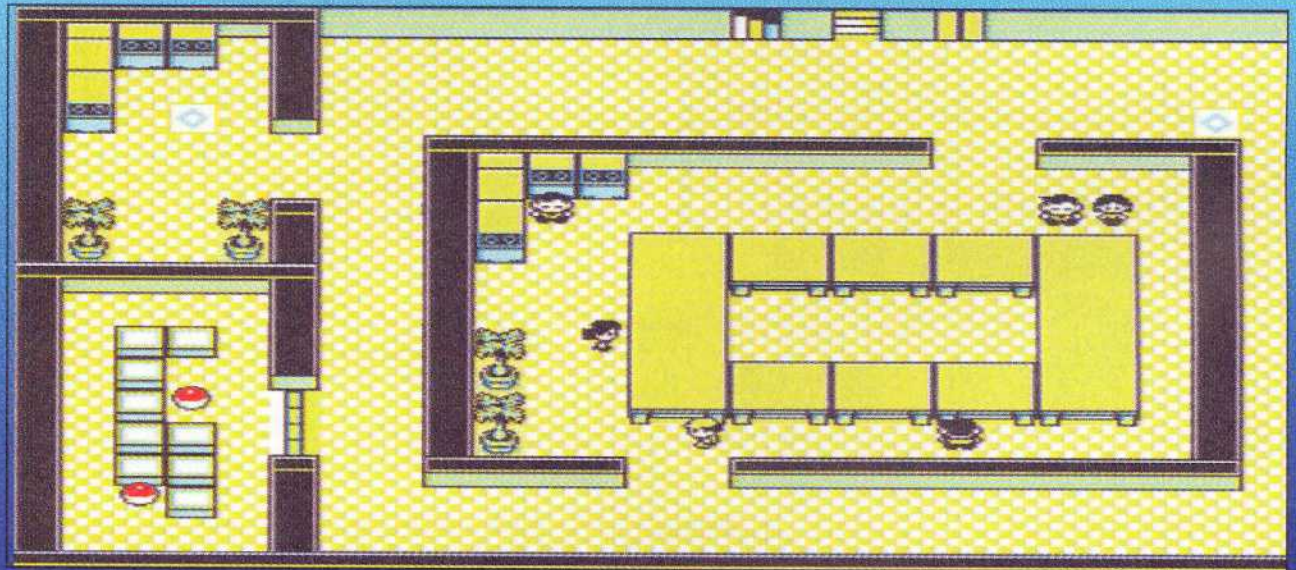
- TM 09
- Türöffner
- Protein



5. Etage:

ITEMS:

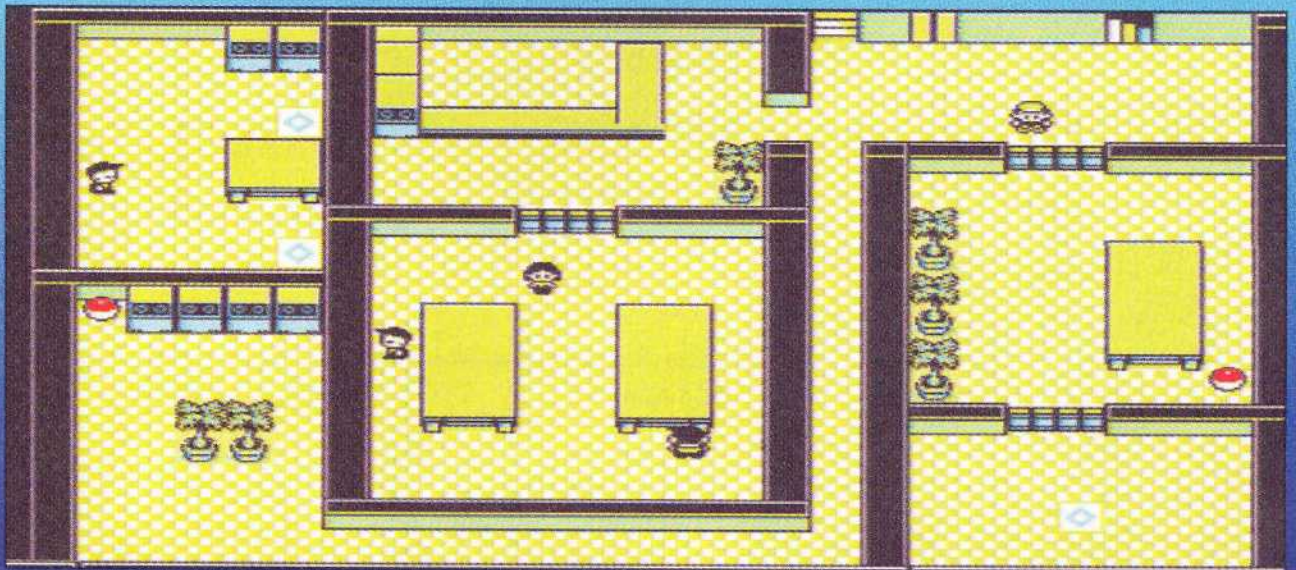
- KP-Plus
- X-Treffer

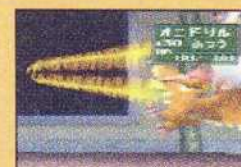


6. Etage:

ITEMS:

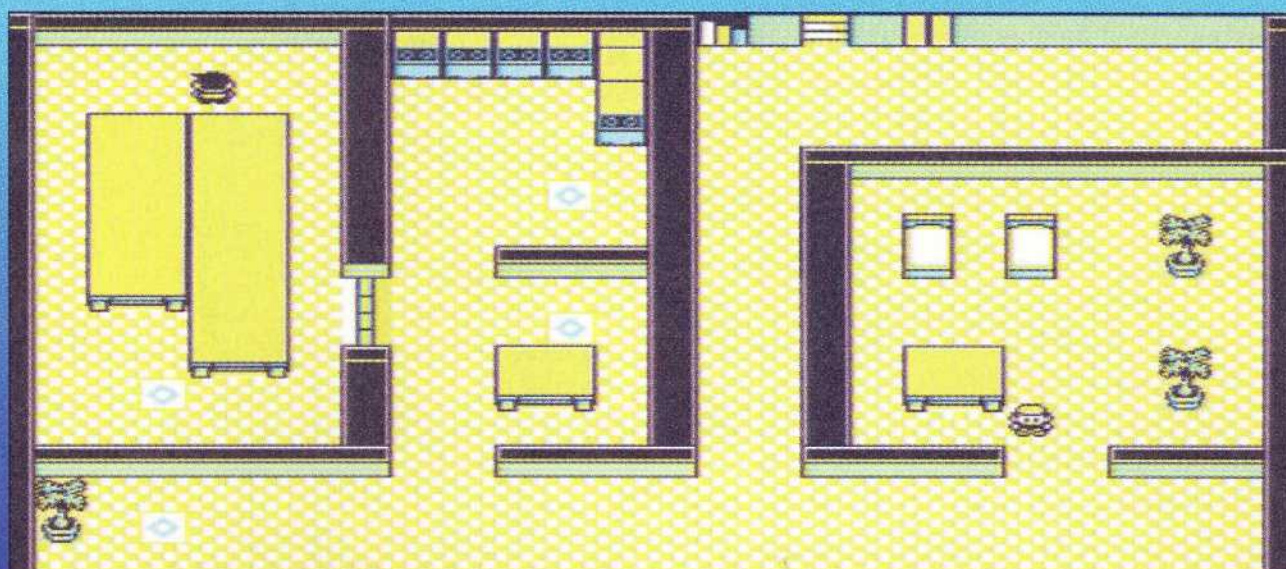
- Kalzium
- TM 03





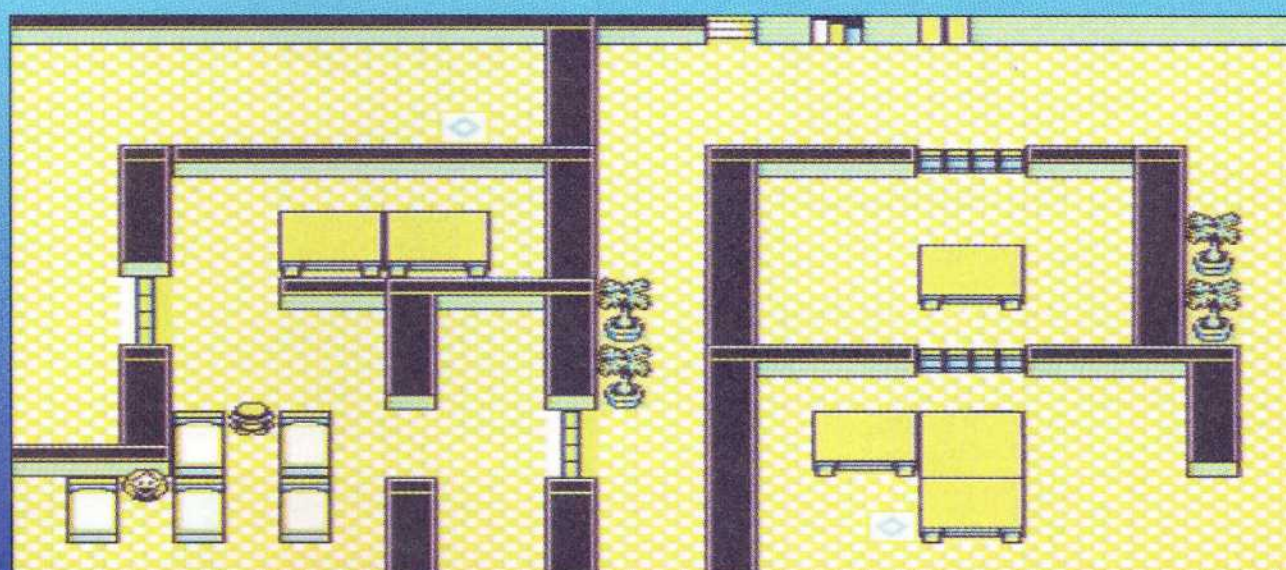
7. Etage:

ITEMS:
Keine

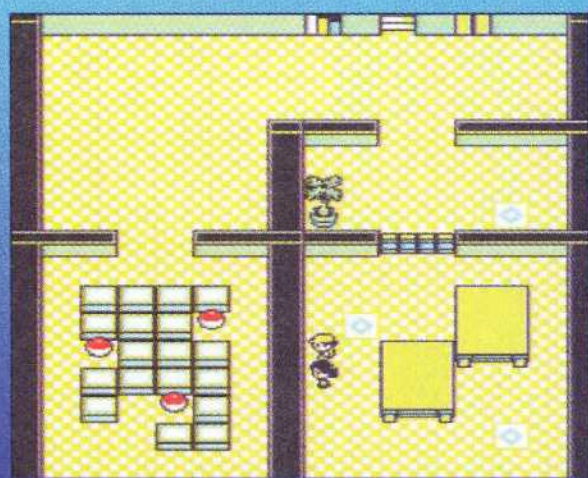


8. Etage:

ITEMS:
Keine



9. Etage:



ITEMS:

- TM 26
- Sonderbonbon
- Karbon

10. Etage:



ITEMS:

Keine



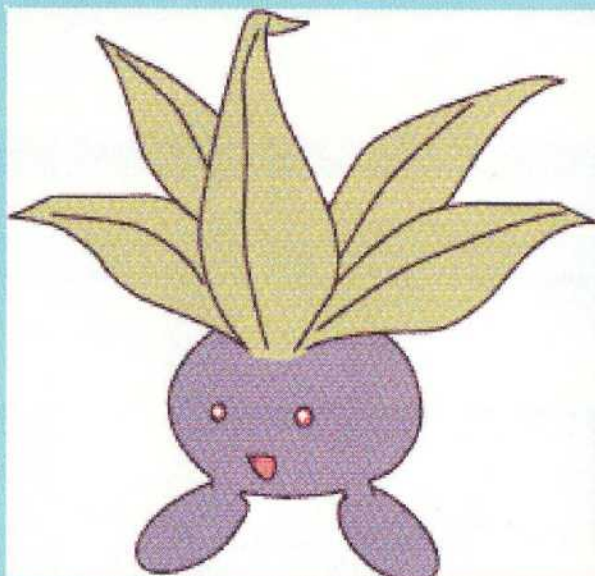
Der schon wieder!

