

NINTENDO

100% 4/2000 April • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500

C 30368

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

POKÉMON



GAME BOY COLOR

Pokémon Stadium

ECW Hardcore Revolution

Tony Hawk's Skateboarding

OPERATION
WIN/BACK

Die Spezialeinheit braucht dich!

Metal Gear Solid

Konami Winter Games

Jeremy McGrath Supercross 2000



Hydro Thunder

Paperboy

Kid Paddle

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Pokémon Gold & Silber

Donkey Kong 64 (Tipps & Tricks)

2 Poster!
Pokémon & Winback



TOTAL!

X-PLAIN
VERLAG



Tipps & Tricks & Tests & Infos

„Der Umfang des Spiels ist gewaltig,
und die Paarung der Monster ist
total kultverdächtig.“

Total 02/00

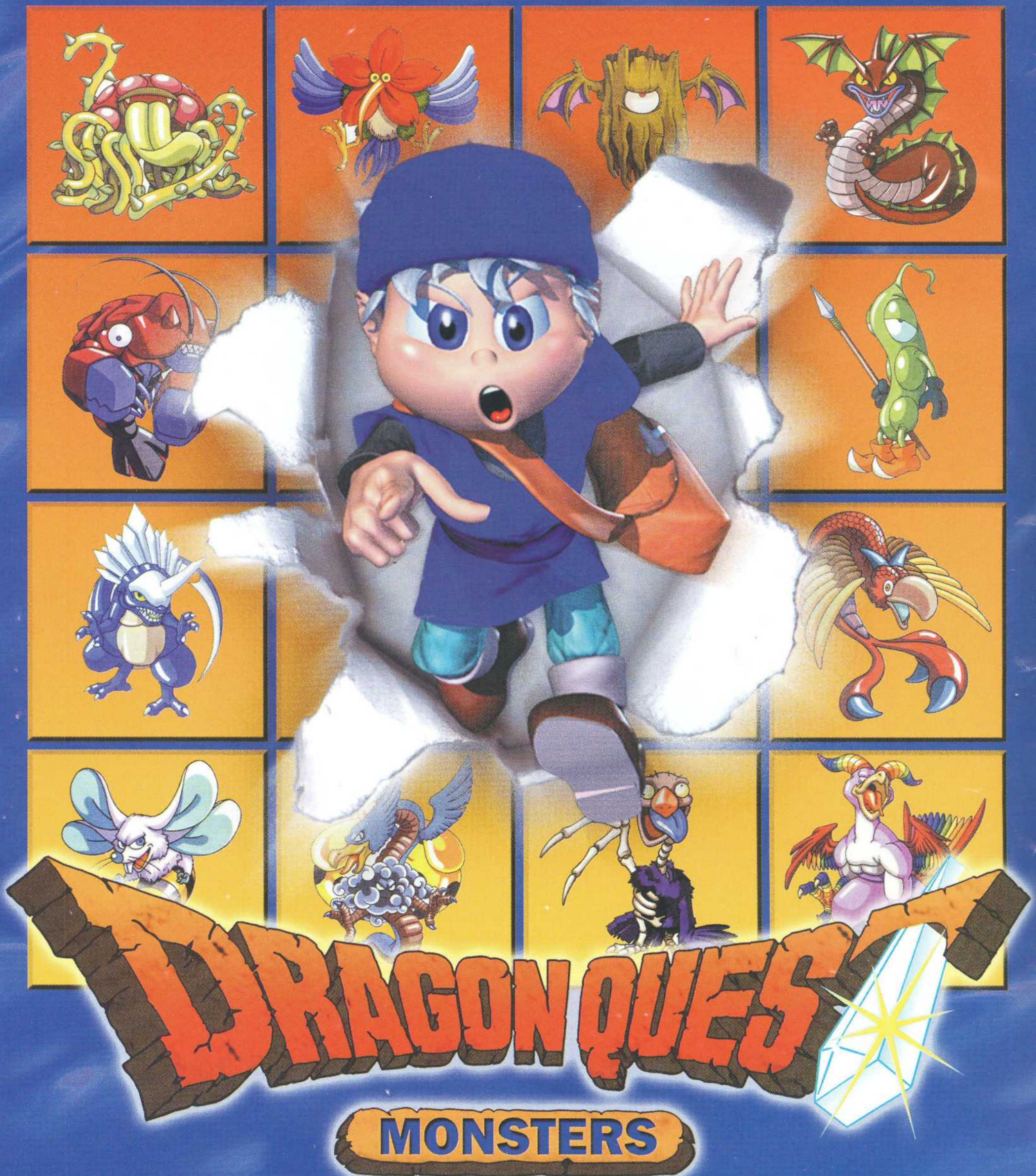
„Der wahre Rollenspiel-Fan kommt
an diesem Knaller nicht vorbei!“

Nintendo Fun Vision 02/00

„Ein fesselndes Spiel mit Langzeit-
motivation – DQM braucht keine Angst
vor der Konkurrenz zu haben!“

Mausklick 01/00

Dragon Warrior Monsters™ © 2000 Amory Project / Bird Studio / Enix. All Rights Reserved. Dragon Warrior Monsters and Enix are
trademarks of Enix Corporation. Published under license by Eidos Interactive Limited 1999. NINTENDO © GAME BOY™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



Triff ein in die Welt der Könige, Monster und Zaubersprüche. Kämpfe Dich mit Deinen Monsterfreunden durch
die Abenteuer, die vor Dir liegen und werde der grösste Monster Master der Welt. Kreuze Deine Monster ...



... pflanze sie ...



... und lass eine ...



... neue Art
entstehen.



Grizzly+12 wurde
geboren.



GAME BOY
COLOR

GAME BOY

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

Sie sind überall!

Pokémon hier, *Pokémon* da. Seit die possierlichen Tierchen auch in Europa erhältlich sind, finden sie immer mehr Freunde. Innerhalb der ersten zwölf Wochen nach Markteinführung gingen insgesamt 1,8 Millionen *Pokémon*-Module über die europäischen Ladentische. Das entspricht 150.000 Modulen pro Woche, beziehungsweise 25.000 Stück am Tag (bei sechs Verkaufstagen je Woche). Doch das scheint erst der Anfang zu sein. Auch die Fernsehserie erfreut sich wachsender Beliebtheit, und demnächst startet der Kinofilm, den wir euch auf den Seiten 62-63 genauer vorstellen. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse konnte bereits erahnt werden, wie gigantisch die Merchandising-Welle über uns hereinbrechen wird. *Pokémon*-Plüschtiere, -Murmeln, -Hausschuhe, -Schlauchboote, -Bettwäsche, -T-Shirts, -Monopoly ... mehr als tausend verschiedene *Pokémon*-Artikel sind bereits angekündigt. Das heisst aber noch lange nicht, dass sich die *Pokémon* aus dem Videospielgeschäft zurückziehen. Mit *Pokémon Stadium* (Test auf den Seiten 28-31) stürmen sie nun auch das Nintendo⁶⁴, für den Game Boy folgen in diesem Jahr noch *Pokémon Gelbe Edition* und *Pokémon Pinball* und eventuell auch ein Trading Card Game.

Aber warum sind die *Pokémon* eigentlich so beliebt und erfolgreich? Natürlich, sie wecken die Sammelleidenschaft der Spieler. Sie können sich weiterentwickeln, gegeneinander antreten, und es gibt genügend unterschiedliche Wesen, um für einen langen Zeitraum zu motivieren. Die Möglichkeit, mit Freunden zu tauschen oder in einen Wettkampf zu ziehen, lässt Spiel freundschaften entstehen. Trotzdem sind und bleiben die *Pokémon* und ihr Erfolg in einem Punkt ein absolutes Rätsel.

Videospiele sind längst salonfähig geworden und dem Image entwachsen, reiner Kinderkram zu sein. Als einer der Gründe, warum sich das N64 in geringeren Stückzahlen verkauft als die PlayStation, wird immer wieder angegeben, die meisten Spiele seien zu niedrig. Cool ist nach landläufiger Gelegenheitspieler-Meinung nur, wer brutale Games zockt. Uncool ist, wer mit knuddeligen Figuren spielt. Ja, wie in Dreiteufelsnamen können die oberknuddeligen *Pokémon* dann derart erfolgreich sein? Der Erfolg beruht sicher nicht allein auf einer guten Marketingkampagne, und auch der Preis kann nicht der entscheidende Faktor sein. Natürlich ist es in vielen Bereichen möglich, Schrottprodukte in großen Stückzahlen zu verkaufen, wenn sie nur billig genug angeboten werden. Doch die *Pokémon*-Titel stehen zum handelsüblichen Preis in den Regalen und finden trotzdem reißenden Absatz. Offenbar gibt es immer noch genug Menschen, die ein gutes Spiel von einem schlechten unterscheiden können. So will dieses Editorial auch als Plädoyer dafür verstanden werden, offen für alles zu sein. Ein schlechtes Game muss niemand mögen. Aber einem guten Titel keine Chance zu geben, weil man ihn aufgrund von Vorurteilen frühzeitig abstempelt, ist dumm. Manch einer hat sich auf diese Weise schon um viele Stunden Spielspaß gebracht.