Wenn ihr das 6. Geschoss durch den Teleporter betretet, stellt sich euch mal wieder der nicht lockerlassende Gary in den Weg. Er tritt mit Nr. 018/Tauboss, Nr. 058/Fukano, Nr. 065/Simsala, dem Pokémon, das er am Anfang gewählt hat, und einem zufällig ausgewählten Fabelwesen an. Alle seine Fabelwesen haben einen Level zwischen 35 und 40. Nachdem ihr Gary besiegt habt, schenkt euch der Angestellte aus Dankbarkeit das Pokémon Nr. 131/Lapras, dem ihr später mit der VM 03 (Surfer) das Schwimmen beibringen könnt.



Die Reise nach Fuchsania City

Südlich von Lavandia City ist ein gutes Gebiet, um die Angel auszuprobieren. Aber auch andere Pokémon lassen sich auf den Wiesen in diesem Gebiet finden und fangen. Um die so genannte Route 12 betreten zu können, müsst ihr jedoch zunächst einmal das den Weg versperrende Pokémon Nr. 143/Relaxo mit der Poké-Flöte aufwecken. Da ihr im gesamten Spiel nur zwei Möglichkeiten habt, dieses Fabelwesen einzufangen, solltet ihr vor dem Kampf abspeichern.



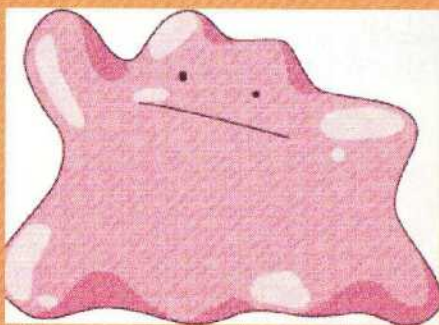
Von der Route 12 aus gelangt ihr auf die Route 13, die einem Labyrinth gleicht. Dort könnt ihr die Erfahrungslevel eurer Pokémon erhöhen, indem ihr gegen die vielen Trainer kämpft. Auch auf den folgenden Routen trifft ihr auf viele Gegner, habt aber auch die Gelegenheit, in einigen Grasfeldern neue Pokémon einzufangen. Kurz vor Fuchsania City solltet ihr im Zollhaus in den obersten Stock klettern. Dort schenkt euch ein Assistent von Professor Eich den EP-Teiler, wenn ihr mindestens 50 verschiedene Pokémon euer Eigen nennt. Wenn ihr diesen Gegenstand bei euch tragt, werden alle in einem Kampf gewonnenen Erfahrungspunkte zu gleichen Teilen auf die Pokémon in eurer Kampfgruppe verteilt.

Folgende Pokémon lassen sich auf den Routen zwischen Lavandia und Fuchsania City entdecken und einfangen:

Nr. 016/Taubsi, Nr. 017/Tauboga, Nr. 043/Myrapla (rot), Nr. 044/Duflor (rot), Nr. 048/Bluzuk, Nr. 069/Knofensa (blau), Nr. 070/Ultrigaria (blau), Nr. 132/Ditto und Nr. 143/Relaxo.

Fuchsania City

Von Lavandia aus gelangt ihr von Osten her nach Fuchsania City. Diese Stadt ist für ihre Safari-Zone berühmt, in der ihr mit speziellen Bällen auf Pokémon-Jagd gehen könnt. Geht aber zunächst einmal in das Haus unten rechts und holt euch vom Bruder des Anglers, der in Orania City lebt, die Profiangel ab! Ein Haus weiter links lebt der Wärter der Safari-Zone, der irgendwo in der Safari-Zone sein Gebiss verloren hat. Findet es, bringt es ihm, und er wird euch die VM 04 schenken, mit der ihr einigen eurer Pokémon die Fähigkeit „Stärke“ beibringen könnt. Ganz unten links befindet sich die Arena von Fuchsania City, in der Koga auf euch wartet.



Die Arena von Fuchsania City

Koga, der Ninja-Meister, ist der Leiter dieser Arena. Er tritt mit folgenden Pokémon an: Nr. 089/Sleimok, Level 39, 2 x Nr. 109/Smogon, Level 37 und Nr. 110/Smogmog, Level 43.

Setzt am besten Erd- oder Psycho-Pokémon ein, um ihn zu bezwingen! Seid ihr erfolgreich, erhaltet ihr als Belohnung den Seelenorden und die TM 06. Der Seelenorden steigert die Verteidigungswerte eurer Pokémon.





Die Safari-Zone

Nach Bezahlung des Eintrittsgeldes an der Kasse erhaltet ihr 30 Safari-Bälle und eine unbegrenzte Menge Pokémon-Köder. In der Safari-Zone wird nicht gekämpft, es geht vielmehr darum, ein Gespür dafür zu entwickeln, wie man welches Pokémon am besten fängt. Allerdings gestaltet sich das schwieriger, als es sich anhört. Aus Erfahrung lassen sich jedoch zierliche Pokémon eher fangen, wenn man sie füttert und nicht mit Steinen bewirft. Kräftige Fabelwesen vertragen hingegen schon einmal einen Stein am Kopf. Manchmal reicht es auch einfach, als Erstes einen Safari-Ball zu schmeißen – probiert einfach alles aus! Aber denkt daran, mit jedem Schritt läuft eine Zeiteinheit ab, und wenn keine mehr übrig ist, werdet ihr rausgeschmissen.

Hier nun die Karten der einzelnen Gebiete der Safari-Zone und die entsprechenden Listen der Pokémon und Items, die es dort zu finden gibt:

Das geheime Haus

Im Gebiet 3 steht das geheime Haus, von dem so viele Leute in der Safari-Zone reden. Ihr erreicht es, indem ihr im Gebiet 2 den Ausgang unten links benutzt. Auf dem Weg dorthin, entdeckt ihr im Gebiet 3 außerdem noch die Goldzähne des Safari-Zonen-Wächters. Sammelt sie ein und bringt sie ihm dann später, um die VM 04 zu erhalten.

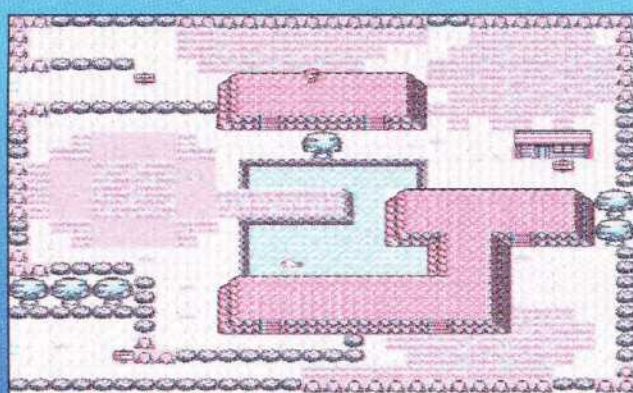


Eingangsgebiet:

Diese Pokémon könnt ihr im Eingangsgebiet der Safari-Zone entdecken und einfangen:

Nr. 029/Nidoran (w), Nr. 030/Nidorina, Nr. 032/Nidoran (m), Nr. 033/Nidorino, Nr. 047/Parasek, Nr. 048/Bluzuk, Nr. 102/Owei, Nr. 111/Rihorn, Nr. 113/Chaneira, Nr. 123/Sichlor (rot) und Nr. 127/Pinsir (blau).

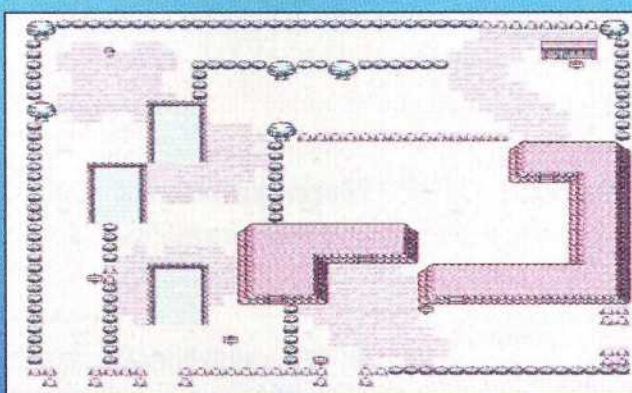
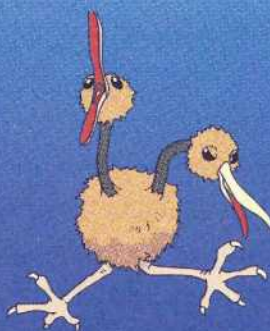
Items: Nugget



Gebiet 1:

Nr. 029/Nidoran (w), Nr. 030/Nidorina, Nr. 032/Nidoran (m), Nr. 033/Nidorino, Nr. 046/Paras, Nr. 047/Parasek, Nr. 084/Dodu, Nr. 102/Owei, Nr. 115/Kangama, Nr. 123/Sichlor (rot) und Nr. 127/Pinsir (blau).

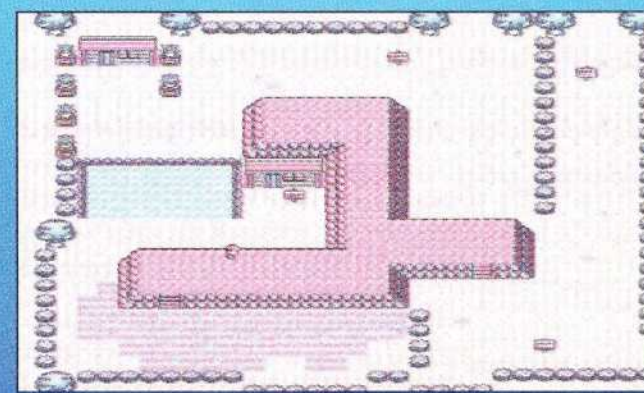
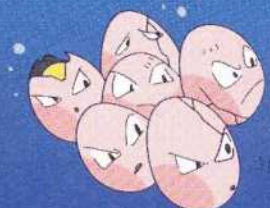
Items: TM 37, Top-Trank, Top-Genesung, Karbon



Gebiet 2:

Nr. 029/Nidoran (w), Nr. 030/Nidorina, Nr. 032/Nidoran (m), Nr. 033/Nidorino, Nr. 046/Paras, Nr. 049/Omot, Nr. 102/Owei, Nr. 111/Rihorn, Nr. 113/Chaneira, Nr. 128/Tauros.

Items: TM 40, Protein



Gebiet 3:

Nr. 029/Nidoran (w), Nr. 030/Nidorina, Nr. 032/Nidoran (m), Nr. 033/Nidorino, Nr. 048/Bluzuk, Nr. 049/Omot, Nr. 084/Dodu, Nr. 102/Owei, Nr. 115/Kangama, Nr. 128/Tauros.

Items: Top-Beleber, Top-Trank, Goldzähne, TM 32



Pokémon-Forum

Diesmal bekommt ihr eine Auflistung der Orte, an denen wir in den letzten TOTAL!-Ausgaben schon überall waren. Das soll euch helfen, schneller eine Antwort auf eine spezielle Frage zu erhalten. Außerdem möchte ich an dieser Stelle noch erwähnen, dass für die Zusammensetzung der Karten des Silph-Company-Firmengebäudes und der Safari-Zone *kdh* extra einige Stunden seiner wertvollen Zeit geopfert hat. Vielen Dank!

Ausgabe 11/99:

- Allgemeine Tipps
- Orden und versteckte Maschinen (Fundorte)
- Verwandlungstabelle der Pokémon, Teil 1 (Nr. 001–Nr. 031)

Ausgabe 12/99:

- Alabastia
- Vertania

- Marmoria City
- Mondberg
- Azuria City
- Verwandlungstabelle der Pokémon, Teil 2 (Nr. 032–Nr. 101)

Ausgabe 1/2000:

- Die Reise nach Orania City
- Orania City

- Auf der M. S. Anne
- Die Reise nach Lavandia
- Lavandia
- Verwandlungstabelle der Pokémon, letzter Teil (Nr. 102–Nr. 150)

Ausgabe 2/2000:

- Prismania City/Kasino
- Zurück in Lavandia

Tja, schon wieder ist der Platz zu Ende, aber die nächste Ausgabe der TOTAL! kommt bestimmt! Dann geht es mit dem Kraftwerk weiter, und wir machen einen Ausflug auf die Zinnoberinsel. Bis dann!

DÉJÀ VU I & II

Wer sich das GBC-Modul *Déjà Vu I & II* zugelegt hat, wird mit den Fällen des Ace Harding vermutlich einige Probleme haben, denn leicht ist das Adventure nicht. Wir haben die Komplettlösung so kurz und präzise wie möglich gehalten und nur die zur Lösung der Rätsel nötigen Schritte aufgeführt. Im ersten Fall trifft ihr auf der Straße nach dem Zufallsprinzip drei verschiedene Personen: einen bewaffneten Räuber, eine mysteriöse Frau und einen Bettler. Die beiden Erstgenannten müsst ihr sofort k. o. schlagen. Den Bettler könnt ihr ignorieren.

DÉJÀ VU I

Kabine

Mantel und 38er nehmen. Mantel öffnen. Münzen nehmen. Geldbeutel öffnen. Schlüssel 1 nehmen. Karte nehmen. Tür öffnen. Raum verlassen.

Waschraum

Spiegel anschauen. Tür öffnen. Raum verlassen.

Düsterer Gang

Rechte Tür öffnen. Hindurchgehen.

Bar

Kellertür öffnen. Hindurchgehen.

Weinkeller

Einzelne Flasche im Regal schlagen. In Geheimgang gehen.

Geheimraum

Linke Tür öffnen. Hindurchgehen.

Kasino

(Speichern.) Münzen mit linkem einarmigen Banditen benutzen. (Spielt, bis ihr mindestens 18 Münzen habt!) Unteren Ausgang nehmen. (Fahrstuhl-)Knopf drücken. Eintreten.

Aufzug

Oberste Taste drücken. Aufzug verlassen.

Seltsamer Raum

Mülleimer öffnen. Spritze nehmen. Aufzug betreten.

Aufzug

Zweiten Knopf von oben drücken. Aufzug verlassen.

Siegels Büro

(Tasche der) Leiche öffnen. Autoschlüssel nehmen. Tisch öffnen. Bleistift und Schlüssel 2 nehmen. Schlüssel 1 mit Tür (unterer Ausgang) benutzen. Hindurchgehen.

Büro der Sekretärin

Tisch öffnen. Kuvert 1 öffnen. Rechnung lesen. Untere Tür öffnen. Zweimal unteren Ausgang benutzen.

Bar

Schlüssel 2 mit Vordertür benutzen. Hinausgehen.

Straße (Joe's Place)

Autoschlüssel mit Autotür benutzen. Ins Auto steigen. Handschuhfach öffnen. Karte nehmen und untersuchen. Notiz 2 untersuchen. Wagen verlassen. Ausgang unten links (zum Zeitungsstand) benutzen. Bis zum Taxi nach links weitergehen. Ins Taxi einsteigen.

Taxi

Fahrer ansprechen, Westend-Adresse wählen. Münzen mit Kleingeldschlitz benutzen. Taxi verlassen. Haustür öffnen. Hindurchgehen.

Lobby

(Loch-) Karte mit Schlitz benutzen. Aufzug betreten. Karte mit Schlitz benutzen. Aufzug verlassen.

Penthouse

Foto (auf Kamin) untersuchen. Zum Taxi zurückgehen und zur Kedzie Street fahren lassen. Zahlen und aussteigen.

Straße vor Bungalow

38er mit Tür benutzen. Haus betreten.

Bungalow

Notiz 3 nehmen. Tisch öffnen, Schlüssel 4 und Tagebuch nehmen. Zum Taxi zurückgehen und nach Sherman fahren lassen. Bezahlen und aussteigen.

Straße vor Bürohaus

Tür öffnen. Eintreten. Rechten Gang entlanggehen. Schlüssel mit Tür benutzen. Büro betreten.

Arztpraxis

Dreimal „Bisodium“ (Medizin 6) und einmal „Pntothal“ (Medizin 1) nehmen. Jeweils dreimal Medizin 6 mit Spritze benutzen und Spritze mit „Selbst“ benutzen, damit ihr die Erinnerungen an den Pater, Taco und Suzy zurückgewinnt. 38er mit Aktenschrank benutzen. (Der Inhalt des Aktenschanks ist zwar nicht spielentscheidend, doch wenn ihr ihn nicht aufgeschossen habt, könnt ihr am Ende eure Pistole nicht loswerden.) Ins Treppenhaus zurückkehren und die Treppe hochgehen.

Ace Hardings Büro

38er mit Tür benutzen. Schlüssel 4 mit Tür benutzen. Büro betreten. Aktenschrank öffnen. Akte 5 nehmen und untersuchen. Zum Taxi zurückgehen und nach Peoria Street fahren lassen. Zahlen und aus-

steigen. Nach rechts zu Joe's Place gehen und das Büro aufsuchen.

Siegels Büro

Notiz 3 mit Safe benutzen. Kiste öffnen. Schlüssel 3 nehmen. Mappe öffnen. Notiz 1 nehmen und untersuchen. Fenster öffnen und hindurchgehen. Nach unten gehen und Ausgang oben rechts benutzen.

Straße (Joe's Place)

Zum Kofferraum des Wagens gehen (Ausgang Mitte links). Schlüssel 3 mit Kofferraum benutzen. Knebel nehmen. Medizin 1 mit Spritze und Spritze mit Frau benutzen. Zum Taxi gehen und in die Auburn Road fahren lassen. Bezahlen und aussteigen.

Anwesen

Briefkasten öffnen. Kuvert 2 öffnen. Brief 1 nehmen. Zum Haus gehen. Türklopfer benutzen. Butler schlagen. Treppe hochgehen. Linke Tür öffnen und hindurchgehen.

Schlafzimmer

Tisch öffnen. Memo nehmen. Bleistift mit Memo benutzen. Zum Taxi zurückkehren und in die Peoria Street fahren lassen. Zahlen und aussteigen.

Straße (Joe's Place)

Dunkle Seitenstraße betreten (Ausgang oben links). Deckel öffnen und nach unten klettern.

Kanalisation

Zweimal nach unten gehen. 38er, (Straßen-) Karte, Akte 5 und Notiz 1 in den Strudel werfen (jeweils Mülleimer-Symbol anwählen, Objekt markieren, Abwasser anklicken). Zur Straße zurückkehren.

Straße (Joe's Place)

Zur Polizeiwache gehen (Ausgang unten rechts). Tür öffnen.

THE END

Falls ihr das Spiel mit *Déjà Vu I* begonnen habt, geht es nach einer kurzen Zwischensequenz mit Teil 2 weiter.

Um den zweiten Fall zu lösen, müsst ihr ein paar Gangster gegeneinander ausspielen. Eure Waffe findet ihr in eurem Apartment, ihr benötigt sie allerdings nicht. Außerdem sind die Taxifahrten umsonst. Falls ihr am Ende zu viel Material in Malones Schreibtisch deponiert, hält man euch für einen Erpresser. Ihr müsst ihm lediglich drei Gegenstände zukommen lassen.

DÉJÀ VU II

Badezimmer

Mantel und Hosen nehmen. Beides anziehen. (Mantel und Hose mit „Selbst“ benutzen.) Hose(ntasche) öffnen. Schlüssel 1 nehmen. Geldbeutel öffnen. 10 Dollar nehmen. Ausschnitt 1 untersuchen. Tür öffnen und Raum verlassen.

Hotelzimmer

Zigarettenring 1 nehmen. Tür zur Halle öffnen und hindurchgehen.

Hotelhalle

Tür zur Lobby öffnen und hindurchgehen. Nach links ins Casino gehen. Dollar mit KassiererIn benutzen. Zwei Chips kaufen. Raum nach links verlassen.

Blackjack-Tisch

(Speichern.) Chips mit Geber benutzen. (Spielt, bis ihr zirka 13 Chips gewonnen habt!) Zur KassiererIn zurückgehen und Chips in Bargeld umtauschen. Nach rechts gehen und unteren Ausgang benutzen (Hotel verlassen). Nach rechts gehen und den Bahnhof betreten (oberer Ausgang).

Bahnhof Las Vegas

Nach rechts zum Gepäckausgabeschalter gehen. Anzeigetafel betrachten. (Seht nach, auf welchem Bahnsteig der nächste Zug nach Chicago fährt! Geht zum entsprechenden Bahnsteig und steigt in den Zug!) Dollars mit Schaffner benutzen. (Schaut euch um, bis der Zug abfährt!)

Bahnhof Chicago

Unteren Ausgang benutzen. Dollar mit altem Mann benutzen. Untere Zeitung (Ausschnitt 4) nehmen und untersuchen. Untere Tür öffnen und hindurchgehen. Ins Taxi steigen und mit Fahrer reden. Adison Street wählen. Aussteigen (linke Tür).

Straße vor Bürohaus

Tür öffnen. Haus betreten. Schlüssel 1 mit mittlerer Tür benutzen. Durchgehen.

Ace Hardings Apartment

Taschenlampe nehmen. Schublade öffnen. (Taschen-)Messer nehmen und öffnen. Zum Taxi zurückkehren und in die Peoria Street fahren lassen. Aussteigen.

Straße (Joe's Place)

In die dunkle Gasse gehen (Ausgang oben links). Feuertreppe hochklettern (Ausgang oben links). Gegen zugenageltes Fenster schlagen. Hindurchsteigen.

Siegels Büro

Telefon öffnen. Schlüssel 4 nehmen. Oberen Ausgang benutzen. Herunterklettern (unterer Ausgang). Ausgang unten links benutzen.

Hintereingang

Messer mit Tür benutzen. Hindurchgehen. Taschenlampe mit „Selbst“ benutzen. Rechte Tür öffnen. Hindurchgehen. Linke Tür öffnen. Hindurchgehen.

Weinkeller

Einzelne Flasche im Regal schlagen. In Geheimgang gehen. Linke Tür öffnen. Hindurchgehen.

Kasino

Schlüssel 4 mit rechtem Einarmigen Banditen benutzen. Karte untersuchen. Tagebuch nehmen und öffnen. Zum Taxi zurückkehren und zum Cottage fahren lassen. Aussteigen.

Straße vor Mietshaus

Messer mit unterer Tür benutzen. Raum betreten. Schrank öffnen. Uniform nehmen. Mantel und Hose mit „Selbst“ benutzen (um die Sachen auszuziehen). Uniform mit „Selbst“ benutzen. Staubsauger öffnen. Messer mit Tüte benutzen. Umschlag 3 öffnen, nehmen und untersuchen. Brief aus Umschlag nehmen. Zum Taxi zurückkehren und ins Leichenschauhaus fahren lassen. Aussteigen. Tür öffnen und eintreten.

Leichenschauhaus

Tor öffnen (ihr müsst dazu die Uniform tragen). Tür öffnen und durchgehen. Rechtes Schubfach öffnen. Namensschild 2 nehmen. Raum verlassen. Namensschild 2 mit Aufseher benutzen. Kiste 2 öffnen. Geldbeutel 2 öffnen. „A-Schein“ nehmen. Zum Taxi zurückkehren. Uniform mit „Selbst“ benutzen. Mantel und Hose mit „Selbst“ benutzen. Zum Chicagoer Bahnhof fahren lassen. Aussteigen.

Bahnhof Chicago

Bahnhof betreten und Anzeigetafel betrachten. Schaut, auf welchem Bahnsteig der nächste Zug nach Las Vegas fährt! Geht zum entsprechenden Bahnsteig und steigt in den Zug! Dollars mit

Schaffner benutzen. (Schaut euch um, bis der Zug abfährt!)

Bahnhof Las Vegas

Geht zum Gepäckausgabeschalter. „A-Schein“ mit Mann benutzen. „A-Koffer“ öffnen. Wäsche 2 öffnen. Umschlag 1 öffnen. Brief 1 nehmen und untersuchen. Zur Hotelhalle gehen.

Hotel (Korridor 1. Stock)

Aufzugstür öffnen. Aufzug betreten. Oberen Knopf (3. Stock) drücken. Aufzug verlassen. Deckel öffnen. In Wäschekorb klettern. Schaut euch um, bis der Korb abtransportiert wird!

Wäscherei

Seil mit Nägeln (an der Kiste) benutzen. Treppe hochgehen. Linke Tür öffnen. In Keller zurückgehen (mittlere Tür). In Wäschekorb klettern. Zurück nach oben gehen. Schaltertür öffnen. Rechte Tür öffnen. Hindurchgehen. Tisch öffnen. Kiste 3 öffnen. Knopf nehmen. Foto untersuchen. Raum verlassen. Durch die linke Tür gehen. Dreimal nach rechts gehen.

Hotel

Zum Aufzug gehen und diesen betreten. (Magnet-)Knopf mit Tafel benutzen. Aufzug verlassen. Linke Tür öffnen und eintreten.

Ventinis Büro

Briefbeschwerer schlagen. Dart(-pfeil) nehmen. Tisch öffnen. Schlüssel 6 nehmen. In den Fahrstuhl zurückkehren, (Magnet-)Knopf nehmen und unteren Knopf drücken. Zur Wäscherei gehen.