In diesem Sinne wünschen wir euch nun viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

PS: Und vergesst nicht, eure Mitmenschen in den April zu schicken! Wir tun es jedenfalls!



TOTAL! weg?

Habt ihr Schwierigkeiten, die TOTAL! an eurem bevorzugten Kiosk, Geschäft oder Tankstellenbetrieb zu bekommen? Dann lasst es uns wissen! Schickt diesen kleinen Coupon bitte ausgefüllt an unsere Adresse, und wir bemühen uns darum, dass die TOTAL! schon bald auch bei der betreffenden Stelle vorzufinden ist. (Wer seine TOTAL! nicht zerschneiden mag, kann die Seite natürlich auch fotokopieren.)

Nintendo

Unsere Adresse:
X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Händler: _____

Straße: _____

Ort: _____

Bitte ankreuzen:

Datum: _____

☐

hat gar keine TOTAL!

☐

hat zu wenige TOTAL!

Hier will ich schon bald die TOTAL! kaufen!

S. 28

S. 34

S. 36



S. 38

S. 20 S. 24

S. 32

Operation: WinBack

Im Schusswechsel mit Terroristen

32



Überleben ist auch eine Frage des Munitionsvorrats, nicht nur des taktischen Kampfes

Pokémon Stadium

Eine Arena voller verrückter Kampf-Pokémon

28

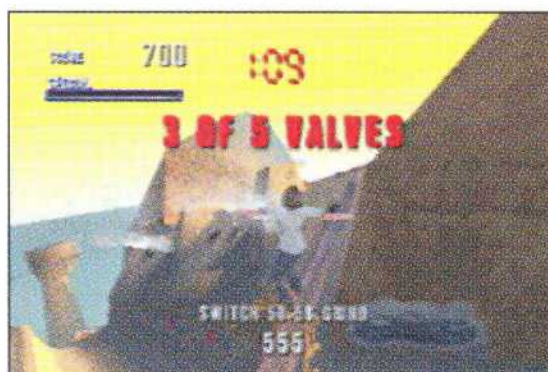


... gut, dass es sich nicht bewegen kann! Zur Auflockerung: eines der Minispielchen

Tony Hawk's Skateboarding

Vier Rollen, ein Brett und grenzenlose Möglichkeiten

36



Je nach Aufgabenstellung sammelt ihr Tapes ein oder erspielt fleißig Stunt-Punkte

SPECIALS

Pokémon – Der Film76

Die Geschichte der Videospiele – Teil 670

Im sechsten Teil unserer großen Videospielreportage behandeln wir den Siegeszug des ehrwürdigen NES. Nintendo legte mit dieser Heimkonsole Mitte der 80er Jahre den Grundstein für die beachtliche Karriere eines bärtigen Klempners und begeisterte die Massen mit fantastischen Spielhallenumsetzungen, von denen auch heute noch einige als Klassikerperlen gelten.

Wertungsregister86

In dieser Übersicht findet ihr alle in TOTAL! getesteten N64-Spiele sowie eine Liste über GB-, GBC- und N64-Zubehör. Wenn ihr eine fehlende Ausgabe nachbestellen wollt, dann schaut auf Seite 69 in unserem Heftshop nach!

WETTBEWERBE

Warner Bros. Film GmbH77

Im Rahmen unseres Special-Reports über den Pokémon-Kinofilm verlosen Warner Bros. und TOTAL! 15 Schaukasten-Sets und 30 original Filmplakate.

Koch Records7

In Zusammenarbeit mit Koch Records verlost TOTAL! zehn Soundtrack-CDs der beliebten Pokémon-Fernsehserie.

NEWS

NINTENDO⁶⁴

Aidyn Chronicles:	
The First Mage	10
Battle Zone 64	12
The Legend of Zelda:	
Majora's Mask	6
Mysterious Dungeon:	
Shiren the Wanderer 2	10
NBA – In the Zone 2000	12
Polaris SnoCross	11
San Francisco Rush 2049	12
SR3K (Stunt Racer 3000)	11
Worm Light	12

GBC-Release-Liste	13
N64-Release-Liste	13

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

F1 Racing Championship	22
Hydro Thunder	23
International Track & Field 2000	20

GAME BOY COLOR

Metal Gear Solid	26
Pokémon Gold & Silber	24

TESTS

NINTENDO⁶⁴

ECW Hardcore Revolution	34
Jeremy McGrath Supercross 2000	38
Operation: WinBack	32
Paperboy	41
PGA European Tour Golf	41
Pokémon Stadium	28
Tony Hawk's Skateboarding	36
Vigilante 8: 2. Herausforderung	40

GAME BOY COLOR

International Track & Field	54
Konami Winter Games	54
Star Wars: Yoda Stories	55
Street Fighter Alpha - Warriors Dreams	55

TIPPS & TRICKS

Donkey Kong 64 (N64) - Teil 3	56
Game-Buster-Codes	80
Helpline	82
Jet Force Gemini (N64) - Teil 4	68
Pokémon (GBC) - Teil 6	64
Shortys	78

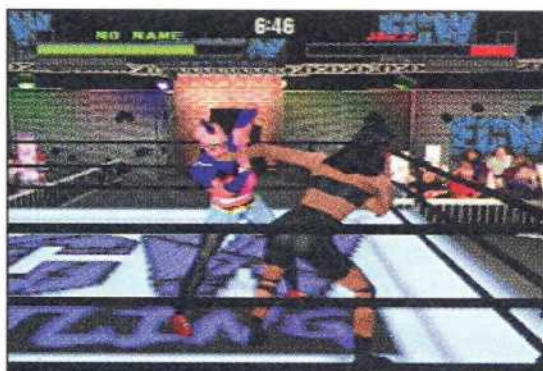
RUBRIKEN

Abonnement	81
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!	
Börse	88
Editorial	3
Heftshop	69
Impressum	90
Leserbriefe	14
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-Charts	42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um eure Lieblingsspiele.	
Poster: Pokémon Stadium (N64), Operation: WinBack (N64)	
TOTAL!-Intern	53
Vorschau	90

ECW Hardcore Revolution

Nur nicht in die Augen piksen!

34



ECW bietet einen sehr umfangreichen Editor zur Erstellung eines eigenen Wrestlers

Jeremy McGrath Supercross 2000

38

Da fliegen die Matschbrocken!



Vigilante 8:

2. Herausforderung

40

Jetzt kracht's wieder!



Eine Beule mehr oder weniger ...

International Track & Field

54

Go for Gold!



Street Fighter Alpha - Warriors Dreams

55

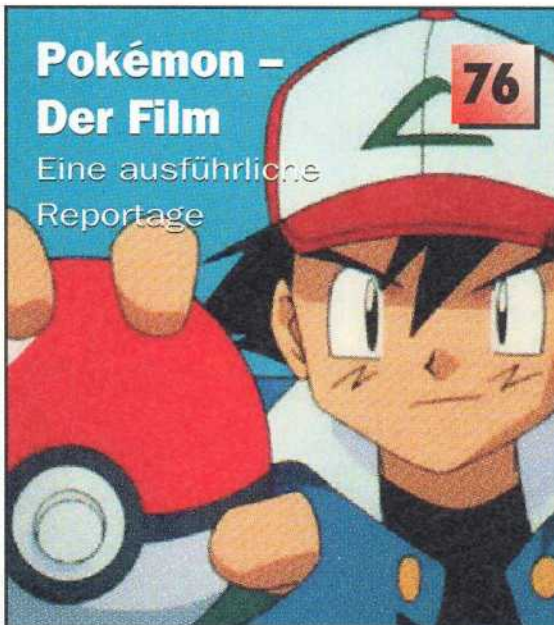


Die Alpha-Kämpfer sind geschrumpft!

Pokémon - Der Film

76

Eine ausführliche Reportage



Die Geschichte der Videospiele

70

Teil 6: Das ehrwürdige NES



am rande

Nintendo-Fans zocken besser!