Wäscherei

Schlüssel 6 mit Tor (links) benutzen. Hineingehen. Treppe hoch und durch rechte Tür gehen. Dart mit Dartboard benutzen. Durch Geheimtür gehen. Tisch öffnen. Akte 2 öffnen. Brief 1 nehmen. Zigarettenring 1 mit Tisch benutzen (damit es so aussieht, als wäre Stogie da gewesen). In den obersten Stock des Hotels zurückkehren (Knopf im Aufzug benutzen.) Rechte Tür öffnen und Büro betreten.

Malones Büro

Tagebuch, Brief 1 und Brief (aus Umschlag 3) mit Tisch benutzen. Zum Bahnhof gehen (im Aufzug Knopf nehmen). Zug nach Chicago nehmen, zahlen und warten, bis der Zug abfährt.

THE END

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!-Freiabo**s. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

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



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:

↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖

(für das Steuerkreuz und den Analogstick),

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

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

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
Laurens Pestel, Wedel
Sabina Khokhar, Hansbay
Nico Lambers, Ibbenbüren

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

TIPPS &

NINTENDO 64

Nuclear Strike

Diverse Cheats

Wem von euch der Actionknaller zu schwer ist, der sollte die unten aufgeführten Buchstabenkombinationen als Passwort eingeben, um sich die Aufgabe etwas zu erleichtern.

Vierfachen Schaden anrichten

PCPNL

Unverwundbarkeit

CPPLM

Panzerung um 50 % verstärken

BDGFK



South Park

Zusätzliche Charaktere

Um zusätzliche Charaktere freizulegen, müsst ihr die folgenden Codes eingeben:

Big Gay Al

OUTRAGE

Mephisto

GOODSCIENCE

Chef

LOVEMACHINE

Mr. Mackey

CHEATINGISBAD

Phillip

PHAERT

Terrance

RAFT

Mrs. Cartman

ALLWOMAN

Mr. Garrison

DOROTHYSFRIEND

Wendy

CHECKATACO

Pip

FISHNCHIPS

Ike

KICKME

Jimbo

STARINGFROG

Ned

HAWKING

Alien

MAJESTIC

Starvin Marvin

SLAPUPMEAL

Officer Barbrady

ELVISLIVES

Super Smash Brothers

Ness freischalten

Vielen Dank an Laurens Pestel aus Wedel, der uns auf einen Fehler in unserer TOTAL!-Ausgabe 1/2000 aufmerksam machte. Um Ness freizuschalten, müsst ihr das Spiel auf der normalen Schwierigkeitsstufe durchspielen, ohne mehr als zwei Leben zu verlieren.

1080° Snowboarding

Diverse Cheats

So schafft ihr die 24 Tricks im Training: Wählt zuerst einen beliebigen Charakter aus! Beachtet dabei bitte, dass nicht jeder Fahrer alle Tricks beherrscht und ihr deshalb mit verschiedenen Snowboardern das Training absolvieren müsst. Erledigt nun alle einfachen Stunts (diese sollten danach in der Trickliste eine rote Farbe annehmen)! Sucht euch dann einen wirklich einfachen Trick aus (zum Beispiel ein „Board Grab“) und führt ihn aus! Kurz bevor der Boarder landet, wechselt wieder mit C → in die Trickliste und sucht euch einen beliebigen Stunt aus (etwa einen „1080°“)! Kehrt danach zum Spiel zurück und landet

TRICKS

Shortys



sicher im Stehen! Durch diesen einfachen Trick wird euer Sprung als „1080°“ gewertet.

Nico Lambers, Ibbenbüren

„Penguin Board“ freischalten

Habt ihr alle 24 Tricks geschafft, startet ihr in den Trainings-Modus. Wählt dort das Board „Tahoe 151“ mit C↓, gefolgt von A aus.

Nico Lambers, Ibbenbüren

Top Gear Overdrive

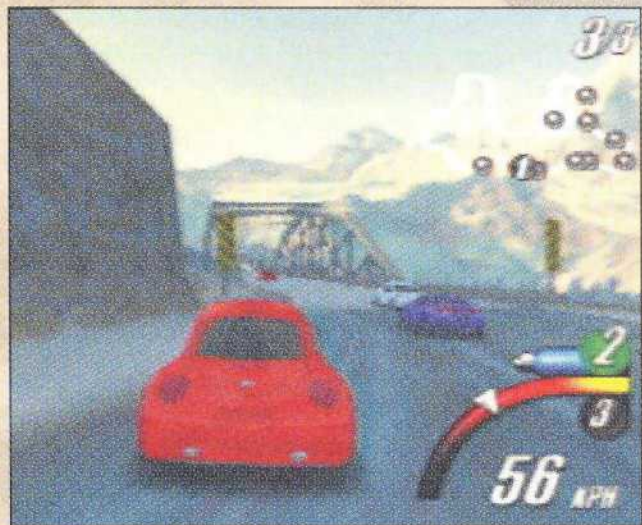
Alle Autos freischalten

Geht im Hauptmenü auf „Credits“, „Championship“, „Championship“, „Versus“ und bestätigt alles mit Z!

Extrafahrzeuge freischalten

Geht im Hauptmenü auf „Versus“, „Versus“, „Championship“, „Credits“, „Championship“, „Versus“, „Championship“, „Credits“, „Setup“, „Versus“, „Setup“ und bestätigt alles mit Z!

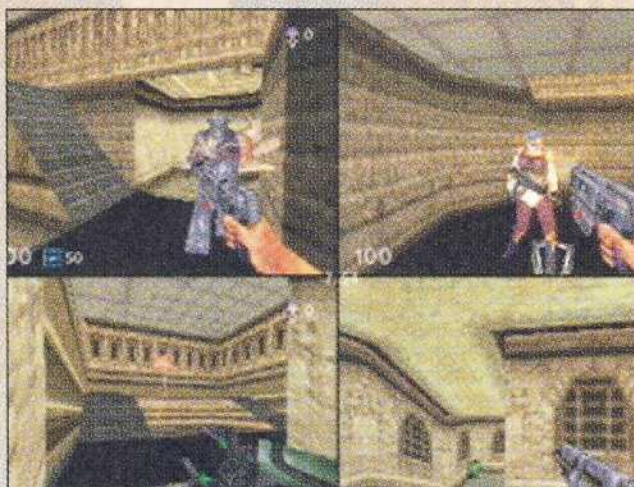
Nico Lambers, Ibbenbüren



Turok: Rage Wars (NTSC)

Cheat-Menü

Drückt, während ihr das Titelbild seht, die Z-Taste, um das Cheat-Menü zu öffnen! Um alle Cheats aktivieren zu können, werden insge-



samt 2.000 „Frag“ (Abschüsse) benötigt. Wenn ihr nicht so lange warten wollt, sichert einen Charakter ab, der bereits über 500 Abschüsse auf seinem Konto hat, und kopiert diesen in die übrigen drei freien Speicherplätze auf eurem Controller Pak. Danach ladet ihr alle vier Charaktere aus den Speicherständen, und nun sollten alle Cheats anwählbar sein, da eure Gesamtzahl der Abschüsse über 2.000 liegt.

Zusätzliche Charaktere im Multiplayer-Modus Beendet mit Turok erfolgreich den Einspieler-Trial-Modus, um eine weitere Figur in diesem Modus freizuspielen! Jedes Mal, wenn ihr es schafft, wird auch ein weiterer Charakter im Multiplayer-Modus freigeschaltet.

Vigilante 8: Second Offense (NTSC)

Passwort-Menü

Geht im Optionsmenü auf „Game Status“ und wählt einen der Fahrer! Sobald er aufleuchtet, drückt L + R, um das Passwort-Menü zu öffnen, in das ihr die folgenden Cheats eintragt.

Dauerfeuer

Gibt „RAPID_FIRE“ als Passwort ein, um schneller schießen zu können.

Superraketen

Um den Schadenswert zu erhöhen, der durch eure Raketen angerichtet wird, gebt „BLAST_FIRE“ als Passwort ein!

Angriff mehrerer Gegner

Gibt „UNDER_FIRE“ als Passwort ein, damit ihr von drei Gegnern gleichzeitig angegriffen werdet.

Schwerere Autos

Das Passwort „GO_RAMMING“ verleiht eurem Fahrzeug mehr Gewicht, wodurch das Rammen der Gegner vereinfacht wird.

Schnellere Fahrzeuge

Wenn euch eure Fahrzeuge zu langsam sind, probiert „MORE_SPEED“ als Passwort.

Zeitlupengeschwindigkeit

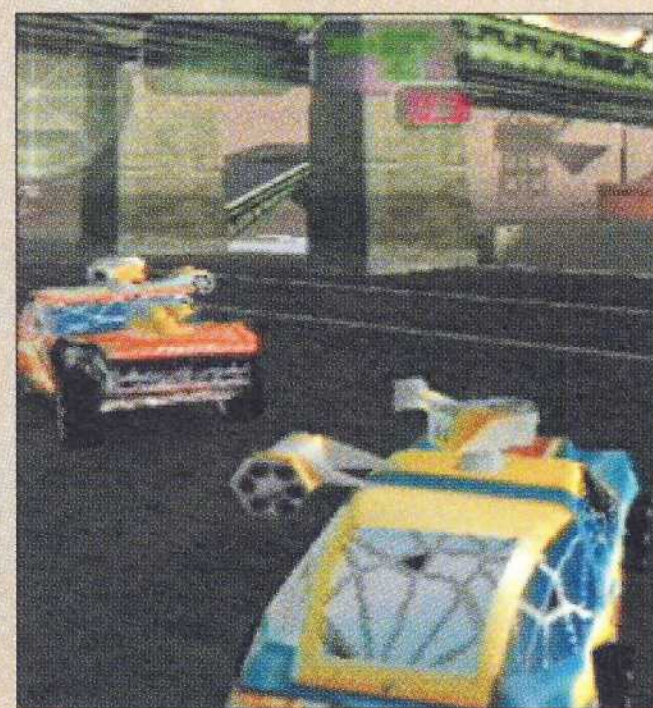
Mit „GO_SLOW_MO“ bewegen sich die Fahrzeuge wie in Zeitlupe.

Große Reifen

Für extragroße Reifen gebt ihr einfach „GO_MONSTER“ als Passwort ein!

Alle Endsequenzen ansehen

Um in den Genuss aller Endsequenzen zu kommen, gebt als Passwort „LONG_MOVIE“ ein!



WWF Wrestlemania 2000

Stephanie McMahon freischalten

Startet euer Spiel im Road-to-Wrestlemania-Mode mit der Figur Test! Nach einigen Kämpfen wird er dann von Stephanie McMahon begleitet, die nun auch freigeschaltet ist.

Vom Computer benannter Gürtel

Entwerft einen Gürtel und gewinnt diesen! Wenn ihr gegen den Computer verliert, gibt dieser dem Gürtel einen Namen.

Xena: Warrior Princess - Talisman of Fate

Diverse Cheats

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müsst ihr die unten aufgeführten Kombinationen im Hauptmenü eingeben.

TIPPS & TRICKS

Shortys



Despair freischalten und zusätzliche Attacken für Xena

→, →, ←, ←, →, ←, →

Habt ihr alles korrekt eingegeben, erklingt ein Geräusch. Alternativ könnt ihr Despair auch freispielen, wenn ihr das Game auf einem der Schwierigkeitsgrade erfolgreich beendet habt.

Despair als Bunny

→, →, ←, ←, →, ←, →, C↑, C↓, C↑, C↓

Habt ihr alles korrekt eingegeben, erklingt ein Geräusch.

Gegen Gabrielle anstatt Hope kämpfen

→, →, ←, ←, →, ←, →, C←, C←, C←, C←

Habt ihr alles korrekt eingegeben, erklingt ein Geräusch.

Titan-Modus

→, →, ←, ←, →, ←, →, C↑, C↓, C↑, C↓

Habt ihr alles korrekt eingegeben, erklingt ein Geräusch.

GAMEBOY

Star Wars: Episode I Racer

Schnellstart

Sobald die Startuhr bei eins angekommen ist, müsst ihr mit der Start-Taste pausieren und danach den A-Button und die Start-Taste gleichzeitig drücken. Dieser Cheat ist besonders bei langsameren Pods sehr hilfreich.

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. Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Game-Buster-Codes

NINTENDO64

UK-Codes

Turok: Legend des verlorenen Landes

EE000000 0000	Start-Code (muss eingegeben worden sein)
81336526 6400	Unendlich Lebensenergie
80336535 0063	Unendlich Munition (Kugeln)
80336537 0063	Unendlich Munition (Energiegeschosse)
80336539 0063	Unendlich Munition (Explosivgeschosse)

WWF Wrestlemania 2000

F10376E0 2400	Start-Code (muss eingegeben worden sein)
---------------	--

8109ED5A FFFF	Alle Charaktere freischalten
8011A81B 001E	Unendlich Kreationspunkte
801671F5 00FF	Maximaler Spirit für Spieler 1
801671F5 0032	Immer normaler Spirit für Spieler 1
801671F5 0000	Kein Spirit für Spieler 1
80167689 00FF	Maximaler Spirit für Spieler 2
80167689 0032	Immer normaler Spirit für Spieler 2
80167689 0000	Kein Spirit für Spieler 2
80167B1D 00FF	Maximaler Spirit für Spieler 3
80167B1D 0032	Immer normaler Spirit für Spieler 3
80167B1D 0000	Kein Spirit für Spieler 3
80167FB1 00FF	Maximaler Spirit für Spieler 4
80167FB1 0032	Immer normaler Spirit für Spieler 4
80167FB1 0000	Kein Spirit für Spieler 4

GAMEBOY

Ferrari Grand Prix Challenge

Strecken freischalten

Sabina Khokhar aus Hansbay schickte uns die folgenden Codes. Um die unten aufgeführten Kurse freizuschalten, müssen die unten aufgeführten Codes im „Continue“-Menü eingegeben werden:

Brasilien	BCDJGHJMBKDKGJJK
San Marino	BCDJGHJNCCDRGKLM
Monaco	BCDLGPJPCCFKGLMR
Kanada	BCDLGPJSCHFCKGMMI
Mexico	BCDNGTJHCHFHNPNM
Frankreich	BCDNGTJZCTGFGPQM
Großbritannien	BCDVGTKKCTGFGQQY
Deutschland	BCFFGTKLDMGKGRR2
Ungarn	BCFFGTKLDRGLGSSQ
Belgien	BCFFHHKNDSGQGTN
Italien	BCFFHMKNFCHJGVVO
Portugal	BCFFHYKNFCHLGWWM
Spanien	BCFKJJKVFCHNGXXM
Japan	BCFWJJKXFKHPGYR

Ihr habt die Wahl!

Jeder, der einen Abonnenten wirbt, kann sich eines der beiden folgenden Geschenke aussuchen.

Das LX4 Tremor Pak 1 MB der Firma LMP Gamester ist die ultimative Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ganz ohne Batterien arbeitet. Der Wechsel geschieht einfach per Knopfdruck. Wer

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

Also, verliert keine Zeit und sucht jemanden, der mit euch die unten stehende Abo-Bestellung ausfüllt!

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



Jetzt auch online!

Wenn ihr einen Internet-Zugang besitzt, könnt ihr nicht nur unsere schicke neue Homepage besuchen, sondern auch ganz einfach ein Abo für euch oder einen 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.

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tips & Tricks ist, Euch Hilfestellung bei Problemen mit Euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt Ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht Ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach Eure Fragen per Brief, Postkarte oder E-Mail (thomas@x-plain.de), und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzdrukken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

**X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergeßt nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn Ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls Eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht Euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist Euch der Dank der Hilfesuchenden gewiß, wenn Ihr Eure Tips zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

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

Fragen

Aero Gauge (N64)

Christian Wank las in der Anleitung, dass man fünf geheime Fahrzeuge bekommen könne. Nun möchte er wissen, wie dies zu bewerkstelligen ist.

TOTAL!:

Wir haben in Ausgabe 5/98 einmal einen Cheat abgedruckt, der neue Fahrzeuge zur Verfügung stellt, jedoch galt die Tastenkombination für das NTSC-Modul, also für die US-Fassung. Der Cheat lautet: Drückt auf dem zweiten Controller L, R, Z, C ↓ und ↑ (Steuerkreuz)! Drückt dann auf dem ersten Controller „Start“!



Banjo-Kazooie (N64)

Andy Steinhauer schreibt: „Wenn man die Hexe besiegt hat, zeigt einem der Zauberer, dass man noch ein blaues und ein rotes Ei sowie einen Eis-Schlüssel finden kann. Ich habe schon überall nach diesen Gegenständen gesucht, sie aber nirgendwo gefunden.“ Wer kann Andy auf die Sprünge helfen?



Breath of Fire (SNES)

In der Stadt mit den Zombies verlangt jemand von **Patrick Gerke** das Cleansing Water, das sich in einer Höhle im Westen befinden soll, um die Menschen vom Fluch der Zombies zu befreien. Die „Water Jar“ hat Patrick bereits in seinem Besitz, doch kann er die Höhle nicht finden. Wie kommt er überhaupt an das Wasser heran?

Command & Conquer (N64)

Christian Wank sucht nach Codes für den Strategie-Hit. Wir gehen mal davon aus, dass sowohl Levelcodes als auch Cheats gemeint sind und fordern hiermit alle Heimgeneräle auf, ihre gesammelten Passwörter einzusenden, um Christian zu helfen. (Übrigens: Wo wir so viele Informationen herbekommen, ist natürlich ein supergut gehütetes Geheimnis, das wir selbst nicht vollständig kennen und das niemals verraten werden darf. So fordert es die Journalistenehre.)



Duke Nukem: Zero Hour (N64)

Christian Redengi kommt in Level 5 nicht mehr weiter und sucht nun nach einem Unverwundbarkeits-Cheat und einer Levelanwahl für den schießwütigen Herrn Nukem.

Frankreich 98 - Die Fußball-WM (N64)

Patrick Huth schreibt uns, dass er „alle mög-

TRICKS



lichen Cheats für das Fußballspiel“ sucht. Falls da jemand auf der Reservebank auf seinen Einsatz wartet – nur zu! Patrick freut sich bestimmt.

Kirby's Fun Pak (SNES)

Philipp Ludwig forscht nach den Schätzen 43 bis 47. Hat jemand eine leise Ahnung, wo sich diese befinden?

Mario Party (N64)

Philipp Ludwig fragt, wie er auf Bowser-Feldern an gelbe Schriftzüge herankommt (zum Beispiel 1.000 Münzen oder 100 Sterne als Bonus).

Penny Racers (N64)

Philipp Ludwig kommt nicht an den Zielsuchlaser und den Spoiler 4 heran. Wer kann ihm ein paar Tipps geben?

Rainbow Six (N64)

Georg Reichert hat sich in Mission 8, Deep Magic, verzettelt. Er kann die Computerdaten nicht herunterladen. Andauernd kommt die Meldung, dass die Mission fehlgeschlagen sei oder das Team entdeckt wurde, weil der Alarm losging. Gibt es unter euch einen fähigen Einsatzleiter, der die Mission bereits bewältigt hat und Tipps geben kann?

Stranded Kids (GBC)

Alexander Göpper ist gestrandet und bittet nun um Hilfe.

1. Was muss er machen, nachdem er den Affen befreit, die Hütte repariert und das Floß fertig gestellt hat?
2. Was kann man aus dem robusten Edelstein herstellen?
3. Wie bastelt man einen Pfeil?

Star Wars: Super The Empire Strikes Back (SNES)

Tobias Anternal (19) hatte in der Ausgabe 8/99 die Levelcodes der höheren Stufen gesehen, die wir von einem Leser bekommen hatten. Nun möchte er gerne auch die anderen Codes der Easy-Stufe wissen.



TOTAL!:

Zufällig, natürlich rein zufällig, haben wir diese Passwörter jüngst per E-Mail von Renato Niggli erhalten. Hier sind sie:

Wampa Höhle 1	WDWDWB
Steppe von Hoth	CSPTNP
Wampa Höhle 2	NSRSCL
Steppe von Hoth 2	WFBJTB
Echo-Basis 1	BHRDHL
Snowspeeder	HMGPWJ
Außerhalb des AT-AT	LDGLTJ
Innerhalb des AT-AT	LLJFBG
Echo-Basis 2a	WLJWDN
Echo-Basis 2b	WBWHRW
Asteroidenfeld	NCCGSP
Dagobah 1	GLTTDJ
Dagobah 3	GJBHNF
Wolkenstadt 1	PGPNMG
Droiden-Fabrik	-
Karbonit-Kammer	NGMSJB
Wolkenstadt 2	RLMSWJ
X-Wing	MBRCGB
Reaktor	SWPMSS

Antworten

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Dennis Stammel, Ausgabe 10/99:

Ernst Baumbach kennt den Key-Code:
B4CB 9A0A A5D0 7537 0C-80 1900 00.

Secret of Mana (SNES)

Fundorte der Waffen-Orbs:

Samuel Locher und einige andere Leser trugen zu dieser aufwendigen Übersicht bei. Vielen Dank an euch!

Tipp: Die Waffen besitzen zu Beginn Level x/1, wobei x nie größer als die Anzahl der gesammelten Waffen-Orbs sein kann. Bei der letzten Umwandlung von Level 8/9 zu 9/9 ist es zwar unter gewissen Umständen möglich, den Level der Waffe auf maximal 8:99 (wie auch bei den Zaubern) zu bringen, gegenüber 8:0 entsteht aber kein nennenswerter Unterschied.

Legende:

EG = Endgegner

(siehe Tabelle)

Folgende Gegner in der Mana-Festung hinterlassen die restlichen Waffen-Orbs:

1. Metallkrabbe: verbleibende Orbs einer Waffengattung (z. B. Bogen-Orb x/9)
2. Terminator: verbleibende Orbs einer Waffengattung (z. B. Peitschen-Orb x/9)
3. Satanswimper: verbleibende Orbs einer Waffengattung (z. B. Speer-Orb x/9)
4. Klatscher: restliche Orbs einer bestimmten Waffe (z. B. Lanzen-Orb x/9)
5. Master Ninja: verbleibende Orbs einer Waffe (z. B. Bumerang-Orb x/9)
6. Voodoomaske: verbleibende Orbs einer Waffe (z. B. Axt-Orb x/8 + x/9)
7. Werwolf: verbleibende Orbs einer Waffe (z. B. Klauen-Orb x/8 + x/9)
8. Wie man den Schwert-Orb erhält, ist zur Zeit nicht klar. Ihr könnt uns gerne die Lösung zusenden, wenn ihr eine parat habt!

(*) Es ist ratsam, die Dungeons erst dann nach Schatztruhen und fehlenden Gegenständen zu durchstöbern, wenn der/die Endgegner besiegt ist/sind. Ist dies der Fall, tauchen auch keine Monster mehr auf, so daß ihr in aller Ruhe nach den Schätzen Ausschau halten könnt. Keine Angst, die Schatzkisten sind nicht verschwunden!

(**) Alle Schatzkisten dieses Dungeons müssen vor dem Endkampf mit dem EG aufgelesen beziehungsweise geleert worden sein, denn es ist nicht möglich, den Dungeon ein zweites Mal zu betreten, nachdem der EG besiegt wurde.

Orb

1. Schwert-Orb x/2
2. Lanzen-Orb x/2
3. Bumerang-Orb x/2
4. Klauen-Orb x/2
5. Axt-Orb x/2
6. Bogen-Orb x/2
7. Schwert-Orb x/3
8. Lanzen-Orb x/3
9. Peitschen-Orb x/2
10. Speer-Orb x/2
11. Bogen-Orb x/3
12. Peitschen-Orb x/
13. Axt-Orb x/3
14. Klauen-Orb x/3
15. Bumerang-Orb x/3
16. Speer-Orb x/3
17. Schwert-Orb x/4
18. Peitschen-Orb x/4
19. Lanzen-Orb x/4
20. Bogen-Orb x/4
21. (*) Klauen-Orb x/4
22. Bumerang-Orb x/4
23. (*) Axt-Orb x/4
24. Speer-Orb x/4
25. (*) Lanzen-Orb x/5
26. (*) Bogen-Orb x/5
27. (*) Schwert-Orb x/5
28. Peitschen-Orb x/5
29. Bumerang-Orb x/5
30. Klauen-Orb x/5
31. (**) Axt-Orb x/5
32. (**) Peitschen-Orb x/6
33. Speer-Orb x/5
34. (*) Klauen-Orb x/6
35. Speer-Orb x/6
36. (*) Lanzen-Orb x/6
37. (*) Axt-Orb x/6
38. Bumerang-Orb x/6
39. Bogen-Orb x/6
40. Schwert-Orb x/6
41. Lanzen-Orb x/7
42. (**) Bumerang-Orb x/7
43. Peitschen-Orb x/7
44. Bogen-Orb x/7
45. (**) Schwert-Orb x/7
46. Speer-Orb x/7
47. Peitschen-Orb x/8
48. Lanzen-Orb x/8
49. Axt-Orb x/7
50. Bogen-Orb x/8
51. Speer-Orb x/8
52. Klauen-Orb x/7
53. Schwert-Orb x/8
54. Bumerang-Orb x/8

Stand: Alle Waffen, außer der Axt und der Klaue, müssen nun auf Stufe x/8 sein. Es verbleiben noch zehn Waffen-Orbs.