Yoshiki Okamoto, hauptverantwortlich für die Entwicklung von *Resident Evil Zero*, hat kürzlich in einem Interview mit dem angesehenen japanischen Videospilmaga-



zin *Famitsu* eine interessante Aussage getroffen. „Ein entscheidender Grund, warum *Resident Evil Zero* exklusiv für N64 erscheint, ist folgender. Wir wollten endlich mal ein richtig schwieriges *Resident Evil* programmieren. Die PlayStation-User sind jedoch in der Regel nur Gelegenheitspieler. Nintendo-User sind hingegen meist echte Freaks, die es besser draufhaben. Wir denken, die Nintendo⁶⁴-Zielgruppe ist daher eher in der Lage, ein so schwieriges Spiel wie *Resident Evil Zero* durchzuspielen.“

Die Dinos kommen!

Ubi Soft hat einen Vertragsabschluss mit Disney Interactive bekannt gegeben. Dieser berechtigt Ubi Soft dazu, ein Dolphin-Spiel zum kommenden Disney-Film *Dinosaurier* zu entwickeln und zu vermarkten.

(weiter auf Seite 10)

Legend of Zelda: Majora's Mask

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Nintendo

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 4. Quartal

Japanische Videospieler dürfen das neueste *Zelda*-Sequel bereits ab dem 27. April spielen. Dort wird es weiterhin den Namen *The Legend of Zelda: Mask of Majora* tragen. In Amerika wird das Action/Adventure voraussichtlich im Spätherbst veröffentlicht und *The Legend of Zelda: Majora's Mask* heißen. Welchen der beiden Titel das Game in Europa tragen wird, oder ob es ganz anders heißt, ist bisher unklar. Auf jeden Fall soll es bei uns noch vor Weihnachten erscheinen. Neben vielen neuen Bildern können wir euch noch eine brandheiße Info liefern: Neben der wohlbekannten magischen Ocarina werden noch drei andere Instrumente eine große Rolle spielen. Weitere wissenswerte Facts über das neue *Zelda* könnt ihr in den TOTAL!-Ausgaben 10/99 und 1/2000 nachlesen.



Diesmal bekommt ihr es mit teilweise Furcht einflößenden Masken zu tun



Angriff der Riesenlibellen! Irgendwie erinnert dieses Bild an Buck Bumble



Erste Bilder vom Dolphin!!!



brutales Zombie-Prügel-spiel, das unter der Führung von Shigeru Miyamoto entwickelt wird. Nintendo scheint also wirklich Ernst zu machen und zukünftig verstärkt nichtknuddelige Charaktere ins Rennen zu schicken. Doch auch Mario durfte natürlich nicht fehlen. Es ist einfach unbeschreiblich, wie umwerfend die ersten Szenen des neuen Klempnerabenteuers aussehen. Der italienische Klempner lieferte sich in den gezeigten Ausschnitten einen unerbittlichen Kampf mit seinem Erzfeind Bowser. Schauplatz war die Wendeltreppe einer Burg. Zunächst dachten aufgrund

der fantastischen Grafik alle, es würde sich um eine gerenderte Filmsequenz handeln. Aber nein, es war die Spielgrafik! Plötzlich floss Lava die Wendeltreppe hinunter, der man ausweichen musste, und die dafür sorgte, dass sich die Treppe aufgrund der Hitze langsam auflöste. Das müsst ihr gesehen haben! Leider gibt es noch keine Screenshots zu den Spielen. Beim Design der Konsole wollte Nintendo offensichtlich keine Ex-

So sieht er aus, der sensationelle Emotion-Controller des Dolphin. Er verfügt über Geruchssensoren der bekannten Firma AnnaLog



perimente wagen. Dolphin sieht fast genauso aus wie ein 64DD. Der einzige Unterschied ist die Ladeklappe für die DVDs und natürlich die enorme

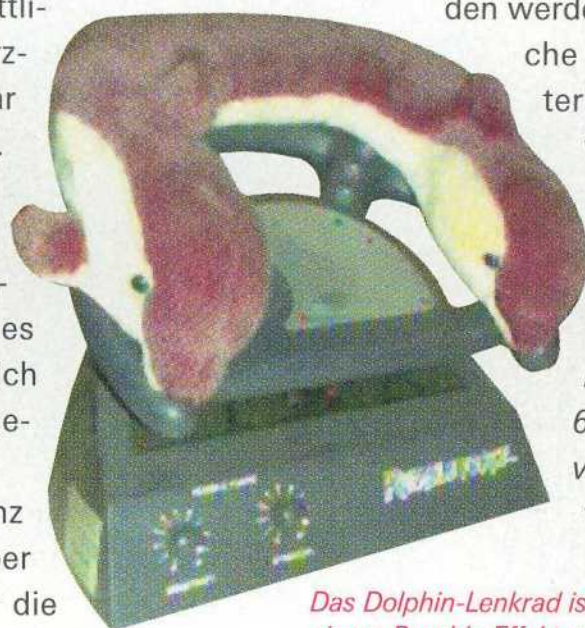
Power-Technik im Gerät.

Nintendo entschied sich für diese Lösung, weil dadurch die Abwärtskompatibilität zum N64 gewährleistet werden kann. Über den Erweiterungs-Port auf der Unterseite des N64 kann der 64-Bitter mit Dolphin verbunden werden. So könnt ihr sämtliche

N64-Spiele auch weiterhin spielen. Dolphin wird die Grafikleistung steigern und zusätzliche Level und Rennstrecken auf DVD anbieten, die *Super Mario 64*, *Mario Kart 64*, *BanjoKazooie*, *Wave Race 64*, *1080°* und viele andere N64-Spiele wieder inter-

essant machen. Außerdem soll es zum Start

mindestens 750 Spiele für Dolphin geben, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Nintendo gab zudem bekannt, dass man diesmal besser im Zeitplan sei als geplant und die neue Wunderkonsole daher weltweit bereits am 1. April 2000 erscheinen werde. Wir können es kaum erwarten!



Das Dolphin-Lenkrad ist mit einem Rumble Effekt und einem Airbag ausgestattet



Nintendo hat die Bombe platzen lassen! Am 4. März 2000, dem Erstverkaufstag der PlayStation 2, wurden neue Informationen zum N64-Nachfolger Dolphin (Arbeitstitel) bekannt. Während tausende von Videospiel-Freaks im Tokioter Technikstadteil Akihabara Schlange standen, um eine PS2 zu ergattern, nutzte Nintendo die Gunst der Stunde. In 50 Geschäften der näheren Umgebung wurde dem wartenden Menschaufmarsch erstmals Dolphin (auf Deutsch: Delfin) präsentiert. Zusätzlich führen, ähnlich wie bei einem Karnevalsumzug, den ganzen Tag fünf LKWs die Haupteinkaufsstraße auf und ab. Auf diesen LKWs wurden auf riesigen Leinwänden die kommenden Dolphin-Spiele gezeigt. Besonders interessant war ein extrem

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Ihr mögt die *Pokémon*-Fernsehserie auf RTL II? Ihr mögt die Musik der Serie? Dann habt ihr jetzt die große Chance, eine Soundtrack-CD zu gewinnen. TOTAL! verlost in Zusammenarbeit mit Koch Records zehn Original-CDs.

Um an der Verlosung teilzunehmen, braucht ihr lediglich eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

TOTAL!
Stichwort: „Ich schnapp' sie mir!“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 25.04.2000.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Koch Records sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



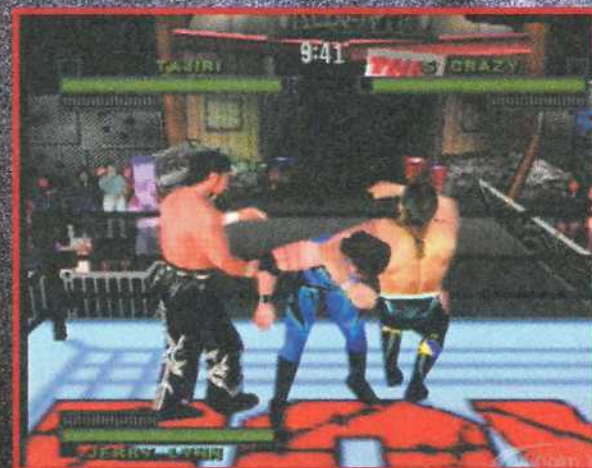
Verlosung Pokémon

Verlosung Pokémon

KOCH
RECORDS

TOTAL!

ERST WENN ES SCHMERZT, FÄNGT
DER SPASS SO RICHTIG AN!
KEINE REGELN, KEIN ERBARMEN,
NICHTS FÜR WARMDUSCHER.
STEIG IN DEN RING UND KAMPFE IN
DER HARTESTEN WRESTLING-LIGA
DER WELT.