Fundort

Sieg gegen Sichelanbeter (1. EG)
Sieg gegen Tropicallo (2. EG) im Dorf der Zwerge
Sieg gegen Schmusekater (3. EG) in Turas Schloss
Sieg gegen Fischechse (4. EG) hinter dem Wasserfall
Sieg gegen Feuermutant (5. EG) im Lavatempel
Sieg gegen Fratzenmauer (6. EG) in den Ruinen Pandorias
Nach Punkt 6. werdet ihr vom König fürstlich belohnt (Schloss Pandoria)
Siehe Punkt 7!
Schiff der Diebe (Schatztruhe)
Sieg gegen Thrillboy (7. EG) auf dem Schiff der Diebe
Sieg gegen Jabberwocky (8. EG) im Wasserpalast
Nach Punkt 11 solltet ihr Victor im Wasserpalast ansprechen. Er überreicht euch diesen Orb.
Im Zapplerdorf (Wald der Jahreszeiten)
Im Zapplerdorf (Wald der Jahreszeiten)
Sieg gegen Tornadoküken (9. EG) in der Koboldsiedlung (Wald der Jahreszeiten)
Im Trüffeldorf übergibt euch König Pfifferling einen weiteren Orb, nach dem ihr ihn angesprochen habt (nun sollten alle Waffen auf Stufe x/3 sein)
Sieg gegen Meuchelnatter (10. EG) in der Drachenhöhle
Sieg gegen Alpha-Cybermax (11. EG) auf dem Sandschiff (El Sandalar)
Zwischen Schneedorf und Weihnachtsinsel (Achtet nicht auf den Spieleberater, der ist an dieser Stelle irreführend!) im Haus des Weihnachtsmanns (Schatztruhe), dort findet ihr draußen auch das Rentier
Sieg gegen Speireiher (12. EG) vor El Solaris
Im Eispalast (Schatztruhe). Der Zwischengegner 3xFischechse/Noppenzunge hinterlässt keinen Waffen-Orb
Sieg gegen Eismutant (13. EG) im Eispalast
Im Feuerpalast (Schatztruhe)
Sieg gegen Minotaurus (14. EG) im Feuerpalast (nun sollten alle Waffen auf Stufe x/4 sein)
Palastruinen (Schatztruhe)
Siehe Punkt 25!
Siehe Punkt 25!
Sieg gegen Höllenmauer (15. EG) in den Palastruinen
Sieg gegen Panikmeister (16. EG) in den Palastruinen
Sieg gegen Stahlanbeter (17. EG) im Kaiserpalast der Nordstadt
Kaiserpalast (Schatztruhe)
Siehe Punkte 31!
Sieg gegen Beta-Cybermax (18. EG) im Kaiserpalast
Nachtpalast (Schatztruhe)
Sieg gegen Sabberschleim (19. EG) im Nachtpalast
Goldfestung (Goldstadt, außerhalb; Schatztruhe)
Siehe Punkt 36!
Sieg gegen Kuscheltiger (20. EG) in der Goldfestung
Sieg gegen Glutbulle (21. EG) in der Goldfestung
Nach bestandem Kampf gegen den Dämonenritter (einfacher, normaler Gegner) auf Tasnica im Schloss beim König (nun sollten alle Waffen auf Stufe x/6 sein). Die Vernichtung der „Doppelgänger“ auf dem Schicksalsberg ergibt keinen weiteren Orb
Sieg gegen Plasmabeißer (22. EG) im Baumpalast
Dämonenfestung/Eingang (1. Raum, Schatztruhe)
Sieg gegen Doppelkopf (23. EG) in der Dämonenfestung
Sieg gegen Killroy (24. EG) auf dem Weg zur Dämonenfestung (Aus- beziehungsweise Übergang)
Im Innern der Dämonenfestung (Spieleberater: vor Raum 14), vier Orb-Schalter müssen bereits gebrochen sein, damit man überhaupt bis zu dieser Stelle vordringen konnte (als Anhaltspunkt: Schatztruhe). Noch eine wichtige Anmerkung: Verlasst ihr den Raum beziehungsweise die Ebene und kehrt zurück, bevor die Truhe mit dem Orb geöffnet wurde, dann ist es möglich, dass die Truhe verschwunden ist. Sie taucht dann an einem anderen Ort wieder auf. Damit die Truhe geöffnet werden kann, müsst ihr den Raum einfach solange verlassen und wieder betreten, bis sie erneut auftaucht.
Sieg gegen Drachenechse (25. EG) im Innern der Dämonenfestung beziehungsweise im Baumpalast vor dem Ausgang (S-Möglichkeit)
Sieg gegen Medusa (26. EG) im Innern der Festung beziehungsweise im Baumpalast
Sieg gegen Gamma-Cybermax (27. EG), letzter EG in der Festung (bevor der versunkene Kontinent dann wieder untergeht)
Sieg gegen Drachenwurm (28. EG) am Nebelvulkan
Sieg gegen Schneedrachen (29. EG) am Nebelvulkan
Sieg gegen Sonnenküken (30. EG) am Nebelvulkan
Sieg gegen Lavadrachen (31. EG) am Nebelvulkan
Sieg gegen Donnermutant (32. EG) am Nebelvulkan
Sieg gegen Donnerdrachen (33. EG) am Nebelvulkan

55.–64. Die verbleibenden Waffen-Orbs sind alle in der Mana-Festung zu finden. Tipp: Es ist keineswegs der Fall, dass Gegner von Zeit zu Zeit in der Mana-Festung einfach so Waffen-Orbs (in einer Schatztruhe) hinterlassen, wenn man lediglich zahlreiche Gegner geplättet hat. Es verhält sich vielmehr so, dass nur bestimmte Gegner in der Festung nach mehrmaligem Besiegen Waffen-Orbs hinterlassen. Dies ist allerdings auf jeweils nur eine Waffengattung bezogen. Das heißt, dass ein Gegner nur einen Orb einer Waffengattung rausrückt. Es nützt also nichts, ständig denselben Feind zu bekämpfen, nachdem dieser bereits einen Orb ausgespuckt hat und eine weitere Orb-Aufwertung dieser Waffe nicht mehr möglich ist. Die Endgegner 34 und 35 geben übrigens keinen Orb.

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: Impossible

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.II, Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone

TOTAL! 12/98

Poster: Body Harvest
 Extra: 40seitiger Turok-Comic
Specials: Expansion-Pak-Reportage, TOTAL!-Foto-Story, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Zelda 64, XG 2, V-Rally 99, Madden NFL 99, NFL Blitz, NFL QB Club 99, NBA Live 99, NBA Jam 99
Tipps&Tricks: Mission Impossible, Gex 64, WCW/NWO Revenge, Wave Race 64



TOTAL! 1/99

Poster: Zelda 64, Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboard
Game-Boy-Tests: Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Tetris DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99

Poster: Zelda 64 (Japan-Motiv)
 Extra: vier Stundenpläne
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3)
N64-Tests: BattleTanx, South Park
Game-Boy-Tests: Turok 2, Zelda IV DX
Tipps&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64, Buck Bumble, Glover, Rush 2



TOTAL! 3/99

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3)
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, FIFA 99, Mario Party, Mystical Ninja 2, Smash Bros., Magical Tetris Challenge
Game-Boy-Tests: Mortal Kombat 4
Tipps&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99

Specials: Grafik-Reportage: Die Technik der nächsten Konsolengeneration, Pokémon-Sammelkarten, Racing Simulation 2
N64-Tests: Beetle Adventure Racing
Tipps&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowb., V-Rally 99

TOTAL! 5/99

Specials: Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference, Pokémon-Anime
N64-Tests: F-1 World Grand Prix II, All-Star Baseball 2000, Lode-Runner 3-D, NHL Pro, NBA Pro, Vigilante 8
Tipps&Tricks: Beetle Adventure Racing, NBA Live 99, NFL QB 99, Smash Brothers, Snowboard Kids 2, Vigilante 8

TOTAL! 6/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 1), Star Wars Episode I – Der Film, TOTAL!-Foto-Story, Anime & Manga: Neon Genesis Evangelion
N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars – Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tipps&Tricks: The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Space Station: Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 7/99

Specials: Riesiger E3-Messe-Bericht (mehr als 100 Spiele auf fast 50 Seiten)
N64-Tests: Command&Conquer, Fighting Force 64, Superman – The Animated Series
Game-Boy-Tests: Conker's Pocket Tales, F-1 World Grand Prix, R-Type DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, Legend of the River King (GB, Teil 1), Mario Party, Star Wars: Episode I – Racer

TOTAL! 8/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klax, Silicon Valley
Tipps&Tricks: Shadowgate Classic (GB, Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe (GB)

TOTAL! 9/99

Riesenposter: Shadow Man (Teil 1), Pokémon (Teil 1), WWF Attitude
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 3), Pokémon, Star Wars-Spiele
N64-Preview: Ogre Battle 64
N64-Tests: Mario Golf 64, Neon Genesis Evangelion, World Driver Championship
Tipps&Tricks: Command & Conquer, Shadowgate 64 (N64, Teil 1), Shadowgate (GB, Teil 2), Star Wars: Rogue Squadron (Naboo Fighter aus Episode I fliegen)

TOTAL! 10/99

Riesenposter: Shadow Man (Teil 2), Pokémon (Teil 2), Re-Volt
Specials: Nintendo Space World '99
N64-Tests: Gex 3: Deep Cover Gecko, Ken Griffey Jr.'s Slugfest, Racing Simulation 2, Re-Volt, Shadow Man, WWF Attitude



Poster TOTAL! 9/99

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 Lost Land
Game-Boy-Tests: AllStar Tennis '99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL! 1/2000

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! 2/2000



Riesenposter: South Park Rally
Specials: Jahresrückblick 1999
N64-Tests: Armored Core: Project S.W.A.R.M., Nuclear Strike 64, Top Gear Rally 2
Game-Boy-Tests: Beauty and the Beast, Dragon Quest Monsters, Mission: Impossible
Tipps&Tricks: Donkey Kong 64 (Teil 1), Jet Force Gemini (N64, Teil 2), Mario Golf (N64, Teil 4), Pokémon (GBC, Teil 4)

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	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80	☐	1/00 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80	☐	2/00 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	☐	Sonderheft		
☐	10/97 DM 6,80	☐	12/98 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80		

Garantie: Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

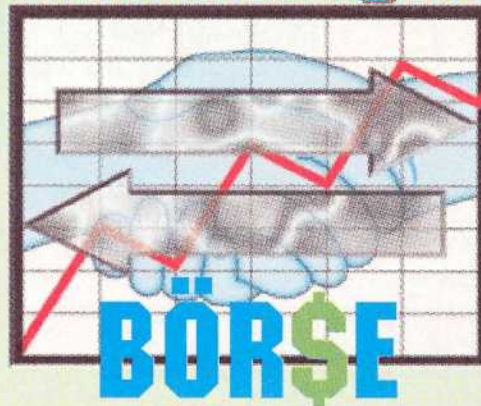
☐ per Eurocheque zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!



Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
 AVC Heft-Shop
 Postfach 0 12 08
 23613 Stockelsdorf



SNES

VERKAUFE

Lufia, Super Mario World 1 + 2, Parodius, True Lies, je DM 30, Game Boy: The Page Master, Donkey Kong, je DM 20, Tel.: 0228/856455, Ernst

Ich verkaufe meine Konolensammlung, Liste anfordern, E-Mail: igor32@t-online.de

Verkaufe Donkey Kong, Secret of Evermore, Plok, Street Fighter, F-Zero, Mario Kart, Fußball Manager usw., verkaufe auch N64-Spiele + NES, Tel.: 06565/2565, Daniel

TOTAL!-Hefte 95–99, Spiele für SNES, N64, PSX, MD + GB, tausche auch, Liste vorhanden, Geräte: N64, SNES, MD + GB zu verkaufen, Tel.: 02553/6959, Ingrid

Street Fighter II Turbo, H. Popoon, Mr. Dol, T. Toon, W.W. Sports, je DM 30, GB-Spiele: Asterix, Hugo, T.T. Adr. 2, Looney Tunes 2, je DM 25, René Zemke, Templiner Str. 65, 16278 Angermünde, Tel.: 0177/4931054

Verkaufe 8 Spiele, Super Hockey, Superstar Soccer, F-Zero, Hulk, Donkey Kong Country, Schlümpfe, Donkey Kong Country 3 (Preise nach VB), Tel.: 06404/4851, Sven Mildner

Verkaufe Ghouls Patrol mit Kurzanleitung + Passwörtern für DM 75, Tel.: 06232/497133, fragt nach Christian

Verkaufe Super Soccer, Aladdin, Fievel goes West, Buster Busts Loose, Asterix & Obelix, Super Mario Kart, je DM 30, Tel.: 06142/564223, ab 19 Uhr erreichbar, Tim

Civilization (us) für nur DM 60 (ohne Adapter), Orig. Verp. + Beschreibung, auch Tausch gegen andere SNES-Titel möglich, Tel.: 0551/7703546, Roy

SUCHE

Dragonball Z für SNES in möglichst gutem Zustand, Tel.: 040/6702667, Simon

Super Castlevania IV + Batman Forever gesucht (beides PAL), zahle gut!!! Tel.: 0561/9823067, fragt nach Michael

Super dringend (!) Chrono Trigger (us) sowie alle Final-Fantasy-Spiele (us), zahle sehr gut!!! Gerne auch andere US-Rollenspiele, meldet euch! Tel.: 07951/469214, ab 20 Uhr, Tina

Secret of Mana, möglichst mit Spieleberater, ab 17 Uhr telefonisch erreichbar, sonst Anrufbeantworter, bitte meldet euch! Tel.: 0202/4597176, Alexandra

Star Trek Starfleet Academy dringend gesucht! Tel.: 0511/558777, Andreas Finken

Suche Mystic Quest Legend, nur deutsche Version, Tel.: 08761/5786, Thomas

Suche dringend den Spieleberater zu Zelda 3, biete DM 35, Tel.: 02133/71359 oder 0177/2140610, Christian

Suche Terranigma für SNES megadringend, Tel.: 03601/756715, Benjamin Tischer

Suche für SNES Bishojo Senshi Sailor Moon, BS Sailor Moon R, BS Sailor Moon Taisen S + Sailor Moon – Another Story, Angebote bitte unter Tel.: 0172/6001938, Markus

Suche Super Mario RPG (us) mit Adapter, Anl. + Verp., biete GASP, Clayfighter 63 1/3 (N64) + 3 Pokémon-Comics mit Poster, alles Topzustand! Tel.: 02103/31186, 14–19 Uhr, Lukas

Suche Earthworm Jim, Madden NFL 99 + MechWarrior, möglichst mit Anl. + Verp., Tel.: 039779/20089, meldet euch bei Tilo

TAUSCHE

Samurai Shodown, Mario All-Stars, Super Mario World oder Stargate, alles mit Spieleanleitung gegen Secret of Mana mit Spieleanleitung, Tel.: 03677/800134, Igor

Suche US-Versionen, von Super Mario RPG + Kirby's Dream Land 3 (mit Anl., Verp. + Adapter), biete für alles Battletoads (SNES) G.A.S.P!! + Clayfighter 63 1/3 (N64), Tel.: 02103/31186, Lukas

NES

VERKAUFE

Knüller! Verkaufe für NES Wizards & Warriors + George Foreman's KO Boxing, für GB Tetris + eine schwarze GB-Schutzhülle aus Kunstleder (schönes Teil), Tel.: 06078/71202, Manuel

Verkaufe Gradius, Rad Racer, Mach Rider, Track & Field II, World Cup, Soccer, Punch-Out + Clu Clu Land für DM 20 + Super Mario Bros. 1, 2, 3 für DM 30, Tel.: 07123/14371, fragt nach Brian

SUCHE

Suche funktionsfähiges NES mit Spielen + Anleitungen, Tel.: 03562/8882, ab 18 Uhr, Tobias

Suche Mega Man 6 auf NES, tausche mit Mega Man X, X2 od. mit Mega Man X3, ruft an unter Tel.: 07331/440229, Ramazan

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Spy vs. Spy (GBC) für DM 40, Mystical Ninja starring Goemon DM 30 + tausche B.A. Toshinden gegen mein King of Fighters (96), alles ist perfekt erhalten! Tel.: 040/ 478341, Neo

Verkaufe Super Mario Land 2, Zelda, Links Awakening (schlecht erhalten, kein langfristiges Speichern) für je DM 20, zus. DM 30, SNES: Terranigma für DM 50, Tel.: 06232/497133, Christian

Achtung! Verkaufe Pokémon Yellow (inkl. Verp. + Anl.) + Mystic Quest an die Meistbietenden! Tausche Yellow auch gegen Game Boy Color od. Dragon Quest Monsters, ruf an! Tel.: 02161/43023, 14–20 Uhr, Sabine

Verkaufe Robocop, Rescue, Duck Tales, Spiderman, Magnetic Soccer, WWF Superstars + Tennis für DM 20, Tel.: 07123/14371, fragt nach Brian

SUCHE

Suche Game Boy Color + Pokémon Rot oder Blau, warte auf günstige Angebote! Tel.: 02409/760134, Claudio Feulner

GB oder GB Color oder GB pocket gesucht, bitte gut erhalten! Tel.: 06298/7482, Matthias

Suche dringend GB mit Pokémon Rot und Blau, ich tausche gegen N64-Spiele od. gegen DKC 1–3, ruft an, es lohnt sich! Tel.: 07674/8228, Andy

N64

VERKAUFE

Verkaufe Harvest Moon für DM 55, Mario Kart 64 für DM 65, Micro Machines 64 Turbo für DM 85 (alle Anl. + Verp.), Tel./Fax: 05973/2123, fragt nach Marcel

Zelda 64 für DM 50, Banjo-Kazooie DM 45, Blast Corps DM 35, Castlevania DM 50, Diddy Kong Racing DM 40, Super Mario 64 DM 30, alle gut erhalten, Tel.: 05371/52383, Lars

Verkaufe Mario Kart + Wave Race, je DM 35, Banjo-Kazooie DM 45, Command & Conquer DM 85 + Shooter DM 65, evtl. VB, Tel.: 05971/10081, Di–Fr, ab 18 Uhr, Christopher

Habe noch viele Spiele, die ich zu Geld machen will, da ich mir eine neue Konsole kaufen will, Liste gibt es per E-Mail: Stenic@t-online.de

N64-Spiele: Beetle Adventure Racing, Carmageddon 64, Fighter's Destiny, Wipeout, Body Harvest, Flying Dragons je DM 40, 1080° Snowboarding, DM 45, Tel.: 06291/9499, René

Verkaufe/Tausche/Suche N64-Spiele, habe u. a. WD: Championship, TGO, Rogue Squadron, Wipeout, WCW Revenge, suche u. a. Shadow Man, JFG, Rayman 2 + Shoot 'em Ups, Tel.: 0351/2014134, Andreas

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, 1 Memory Card, Rumble Pak, 6 Spielen, z. B. Hybrid Heaven, NFL QBC 2000, NBA Courtside für DM 400, nur kompl., Tel.: 03321/46897, fragt nach André

Verkaufe alle N64-Spiele zu günstigen Preisen! SNES mit 9 Spielen, SoE, Donkey Kong, Asterix & Obelix usw., verkaufe auch NES mit 10 Spielen, Tel.: 06565/2565, Daniel

Lego Racer DM 70 VB, Super Mario DM 40, Snowboard Kids DM 50 VB, Tel.: 04221/43507, Steven

WWF Warzone für DM 40, Body Harvest für DM 20, suche Controller, biete DM 25, außerdem verkaufe ich noch AeroFighters Assault für DM 50, Tel.: 05193/800990, meldet euch bei Dennis

DKR DM 50, Bomberman 64 DM 40, Blast Corps DM 40, Fighter's Destiny DM 45, FIFA 98 DM 45 + Ego-Shooter, Exp. Pak DM 40, Orig. Controller Pak DM 20, Mr. Nutz (SNES) DM 25, 1/2 NN, Tel.: 02226/4896, Michael

Verkaufe für N64 Jet Force Gemini (DM 90) + Mario Party DM 70, für PSX verkaufe ich Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag (DM 70), KKND Krossfire + Need For Speed 3 (je DM 60, Tomb Raider (DM 20), Tel.: 02129/958599, Benjamin

Verkaufe Star Wars: Racer, Banjo-Kazooie, Wave Race, All-Star Baseball, WCW/NWO Revenge, Command & Conquer, extreme-G, Silicon Valley, Beat 'em Up, Tel.: 08773/

910413, fragt nach Robs

Get Force Gemini DM 70 (NP: DM 109,95), Topzustand! Lieferung per Scheck oder NN, René Zemke, Templiner Str. 65, 16278 Angermünde, Tel.: 0177/4931054 oder Fax: 03331/24855

Verkaufe neuw. F1 World Grand Prix II für N64 DM 75 oder tausche gegen World Driver Championship, Tel.: 04763/7733, Christoph

Verkaufe WWF Attitude für DM 90 oder tausche gegen First-Person-Shooter, verkaufe auch Lamborghini für DM 20, alle Spiele kompl. mit Anl. + Verp., Tel.: 0561/5101013, ab 18 Uhr, Björn

Verkaufe N64 mit 2 Controllern + 4 Spielen, Zelda, 1080° Snowboarding, Mario + Jet Force Gemini, Tel.: 02131/84302, fragt nach René

Verkaufe N64, 2 Controller, Memory Card, 20 Spiele, Game Buster, Kasten für Spiele + N64-Videoaufkleber für DM 3000, Neupreis: DM 4600, Tel.: 02202/982959, Raoul

Verkaufe/Tausche Road Rash 64 DM 70 plus Hälfte Porto + viele Saturn-Games, z. B. Sim City, Bomberman, Warcraft 2 u.v.m., Tel.: 06081/962203, Andreas

Verkaufe Mission: Impossible per Nachnahme für DM 60, Tel.: 06103/26051 (Mo 18–21 Uhr, Di–Do 14–21 Uhr, Fr 14–22 Uhr, So 19–21 Uhr), Jens

Verkaufe Kampfspiele, außerdem Mace, Turok 1 (engl.), Body Harvest + 3D-Shooter, der erste Käufer erhält noch ein 'Games on Film'-Video, Tel.: 07741/66331, Mirko

Turok 1 + Turok 2 (dt), je DM 50, Forsaken DM 50 oder tausche gegen Jet Force Gemini, Tel.: 02464/8026, Eva

N64, 2 Controller, 11 Spiele, z. B. Shadow Man, JFG, B&K, DKR, Mario Kart, alles mit Liebe gepflegt, Preis nach Vereinbarung, ruft einfach an! Tel.: 02236/839131, Volker

Verkaufe 6 Spiele + 1 Controller, ISS 64, Star Wars: RS, V-Rally 99, extreme-G, NBA H.T., NFL 98 + MC, Preis DM 330, dazu 1 Spiel gratis, Tel.: 08033/7660, Christian

N64 + SNES-Spiele in Topzustand! N64: C&C + Mission: Impossible (je DM 60), Shadowgate (DM 50), Shadow Man + Hybrid Heaven (je DM 70), SNES: A&O, Hulk, Indy Car (je DM 20), Tel.: 05248/1790, Daniel

Mario Party, Star Wars: Racer, F1-WGP 2, FIFA 99, Zelda, je DM 70, Banjo-Kazooie DM 60, extreme-G 2, Turok 2 uncut, Nascar 99, Bust-A-Move 3, Nagano, je DM 50, Tel.: 02604/8693, Marco

Verkaufe ISS 64 DM 30, 98 DM 40, Zelda DM 50, WWF Attitude DM 60, DK ohne Exp. DM 80, suche WWF WM 2000, Worms Armageddon, biete DM 70, 50, verk. auch SNES-Spiele, DM 5–30, Tel.: 06565/3262, Patrick

Verkaufe Off Road Chall., Rakuga Kids, Wipeout 64, Forsaken, Wetrix, Multi Racing Champ., PilotWings, je DM 45, Starshot, Dark Rift, Lamborghini, je DM 30 usw., Tel.: 02604/8693, Marco

Verkaufe F1 World Grand Prix 2 DM 60, F-Zero X DM 30, NHL Breakaway 98 DM 20, alle Spiele mit Anl. + Verp., ruft sofort an! Tel.: 069/729538, Steven

Lylat Wars, Star Wars, Mission: Impossible, Frankreich 98, WM Fußball, je Spiel DM 45, Tel.: 09104/86599, Sascha

Verkaufe N64-Spiele PilotWings + Penny Racers, SNES-Spiele Paperboy 2, F-Zero, Stunt

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



DAS JANOCHMAL GUT GEGANGEN

Sicher habt ihr nicht vergessen,
was der Erwin angestellt.
Letzten Monat, wie besessen,
wurde er zum Antiheld.
Die TOTAL! hat er genommen,
ohne dass er Geld ausgab.
Der Verkäufer war gekommen,
schnappte sich den bösen Knab'.
„Feg' die Straße mit dem Besen!“,
rief er und sah völlig rot.
Weil das nicht genug gewesen,
sprach er aus TOTAL!-Verbot.
Erwin konnte es nicht glauben,
diese Strafe war zu hart.
Und er schwor nie mehr zu rauben,
bei der Mutter Damenbart.
Der Verkäufer musste weinen,
nahm die Strafe gleich zurück.
Beide waren nun im Reinen,
Ende gut! Na, so ein Glück!