GAME BOY COLOR®



TM



®



TM

WWW.ACCLAIM.DE

WWW.HARDCOREREVOLUTION.COM

ECW is a trademark of HHG, Corp. ECW Hardcore Revolution™ and Acclaim © & © 2000 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Salt Lake City. All Rights Reserved.

HARDCORE ECW REVOLUTION™

REAL F'N FANS
REAL F'N HARD
REAL F'N WRESTLING

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

AKkaim

am rande

(Fortsetzung von Seite 6)
Gerüchten zufolge arbeitet Rare zur Zeit an einem N64-Spiel zu diesem Film, da aufgrund der bestehenden Verträge zwischen Nintendo und Disney Interactive die Lizenz für ein N64-Spiel noch immer bei Nintendo liegen soll. Sowohl Nintendo als auch Rare haben dies nicht bestätigt

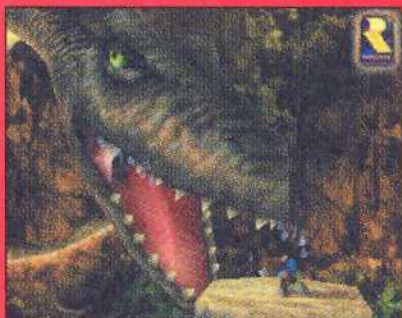


Donald Duck in 3D?

Die Gerüchte verdichten sich, dass Ubi Soft an einem N64-Spiel mit Disneys Donald Duck in der Hauptrolle arbeitet. Das Spiel soll angeblich den Namen *Donald Duck - Quack Attack* tragen und im November diesen Jahres erscheinen. Die europäische Niederlassung der Firma Ubi Soft hat diese Meldung nicht offiziell bestätigt.

Banjo-Tooie

Der renommierte Hersteller Rare wird den kommenden Jump&Run-Hit *Banjo-Tooie* erstmals auf der Videospiel-Messe E3 (vom 11.-13. Mai in Los Angeles) präsentieren.



AIDYN CHRONICLES THE FIRST MAGE

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: H2O/THQ

Genre: Rollenspiel
Erhältlich: ab August

Nachdem es für einen Europa-Release von *Ogre Battle 64* nicht gut aussieht, haben Rollenspiel-Fans nun wieder Grund zu hoffen. Der *Tetrisphere*-Entwickler H2O arbeitet derzeit für THQ an einem 3D-Rollenspiel. In *Aidyn Chronicles: The First Mage* übernimmt ihr die Kontrolle über den Helden Alaron. Als Waisenkind wurde er von Herzog Lloyd aufgenommen und am königlichen Hofe großgezogen. Mit 17 schickte ihn der König auf seine erste Patrouille, nachdem er Alaron zum Ritter geschlagen hatte. Er wird während seines ersten Auftrags verletzt und von einer al-



Echte Abenteurer brauchen auch bei Eiseskälte keine langen Beinkleider



In manchen Situationen ist es einfach angebracht, die Flucht zu ergreifen. Besonders, wenn ein Golem hinter euch her ist, der über das Schwert nur lachen kann

ten, weisen Frau namens Oriana aufgenommen und gesundgepflegt. Die Dame meint, in ihm etwas Ungewöhnliches zu erkennen. So schickt sie ihn auf eine lange Reise, die das Ziel hat, dass Alaron seine Vergangenheit, seine Herkunft, sein ganzes Ich kennen lernen soll. Auf seinem Weg begegnet er Liebe, Hass, Ehre und Betrug, entdeckt verlassene Städte, kämpft gegen gefährliche Monster und macht Bekanntschaft mit den verschiedensten Personen.

Der Hersteller verspricht eine spannende Mischung aus Story, Action-Elementen und rundenbasierten Kämpfen. Sowohl die Wetterverhältnisse als auch die Tageszeiten ändern sich und

nehmen Einfluss auf die Fähigkeiten der verschiedenen Charaktere, von denen ihr bis zu vier in eurer Party aufnehmen könnt.

Neben vielen Zaubersprüchen soll *Aidyn Chronicles* zudem einen nicht linearen Spielablauf bieten. Je nachdem wie ihr euch verhaltet, wird sich demnach auch die Storyline verzweigen.



Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Chun Soft

Genre: Rollenspiel
Erhältlich: unbekannt

Ursprünglich als 64DD-Spiel geplant, wird Chun Softs *Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2* nun doch auf Cartridge erscheinen. Bisher wurde das viel versprechende

Rollenspiel jedoch lediglich für Japan angekündigt. Ob der Titel den Weg nach Amerika oder gar Europa findet ist sehr fraglich. Seit drei Jahren wird das Spiel entwickelt, dass laut Hersteller den Höhepunkt der *Mysterious Dungeon*-Serie darstellen soll.



SR3K (Stunt Racer 3000)

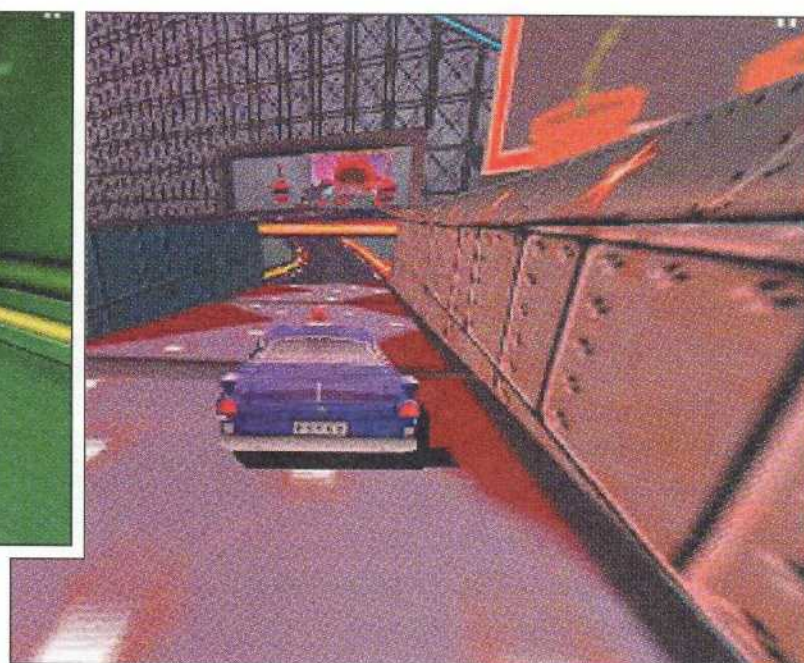
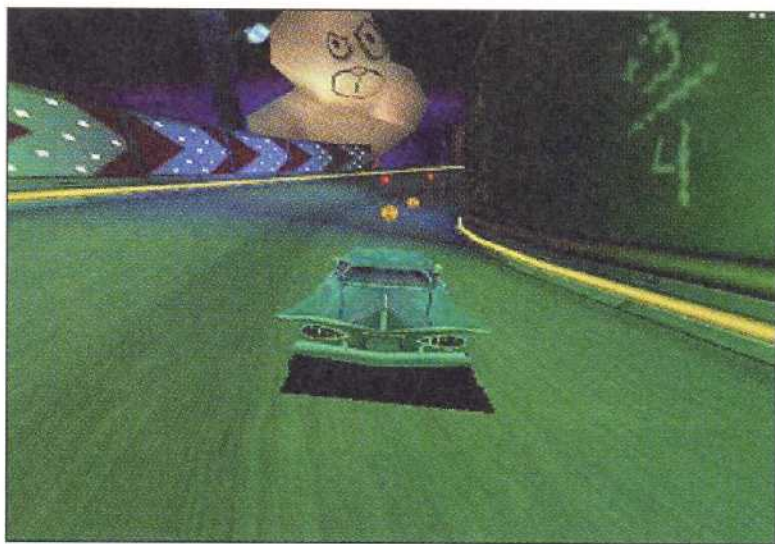
System: Nintendo⁶⁴

Entwickler: Boss Game Studios

Genre: Rennspiel

Erhältlich: ab August

Mit *Top Gear Rally* sammelten die Entwickler der Boss Game Studios erste Erfahrungen auf dem N64. Mit *World Driver Championship* zeigten die Programmierer, dass sie eine Menge aus den ersten Erfahrungen gelernt haben. Nach den Rennspiel-Genres Rally und Touring Car arbeitet Boss Game Studios nun an einem viel versprechenden Fun-Racer. Dabei ist das Design der Fahrzeuge an das der Autos aus den 50er Jahren angelehnt. Die Fahrer wurden jedoch aus einer Auswahl ausgefallener Aliens und Roboter rekrutiert. Insgesamt zwölf ungewöhnliche Strecken mit vielen Abzweigungen werdet ihr vorfinden und ein Fahrverhalten, dass nicht immer realistisch ist. Im Gegenteil, es erwarten euch wilde Schleuder- manöver und weite Sprünge.