© Das Fred

Erwin hat seine Lektion gelernt. Wer will auch schon auf zukünftige TOTAL!-Ausgaben verzichten. Deshalb solltet ihr euch die TOTAL! 4/2000 so schnell es geht kaufen, bevor es jemand anderes tut. Ab dem 24. März habt ihr die Gelegenheit dazu.

„Mehr Power!“

Das oben genannte Staraufgebot würde allein schon reichen, um die nächste TOTAL! zum Mega-Event zu machen. Doch wir haben noch mehr: das neue *Zelda* für GBC, *StarCraft 64* und *Mario Party 2* (N64) im Test, *International Track & Field Summer Games* und *Tony Hawk's Skateboarding* (N64 und GBC), *ECW Hardcore Revolution*, ISS 2000 und (wenn alles glatt geht) einen spektakulären Geheimtitel für N64.



Zelda - Tale of Power (GBC)



Helden am Sonntag

Zwei legendäre PlayStation-Helden verlegen in Kürze ihr Aktionsfeld auf den Game Boy Color: Solid Snake und Lara Croft. Die *Tomb Raider*-Heldin wird demnächst völlig neue Abenteuer in 2D erleben. Konamis Söldner Solid Snake hingegen war zwar

in den 80ern schon auf MSX-Computern und dem NES aktiv, doch zu Weltruhm verhalf ihm erst der PSX-Hit *Metal Gear Solid*. Das GBC-Spiel trägt zwar bei uns denselben Titel (in Japan: *Metal Gear - Ghost Babel*), erzählt jedoch eine völlig neue Geschichte.



Tomb Raider (GBC)

Toge ... pi!

Nachdem die Pokémon den Game Boy erobert haben, nehmen sie nun das N64 aufs Korn. In *Pokémon Stadium* stellen sich alle 150 (plus 1) Monster zum Kampf, mit dem neuen Transfer Pak könnt ihr eure Lieblinge von den Game-Boy-Spielen übertragen. Außerdem gibt es in der nächsten Ausgabe weitere Infos zur *Special Pikachu Edition* (*Pokémon Gelb*) und den neuen Color-Spielen *Gold* und *Silber*.



Unschuld vom Lande

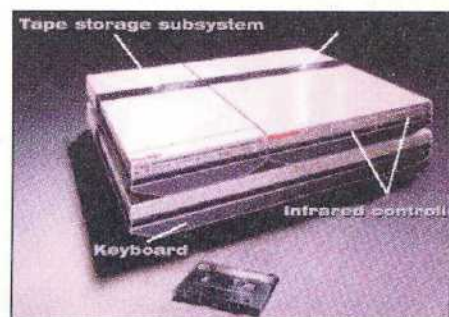
Nur noch wenige Wochen, dann ist es so weit: Rare wird mit *Perfect Dark* neue Maßstäbe im Genre der Ego-Shooter setzen. Die inoffizielle Nachfolgerin des legendären britischen Geheimagenten, Joanna Dark, tritt endlich in Aktion. Sie bekommt es auf dem N64 mit Aliens zu tun, die ihr per Expansion Pak mit besonders ausgeprägter künstlicher Intelligenz das Bildschirmleben schwer machen werden.



Perfect Dark (N64)

Der Tellerrand

Nach einer kleinen kreativen Pause setzen wir „Die Geschichte der Videospiele“ fort. (Okay, genau genommen war der Grund die Software-Flut der vergangenen Monate.) Hauptthema ist das NES und der damit verbundene Aufstieg von Nintendo of America. Doch wo viel Licht ist, da ist bekanntlich auch viel Schatten ... Deshalb werfen wir einen Blick auf das nun in Japan erhältliche 64DD – inklusive der ersten vier Programme *Doshin the Giant 1*, *F-Zero X Expansion Kit* und *Mario Artist Paint Studio* und *Mario Artist Polygon Studio*.



NES-Designstudio

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSDP)

Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Helliwig (th), Sebastian Krämer (ska), Holger Reher (hgr)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heineke Vogt, Arne Bahruth

Verlagsleiter: Michael Gremiliza

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 Gremiliza (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. Lüneburg, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Acclaim/Comedy Central

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.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Neues zum Ultra 64 (später N64): Paradigm wird als Entwickler genannt, zu den ersten Ankündigungen zählen außerdem zwei mittlerweile indizierte Spiele: ein 3D-Shooter von id Software/Midway sowie ein Prügelspiel, ebenfalls von Midway. Im CES-Messebericht stellen wir die nie veröffentlichten Super-FX-SNES-Spiele *Comanche* und *StarFox 2* vor. Im Test: Zwölf Spiele für SNES (darunter drei Importe), fünf für Game Boy sowie je ein Classic für SNES, NES und GB. Aus heutiger Sicht besonders interessant ist das von Game Freak (*Pokémon*) entwickelte *Jelly Boy* für SNES und GB. Außerdem gab es Komplettlösungen zu *DKC*, *Blackhawk*, *Street Fighter*-Grundlagentraining und alle Abkürzungen bei *Super Mario Kart*.



Playcom

Software Vertriebs GmbH



Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben



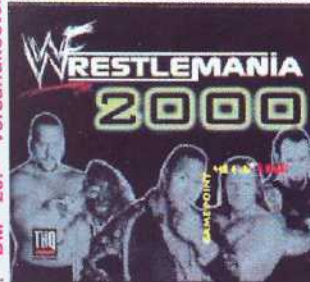
DM 199.-

Überlegene 64-Bit Powerkonsole für die Spiele der Zukunft. Graphische Höchstleistungen dank bewährter RAM-Modul-Technik, für noch detailliertere Spezial-effekte. Vorbereitet für die neuesten technischen Innovationen. Inhalt: 1 Original Nintendo Controller, Netzteil, TV-Kabel

SOFTWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben	dt	199.00
Castlevania: Legacy of Darkness	dt	109.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
NHL Breakaway 99	uk	19.99
Rainbow Six	dt	89.99
Robotron 64	dt	19.99
Super Smash Brothers	dt	89.99
The Legend of Zelda: Gaiden	dt *	109.99
Toy Story 2	dt	99.00
WCW Mayhem	dt	99.00
WWF Wrestlemania 2000	dt	109.99

WWF Wrestlemania 2000



DM 109.99

Erleben Sie Wrestling der Spitzenklasse! Über 50 WWF Superstars, Tausende von speziellen Moves. Zahlreiche Spielmodi. Für 1-4 Spieler, Rumble Pack unterstützt.

Rainbow Six



DM 89.99

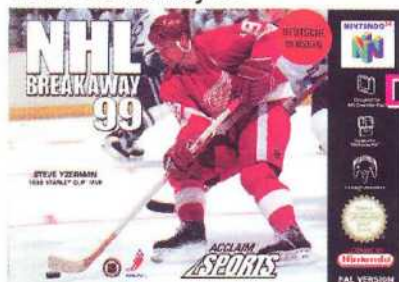
Durch weltweit zunehmende Terrorakte verunsichert, sehen sich die Regierungen dieser Welt gezwungen, eine hochspezialisierte Anti-Terror-Gruppe ins Leben zu rufen. Um absolute Neutralität zu gewährleisten, setzt sich diese aus verschiedensten Nationalitäten zusammen. Wer natürlich das absolute Kommando trägt dürfte wohl klar sein. Sie. Ein absolut realistischer Ego-Shooter mit authentischen Waffen erwartet Sie!

Robotron 64



DM 19.99
TOP Preis

NHL Breakaway 99



DM 19.99
TOP Preis



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR

SOFTWARE

A Bug's Life (Color)	dt	34.99
Asterix & Obelix (Color)	dt	59.00
Azure Dreams (Color)	dt	59.99
Dragon Quest Monsters	dt *	59.99
DSF All Star Tennis 2000	dt	59.99
DSF Fußball (Color)	dt	59.99
Fifa 2000 (Color)	dt	59.99
Game & Watch Gallery 2 (Color)	dt	44.99
Godzilla: The Series (Color)	dt *	59.99
Harvest Moon (Color)	dt	59.99
Hugo 2 1/2 (Color)	dt	59.00
Janosch (Color)	dt	59.99
Konami GB Collection Vol.2 (Color)	dt	59.99
Konami Wintergames	dt	59.99
Mickey's Racing Adv. (Color)	dt	59.99
Mission Impossible (Color)	dt	59.99
Mortal Kombat 4 (Color)	dt	24.99
POKÉMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKÉMON - Rote Edition	dt	64.99
POKÉMON Spieleberater	dt	24.00
Pumuckl (Color)	dt	59.99
Rainbow Six (Color)	dt *	59.00
Schlümpfe 3 Im Alptraum! (Color)	dt	59.99
Stranded Kids (Color)	dt	59.99
Super Mario Bros. Deluxe Color	dt	59.99
Tabaluga (Color)	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	59.99
Tetris Deluxe (Color)	dt	44.99
Thrasher (Color)	dt *	59.00
Tom & Jerry (Color)	dt	49.99
Worms Armageddon (Color)	dt	59.99



A Bug's Life (Color)

DM 34.99

Flik, eine kleine blaue Ameise, ist die letzte Hoffnung für seine von Grashüpfern unterworfenen Kolonie. Der Disney-Film "A Bug's Life" (Das große Krabbeln) dient als Grundlage für das Jump & Run-Vergnügen.



Tom & Jerry (Color)

DM 49.99

Tom & Jerry für den Game Boy Color ist die Katz-und-Maus-Jagd an zehn verrückten Schauplätzen. Hilf Jerry dabei, seinen Neffen Tuffy zu finden und ihn vor Toms scharfen Krallen zu retten.



Tarzan (Color)

DM 59.99

Das Leben als Waisenkind, das von Affen aufgezogen wird, ist hart. Doch wenn Menschen eindringen und versuchen, deine Welt zu verändern, musst du dich nicht zum Affen machen lassen.

HARDWARE

Game Boy Color (inkl. Batterie) - div. Farben	dt	149.00
Energy Pack Deluxe für Color	dt	34.00
Game Boy Pocket & Color Netzteil	dt	14.99
Game Boy Smartcom (Datenbank)	dt	69.99
Game Boy Tasche silber	dt	14.99
Game Boy Worm Licht - div. Farben	dt	19.00
Link Kabel Universal	dt	14.00



Game Boy Tasche silber*

DM 14.99
*Tasche ohne Inhalt!

Link Kabel Universal

Dual Link Cable

Verbindet GameBoy Classic, GameBoy Pocket und GameBoy Color



Dieses Link Kabel verbindet zwei Game Boy. Spieler, die zusammen rasen, lachen, tauschen, oder puzzeln wollen erleben einen riesen Spaß! Der integrierte universelle Adapter ermöglicht die Verbindung aller erschienenen Game Boy.

Versand

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

Bestellungsfrist: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. * Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr, So 9.00-16.00 Uhr. * Bestellausschluss: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr, So 9.00-16.00 Uhr. * Terminanfrage: Die Playcom GmbH übernimmt für Terminanfragen keine Gewähr. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. * Versandkosten: DM 20.- Versandkosten. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. * Rückgabe: Rückgabe von Waren ist nur bei unbeschädigter Verpackung und ohne Gebrauchsspuren möglich. * Garantie: 12 Monate Garantie.

Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

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***
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



BioGrip™
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