Jetzt wisst ihr, warum das Spiel diesen Namen trägt: Ein Sprung aus dieser Höhe darf sich „Stunt“ nennen



Polaris SnoCross

System: Nintendo⁶⁴

Entwickler: Vicarious Visions/Vatical Entertainment

Genre: Rennspiel

Erhältlich: 4. Quartal



Pünktlich zum nächsten Winter soll das Spiel fertig sein. Heiße Schneemobil-Action im kalten Schnee wird versprochen und hoffentlich auch geboten

Schnee und Eis sind die Grundlagen für einige interessante Sportarten. Neben Ski, Bob und Snowboard zählt vor allem das Fahren mit so genannten Skidoos zu den ausgefallensten Freizeitbeschäftigungen. Mit diesen Schneemobilen gleitet man über gefro-

renes Wasser wie mit einem Jetski über flüssiges. Nachdem Letzteres mit *Wave Race 64* eine hervorragende Simulation für Nintendo⁶⁴ fand, werdet ihr in *Polaris SnoCross* ordentlich am Gashebel eines Skidoos ziehen können. Die Bilder stammen zwar noch von der Workstation,



Fasten your seat belt, please! Na, der Aufforderung wird man aufgrund der Bilder liebend gern nachkommen!

doch die Nintendo⁶⁴-Version soll laut Hersteller ebenfalls extrem gut aussehen. Wollen wir hoffen, dass sowohl die Steuerung als auch das Streckendesign genauso gut gelingen, wie die Entwickler derzeit die Grafik preisen. Ende des Jahres soll das Spiel erscheinen.



Battle Zone 64

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Climax

Genre: Action/Strategie
Erhältlich: ab April

Wir schreiben das Jahr 1962. Amerikaner und Sowjetrussen reisen zum Mond, und es beginnt ein Krieg um die neue Substanz Bio-Metal, die es erlaubt, futuristische Waffensysteme zu entwickeln. Ihr steuert einen Weltraumsoldaten, der mehr als 32 Gefährte (unter anderem Panzer und Gleiter) in den über 30 strategischen Missionen nutzen



Im komfortablen Konfigurations-Menü könnt ihr sämtliche Buttons des Pads frei belegen

kann. *Battle Zone 64* ist eine komplexe Mischung aus 3D-Action und taktischer Kriegsführung über zahlreiche Befehlsmenüs. Ab Mitte April sollte dieser Titel im europäischen Handel erhältlich sein.

NBA – In The Zone 2000

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: KCEO/Konami

Genre: Sport
Erhältlich: ab Mai

Dank Originallizenz sind in Konamis *NBA – In The Zone 2000* alle 28 NBA-Teams mit ihren Stars sowie zwei All-Star-Mannschaften vertreten. Wenn ihr nicht an ei-



Der Dunk ab! Spektakuläre Manöver steigern bei NBA – ITZ 2000 die Laune



nem Freundschaftsspiel, den Play-offs oder einer ganzen Saison teilnehmen wollt, könnt ihr eure Fähigkeiten beim Dunk-Contest, Three-Point-Shootout oder einem All-Star-Game testen. Grafisch und soundtechnisch macht Konamis Basketball-Spiel einen sehr guten Eindruck. Die Spieler sind detailliert dargestellt und beherrschen jede Menge Moves.

San Francisco Rush 2049

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Atari Games/Midway

Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab September

Die Fun-Racer-Serie geht in die dritte Runde. Im aktuellen Sequel könnt ihr im San Francisco des Jahres 2049 auf die Tube drücken. Die



Ist das nun ein Ufo oder ein Auto? Spätestens die Landung wird's zeigen!

Kurse sind daher sehr futuristisch gestaltet. Eure Fahrzeuge können für besonders weite Sprünge sogar Flügel ausfahren. Sechs Strecken gilt es zu erkunden, unzählige Abkürzungen, geheime Passagen und versteckte Abschnitte wollen gefunden werden. Wie auch der Vorgänger bietet *San Francisco Rush 2049* spezielle Stunt-Kurse.

Worm Light

System: GB Color & GB Pocket
Entwickler: InterAct

Genre: Zubehör
Erhältlich: im Handel

Mit dem Worm Light erwartet euch einer der coolsten und sinnvollsten Zubehörartikel der letzten Jahre. Wer kennt nicht das Problem, dass es im Bus, hinter einem Schulbuch oder unter der Bettdecke zu dunkel ist, um vernünftig Game



Boy zu spielen? Vor allem

beim Game Boy Color machen sich fehlende Lichtquellen sofort unangenehm bemerkbar. Das Worm Light von InterAct bietet in diesem Fall die optimale Lösung. Ihr stopft es einfach in die Link-Buchse eures GB

Colors oder GB Pockets (mit dem alten GB funktioniert es aufgrund der größeren Link-Buchse leider nicht), und schon wird es hell über dem kleinen Monitor. Es sind keine zusätzlichen Batterien nötig, und der Stromverbrauch ist erfreulich gering.



Cool, cooler, Worm Light! Das 'Wurmlicht' ist nicht nur äußerst praktisch, sondern sieht auch noch klasse aus



Termin	Titel	Hersteller	Genre
März:	Army Men	3DO/Infogrames	Action
	Box Champions	Electronic Arts	Prügelspiel
	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 2	Konami	Spielesammlung
	Magical Tetris	Capcom/Activision	Puzzlespiel
	Mask of Zorro	Ubi Soft	Jump&Run
	Rampage 2 Universal Tour	Midway	Action
	Rayman	Ubi Soft	Jump&Run
	Ready 2 Rumble	Midway	Prügelspiel
	Rugrats: Die Zeitreise	THQ	Action
	Soccer Manager	Acclaim	Manager-Simulation
	Speedy Gonzales	Infogrames	Jump&Run
	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
	Azure Dreams	Konami	Rollenspiel
	Bugs Bunny: Crazy Castle 4	Kemco	Jump&Run
	Cross Country Racing	Konami	Rennspiel
	Disney World Racing	Eidos Interactive	Rennspiel
	DSF All-Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
	F-1 World Grand Prix II	Video Systems	Rennspiel
	Golf King	Crave Entertainment	Sport
	International Karate 2000	Virgin Interactive	Prügelspiel
	Jer. McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel
	Looney Tunes Collector	Infogrames	Action/Adventure
	Muppets, The	Take 2	Action
	NBA In the Zone 2000	Konami	Sport
	Pong	THQ/Hasbro Int.	Action
	Rainbow Six	Take 2	Action/Strategie
	Tomb Raider	Eidos Interactive	Action/Adventure
	Top Gear Rally 2	Kemco	Rennspiel
	Wario Land III	Nintendo	Jump&Run
Mai:	24 Stunden von Le Mans, Die	Infogrames	Rennspiel
	Asterix: Suche nach Idefix	Infogrames	Jump&Run
	Ballistic	THQ	Action
	Battletanx	3DO/Infogrames	Action
	Casper	Virgin Interactive	Action/Adventure
	DSF Fußball Manager	Ubi Soft	Manager-Simulation
	ISS 2000	Konami	Sport
	Jay und die Spielzeugdiebe	THQ/RTL	Jump&Run
	Metal Gear Solid	Konami	Action
	Micro Machines V3	Codemasters/THQ	Rennspiel
	NASCAR 2000	THQ	Rennspiel
	Oddworld Adventures II	Oddworld/GT Int.	Jump&Run
	Pocket Racing	Virgin Interactive	Rennspiel
	Pool Billiard	Codemasters	Sport
	RTL Fußballmanager	THQ	Manager-Simulation
	Spirou	Ubi Soft	Action/Adventure
	Thrasher: Skate and Destroy	Take 2	Sport
	Triple Play 2001	THQ	Sport
	Tyrannosaurus Tex	Eidos Interactive	First Person Shooter
	Xena – Warrior Princess	Titus	Prügelspiel
ab Juni:	Dino Crisis (Oktober)	Capcom/Virgin Int.	Action
	Driver (Juni)	GT Interactive	Rennspiel
	F1 Racing Champ. (Juni)	Ubi Soft	Rennspiel
	Hercules (Juni)	Titus	Action
	Perfect Dark (August)	Rare/Nintendo	Third Person Shooter
	Pokémon Gelbe Edition (Juni)	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Pinball (August)	Nintendo	Flipper
	Resident Evil (Juni)	Virgin Interactive	Action/Adventure
	Turok 3 (August)	Acclaim	Action
	Wetrix (Juni)	Infogrames	Puzzlespiel
Termin nicht bekannt:	Lufia – Ruins Chaser	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure



Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
März:	Army Men: Sarge's Heroes	Infogrames	Action/Adventure	3/00
	Battletanx – Global Assault	Infogrames	Action	3/00
	Castlevania – L.o.D.	Konami	Action/Adventure	3/00
	Daikatana	Kemco	First Person Shooter	3/00
	ECW Hardcore Revolution	Acclaim	Prügelspiel	4/00
	European PGA Golf	Infogrames	Sport	4/00
	J. McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	4/00
	Nuclear Strike 64	THQ	Action	2/00
	Paperboy 3D	Midway	Action	4/00
	Ruff & Tumble	GT Interactive	Action/Adventure	3/00
	South Park Rally	Acclaim	Rennspiel	3/00
	Tony Hawk's Skateboarding	Activision	Fun-Sport	4/00
	Vigilante 8: 2. Herausford.	Activision	Action/Rennspiel	4/00
April:	All-Star Baseball 2001	Acclaim	Sport	12/99
	Asteroids Hyper 64	Crave Entertainment	Shoot 'em Up	3/00
	Battlezone 64	Crave Entertainment	Action	4/00
	Hydro Thunder	Midway	Rennspiel	4/00
	Int. Track & Field 2000	Konami	Sport	4/00
	NBA In the Zone 2000	Konami	Sport	4/00
	Pokémon Stadium	Nintendo	Action/Pokémon	4/00
	Rat Attack	Mindscape/Mattel	Action/Adventure	7/99
	Ridge Racer 64	Nintendo	Rennspiel	3/00
	Tarzan	Eurocom/Activision	Jump&Run	3/00
Mai:	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	4/00
	ISS 2000	Konami	Sport	2/00
	Operation WinBack	Koei/Virgin	Action	4/00
	Perfect Dark (nicht in Dt.)	Rare/Nintendo	First Person Shooter	3/00
	Tazmanian Express	Infogrames	Action/Adventure	9/99
Juni:	Blues Brothers 2000	Titus	Jump&Run	7/99
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Spielesammlung	3/00
	Hercules	Titus	Action/Adventure	7/99
Juli:	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	3/00
August:	Aidyn Chronicles: First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	Duck Dodgers	Infogrames	Jump&Run	–
	SR3K (Street Racer 3000)	Boss Game Studios	Rennspiel	4/00
	The World is not Enough	Eurocom/EA	First Person Shooter	12/99
	Turok 3	Acclaim	First Person Shooter	3/00
Septemb.:	San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	4/00
	Schlümpfe 2000	Infogrames	Jump&Run	–
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00
Novemb.:	Championship Motocross	THQ	Rennspiel	–
	Power Rangers Light. Rescue	THQ	Action/Adventure	–
	Rugrats in Paris	THQ	Adventure	–
	Scooby-Doo	THQ	Jump&Run	–
	WWF	THQ	Prügelspiel	–
Termin (noch) nicht bekannt:	Banjo-Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	4/00
	Conker Bad Fur Days	Rare/Nintendo	Action/Adventure	3/99
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Eternal Darkness	Silicon Knights	Action/Adventure	7/99
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	Harvest Moon 64	Crave Entertainment	Strategie	3/00
	Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/Adventure	2/99
	Kirby 64	HAL/Nintendo	Action/Adventure	10/99
	Mickey Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	–
	Mini Racers	Looking Glass/Nint.	Rennspiel	7/99
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Mysterious Dungeon	Chun Soft	Rollenspiel	12/99
	Ogre Battle 64	Quest	Strategie/Rollenspiel	12/99
	Pikachu Genki Dechu	Nintendo	Virtual Pet Simulation	2/99
	Resident Evil Zero	Capcom	Horror-Adventure	3/00
	Rika	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	Star Wars	LucasArts	nicht bekannt	–
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	3/00
Entwicklung eingestellt:	F-1 World Grand Prix III	Video Systems	Rennspiel	–
	GTA	Take 2	Action	–
	O.D.T.	Psygnosis	Action	1/99
	Pokémon Snap (Euro. Version)	Nintendo	Foto-Safari	7/99
	Rally Masters	Infogrames	Rennspiel	1/00
	Spider-Man	Activision	Action	12/99
	Thrasher: Skate & Destroy	Take 2	Fun-Sport	–
	View Point 2064	Sammy	Shoot 'em Up	10/99
	Wild Waters	Looking Glass/Ubi S.	Rennspiel	7/99



Die Pokémon sind überall! Gut, dass wir zur Abwechslung noch einen etwas älteren Zelda-Briefumschlag von Dennis Schattauer auf Lager haben

Moinsen!

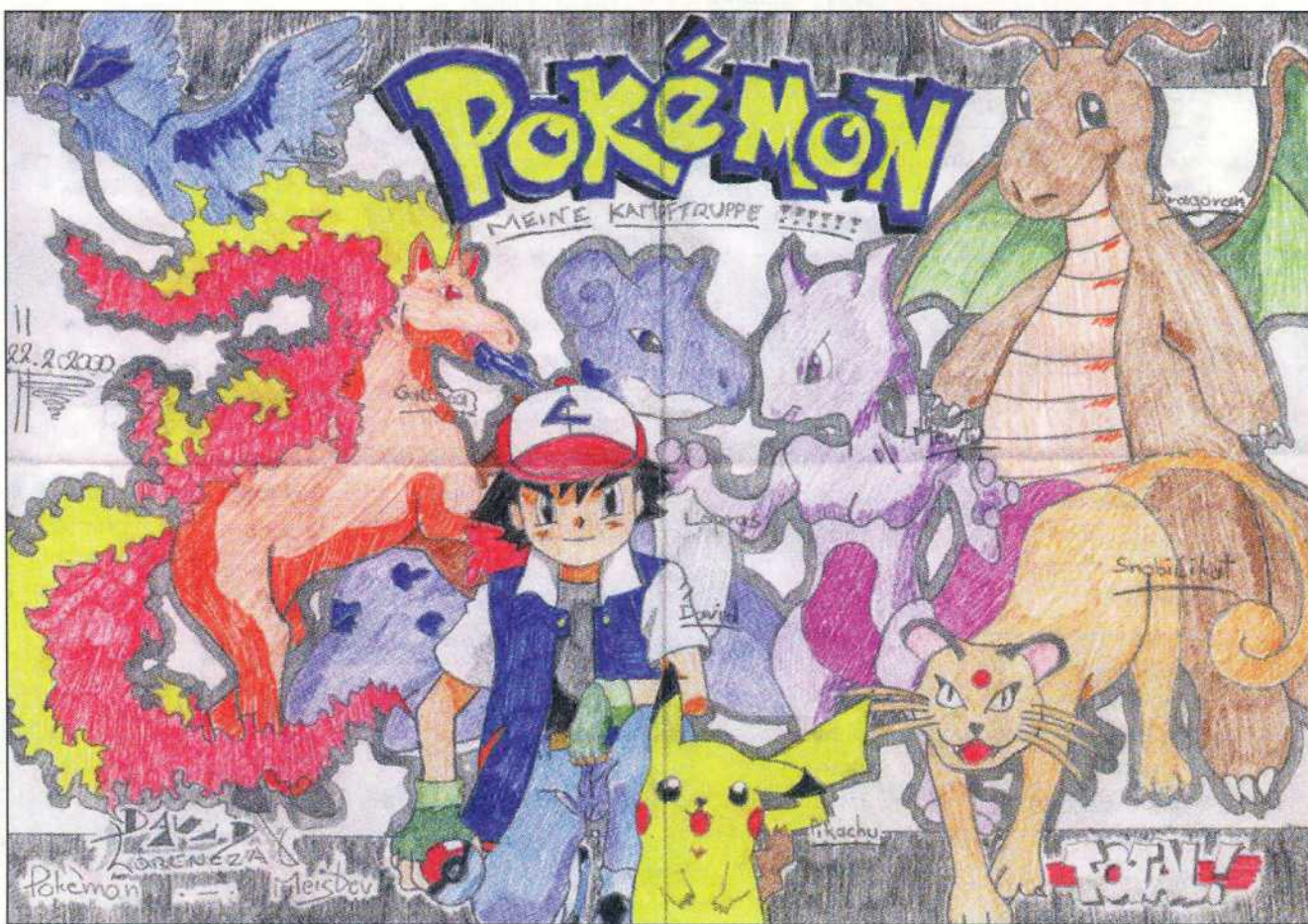
Hallo, holerö und herzlich willkommen auf euren Leserpostseiten! Hier habt ihr die Gelegenheit, Einfluss auf die Gestaltung eurer TOTAL! zu nehmen. Habt ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier 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

Ihr könnt 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 unter dem Stichwort „Leserpost“.



David Lorenz hat nicht nur eine frappierende Ähnlichkeit mit einem gewissen Ash, sondern kann auch verdammst (pardon) gut zeichnen. Seine Truppe ist vielleicht nicht die allerstärkste, aber dafür hat sie Charakter

Weniger ist mehr

Jetzt, wo ihr euch auch der digitalen Revolution gebeugt habt, bekommt ihr auch mal wieder einen Leserbrief von mir. Materielle Briefe finde ich so umständlich und dann soll ich der Post dafür auch noch jedes Mal 1,10 DM in den Rachen werfen? By the way: Habt ihr wirklich einen Vertrag mit der Post (über Gewinnbeteiligung an den an euch adressierten Briefen – mit Leserbriefen, Preisausschreiben, Charts, Kleinanzeigen, Helpline, Abo & Heftshop dürften das doch eine ganze Menge sein)? [Anm. d. Red.: Diese Frage ist doch hoffentlich genauso ein Scherz wie unsere Aussage, die du zitierst, oder?]

Doch was müssen meine armen Ohren hören beziehungsweise meine Augen lesen in der aktuellen TOTAL! 3/2000: Ihr wollt Reportagen, Hintergrundberichte und Ausblicke zu Gunsten von mehr Komplettlösungen weglassen, weil angeblich die Mehrzahl der Leser das wünscht?! Da muss ich doch mal scharf protestieren! Das mögen vielleicht eine Hand voll eurer Leserbriefschreiber so sehen, doch ich denke, dass viele der TOTAL!-Leser so wie ich umfangreiche Lösungen für Platzverschwendung halten. Mir persönlich macht das Spielen mit einer Hand am Joypad und der anderen an irgendeinem Heft ungefähr so viel Spaß wie ein Lexikon abzuschreiben ...

Ich halte es daher für viel sinnvoller, auf einige schwierige Stellen in den Games einzugehen, zum Beispiel wie in der Helpline, anstatt jeden Schritt in den Einführungsleveln ausführlich zu beschreiben. Ersteres wird eurem Niveau und dem eurer Leser sicherlich viel besser gerecht. Und gerade eure Reportagen und fundierten Berichte heben euch von der Konkurrenz ab. Wenn ihr jetzt versucht, euch zum Niveau anderer herabzugeben, werdet ihr aus Preisgründen untergehen, was ich mehr als schade fände (obwohl, wenn ihr schon auf diesem Niveau wärt, wäre es nicht mehr ganz so schade um euch...). ;-)

Außerdem: Erst nervt ihr mich jahrelang mit Anime-Berichten, und wenn ich endlich bekehrt bin, lasst ihr selbst die für diese Ausgabe angekündigte Reportage fallen. Was sagt man denn dazu! (...) Ich hoffe, ihr seid mir nicht böse, dass ich so viel Kritik geübt habe, aber ich denke, es war konstruktive Kritik, die eurem genialen Mag helfen soll, so TOTAL! genial zu bleiben oder gar noch besser zu werden. Zudem habe ich bei euch auch den Eindruck, dass ihr ehrlich auf eure Leserwünsche eingeht. Also: Macht so weiter!

Jonas, E-Mail

TOTAL!:

Danke für die Kritik. Böse? Ganz im Gegenteil. Es ist doch wichtig, zu erfahren, was den Leser(inne)n nicht passt. Wir machen die TOTAL! ja nicht (nur) für uns. Deshalb würde uns auch die Meinung aller zum Thema Reportagen oder Komplettlösungen interessieren. Dass wir mit der Menge an Lösungen momentan selbst nicht ganz glücklich sind, das haben wir ja schon zum Ausdruck gebracht. Da wir mit DK64 und JFG durch sind, wird sich die Gewichtung ab kommenden Monat auch wieder verschieben – es sei denn, wir hören von euch, dass das nicht erwünscht ist. (Deine Kritik bezüglich der Punkte Register und Heftshop haben wir zwar aus deinem Brief herausgekürzt, aber durchaus zur Kenntnis genommen. Mal sehen, was sich diesbezüglich machen lässt.)

PS: Anime&Manga kommt bald!

Welche Farbe hat Erfolg?

Alles neu macht 2000? Das Software-Programm für das N64 kann sich sehen lassen (besonders ISS 2000 und Perfect Dark). Und dann? Tja, und dann wäre da noch der August 2000. Auf der Space World will oder muss Nintendo die neue Hardware präsentieren, dann mit DVD und sehr wahrscheinlich Internetzugang. Ob dann alles gut wird, sprich, Nin-



Petra Rödig hat anscheinend riesige Mengen an putzigen Poké-Zeichnungen auf Lager. Mehr davon!

tendo sich die Marktführung zurückerobern kann? Wünschenswert wäre es. Ob man bis dahin optimistisch sein soll wie 1996, als keiner den Erscheinungstermin des N64 erwarten konnte? Oder doch lieber realistisch bleiben und aus der Vergangenheit lernen?

Auf jeden Fall werden Grafik und Sound besser, aber zu welchem Preis? (Preis = zweideutig) Wird der Umfang der Spiele dank DVD wirklich größer? Sind die meisten Genres nicht so gut wie ausgereizt? Werden die Entwicklungszeit und die damit verbundenen Entwicklungskosten nicht schlagartig explodieren? *Zelda: O.o.T.* und *DK64* hatten schon für Cartridge-Verhältnisse eine sehr lange Entwicklungszeit. Wird es in der Zukunft vielleicht nur „Basis-Spiele“ geben, zu denen man sich dank Internet zum Beispiel neue Level und Charaktere runterlädt? Wird das Internet dank der Multiplayer-Option nicht hoffnungslos überlastet? Wie lange wird es dauern, bis der Kopierschutz geknackt ist? Verfällt Nintendo möglicherweise dem Massenmarkt, und es erscheint eine Fortsetzung nach der anderen (Quantität statt Qualität)? Oder ist das zu pessimistisch?

Ich bleibe auf jeden Fall optimistisch! Nur eins: Liebe Nintendo-Designer, gebt der neuen Konsole kein schwarzes Gehäuse, denn irgendwie floppen dunkle Konsolen.

Abschließend noch ein paar Fragen:

1. Welches Team von Rare hat denn *DK64* programmiert? Soweit ich weiß, wurden *DKC1* und 2 (SNES) von demselben Team entwickelt, Teil 3 aber schon nicht mehr.

2. Denkt ihr, dass bei Konsolen irgendwann wieder Cartridge-Technologie eingesetzt wird? Denn die ist nicht so anfällig wie optische Datenträger und die dazugehörigen Laufwerke.

3. Meint ihr, es wird bei zukünftigen Spielen, gerade beim Dolphin, mehr auf 16:9 beziehungsweise auf Breitbild gesetzt?

Holger Hofmann

TOTAL!:

Da deine Zukunftsgedanken bestimmt nicht so gedacht waren, dass wir darauf konkrete Antworten geben (das ist ja auch gar nicht möglich), lassen wir sie als Anregung mal so im Raume stehen. Wir halten es übrigens nicht für allzu wichtig, ob Nintendo Markt-

führer ist oder nicht. Pessimismus ist aber nicht angebracht. Außerdem sei der Hinweis erlaubt, dass die Art des Datenträgers nicht zwingend Einfluss auf den Spielumfang hat. Ein wenig entsetzt sind wir, dass dir offenbar unabhängig von uns der lustige Effekt aufgefallen ist, dass der Erfolg einer Konsole von der Farbe abhängt. Hellbeige beziehungsweise hellgrau bedeutet Marktführerschaft (NES, SNES, Game Boy, PlayStation). Schwarz oder dunkelgrau ergibt hintere Plätze (Master System, Mega Drive, Neo•Geo, Game Gear, 3DO, Jaguar, Saturn, N64). Weiß hingegen bedeutet Kultstatus bei einer (kleinen) Gruppe von Fans (PC-Engine, Dreamcast). Falls Dolphin grau wird, hat Sony die nächste Runde schon verloren, denn die PS2 ist bekanntlich schwarz. Okay, nun zurück zum Ernst des Lebens.

1. Abgesehen von einigen Überschneidungen der Teams ist deine Aussage richtig (schließlich stammt die Info von uns). Im Großen und Ganzen kann man sagen, dass die Leute von *DKC1* und 2 *Banjo-Kazooie* entwickelt haben, während *DK64* vom *DKC3*-Team stammt. *Jet Force Gemini* ist übrigens von den *Diddy Kong Racing*-Machern, aber das nur am Rande.

2. Nein. Es gibt zwar ZIP-ähnliche Speichermedien mit rund einem Gigabyte Kapazität. Die waren ja auch für Dolphin im Gespräch. Aber Module werden immer teurer und kleiner sein als CDs und DVDs. Sobald DVD-RAMs billig genug sind, fällt schließlich auch der Nachteil der fehlenden Beschreibbarkeit weg.

3. Je mehr sich die entsprechenden Fernseher durchsetzen, umso mehr wird diese Option auch in Spielen angeboten. Davon kann man ausgehen. Ein sinnvolles 16:9-Feature hat Konami beispielsweise für den Dreispieler-Modus des PS2-Musikspiels *Drum Mania* gefunden. Auf normalen TVs sind auf dem Bildschirm nur die drei Felder mit den zu spielenden Noten zu sehen. Bei 16:9-Geräten kommt noch ein Fenster dazu, in dem Videosequenzen ablaufen.

Ich will sie alle!

Ich habe auf meinem kürzlich gekauften *Pokémon*-Soundtrack mehrere „Peinlichkeiten“ enthüllt. Die wohl auffallendste ist, dass mein Pokérap-Video auf Englisch und das eines Freundes, der die gleiche CD gekauft hatte, auf Deutsch ist. Da frage ich mich: Gibt es zwei verschiedene Versionen des Soundtracks oder ist meiner ein zufälliges „Fehlprodukt“? Denn äußerlich lassen sich die zwei CDs in keinsten Weise unterscheiden.

O.k., das war noch nicht wirklich peinlich, sondern eher seltsam. Im Gegensatz zu Folgendem: Es werden im Pokérap, bei dem immer von 150 Pokémon die Rede ist, ganze 146 aufgezählt. Ungeheuerlich, nicht wahr?

Aber bekanntermaßen sind aller guten Dinge drei: Nicht nur, dass vier Monster fehlen, nein, sie werden auch noch falsch aufgezählt. Im Video werden häufig richtige Namen gesungen, aber die falschen Namen beziehungsweise Monster dazu eingeblendet. Dass sich einige Pokémon ähneln, hat man sich offenbar zu Nutze gemacht!?

Versteht mich bitte nicht falsch, der Soundtrack gefällt mir sehr gut und ist garantiert

jedem *Pokémon*-Freund zu empfehlen, allerdings sollten die Jungs und Mädels das nächste Mal darauf achten, genauer zu sein. Schließlich gibt es einige Leute, die Wert auf Genauigkeit legen, und ein paar Deppen, die jedes Pokémon einzeln nachzählen ... (oops)

PS: Jetzt hätte ich vor Aufregung fast vergessen, euch zu sagen, dass ihr unbedingt so weitermachen sollt.

Sven Eichelberg, Herbolzheim

TOTAL!:

Wir würden dir für diese Entdeckung ja gerne den Sonderpreis „Akribo des Monats“ verleihen und diesen durch Akido feierlich überreichen lassen, aber im Pokérap werden doch 150 Pokémon aufgezählt!?

Wir haben aber keine Ahnung, wie ein englischer Pokérap in eine deutsche Verpackung gekommen ist. Bevor die CD in Deutschland veröffentlicht wurde, gab es sie bereits als US-Import. Doch bei dem ist die Beschriftung natürlich auch auf Englisch.

Fragen über Fragen

1. Als eingefleischter *Mana*-Fan muss ich die Frage einfach stellen. Stimmt es, dass *The Legend of Mana* (PSX) nicht in Deutschland erscheinen wird?

2. Warum sehen Ash (*Pokémon*) und Ness (*Mother/Earthbound*) so ähnlich aus? Hat das einen bestimmten Grund?



Elli Jessenberger (14) aus Denkendorf verdanken wir das Bild dieser zauberhaften Fee

3. Ich bin ein totaler *Mario Kart*-Fan und hoffe stark, dass auf dem Dolphin eine Fortsetzung herauskommt. Könntet ihr nicht Shigeru Miyamoto beim nächsten Interview einmal diesbezüglich befragen?

4. In *Pokémon Rot* und *Blau* sind jeweils nicht alle 151 Pokémon enthalten. Sind in *Pokémon Gelb* alle zu finden?

5. Wer hat eigentlich die Pokémon erfunden, sprich, welchem Programmierer kam dieser Einfall?

6. Ist es überhaupt noch möglich, zukünftige GBC-Spiele wie *Wario Land 3* oder *The*

Legend of Zelda – Tale of Power auf dem Super Game Boy zu spielen?

Laurens Pestel, Wedel

TOTAL!:

1. Das ist korrekt. *Chrono Cross*, die PSX-Fortsetzung von *Chrono Trigger*, auch nicht.
 2. Indirekt schon. Shigesato Itoi schuf mit Ness seine Vorstellung eines amerikanischen Durchschnittsjungen. Der trägt natürlich eine Baseballkappe. Ash sollte ein Hauptcharakter werden, mit dem sich Spieler in aller Welt identifizieren können. Das Ergebnis ist deshalb ungefähr dasselbe. Die Ähnlichkeit zwischen beiden ist auch nur auf dem Bildschirm so verblüffend. Die gezeichneten Versionen in den Anleitungen unterscheiden sich mehr.
 3. Erst mal müssen wir unseren Wunsch nach einer *Wave Race*-Fortsetzung durchsetzen, dann sehen wir weiter ... Nein, im Ernst: Es besteht doch gar kein Zweifel daran, dass Nintendo die beliebten und erfolgreichen Serien auch auf der nächsten Konsole weiterführt.
 4. Da wir dich als Stammleser(-briefschreiber) kennen: Die Antwort steht im Preview des Spiels in **TOTAL!** 1/2000 auf Seite 22.
 5. Hast du deine **TOTAL!**-Sammlung verschenkt? Das stand im Edi von Ausgabe 10/99. Gib zu, du hast es gelesen! Das war die Ausgabe, in der wir deinen Heimatort irrtümlicherweise als Stadtteil von Hamburg bezeichnet haben :-)
- Bis zur Erfindung von *Pokémon* war die Firma Game Freaks ein ‚ganz normaler‘ Software-Entwickler. Zu den Werken zählen *Mario & Yoshi* (GB und NES, T! 8/93), *Jelly Boy* (GB und SNES, T! 3/95), aber auch Spiele für Namco, T&E Soft und Sega wie zum Beispiel der *Mega Man*-Verschnitt *Pulseman* für Mega Drive.
6. Reine Game-Boy-Color-Spiele laufen nicht auf dem Super Game Boy, sondern nur solche, die auch auf dem normalen GB laufen.

Für immer und ewig

Bei Super-Nintendo-Spielen ist zum Speichern der Spielstände eine Batterie im Modul. Die Babyzellen in meinen SNES-Spielen sind



Stets bereit, jemandem seinen Knochen über die Rübe zu hauen: Tragosso von Jennifer Beyer (16)



Da ist er endlich, der Moment, auf den wir so sehnsüchtig gewartet haben. Der Auftritt von (Tusch!) **TOTAL!** Girl, unserem inoffiziellen Maskottchen. Anjas Story neigt sich dem Ende zu, wir hoffen auf die Fortsetzung!

erfreulicherweise noch nicht leer, obwohl eines der Spiele schon fünf Jahre alt ist. Ich besitze sechs N64-Spiele mit modulinternem Speicher. Das wären *Mario 64*, *Wave Race 64*, *Lylat Wars*, *Jet Force Gemini*, *Zelda* und *DK64*. Irgendwann ist die Batterie im N64-Modul leer. Was kann ich dann tun?

Jens Jahnke, Herne

TOTAL!:

In den von dir genannten Modulen befinden sich so genannte EEPROMs. Die werden niemals gelöscht. Aber auch herkömmliche Batteriespeicher sind erstaunlich langlebig. Wir hatten kürzlich ein NES-Modul namens *Mother* (Japan-Import) hervorgekratzt. Das ist zwar schon elf Jahre alt, aber die Batterie verrichtet immer noch anstandslos ihren Dienst. Sollte der Knopfzelle (nicht Babyzelle!) doch einmal der Saft ausgehen, ist der Spielstand flöten. Dagegen kann man nichts machen.

Snap sie dir alle ... nicht!

1. Als ich die neue **TOTAL!** (3/2000) gelesen hatte, musste ich mit Schrecken feststellen, dass *Pokémon Snap* nicht in Deutschland erscheinen wird. Dabei habe ich mich so auf das geniale Spiel gefreut. Ist Nintendo der Meinung, dass so ein Spielprinzip, wie es in *Snap* angewandt wird, nicht für den deutschen Markt geeignet ist? Was meint ihr dazu?
2. Wenn *Perfect Dark* nicht in Deutschland erscheint, wie komme ich dann trotzdem an eine PAL-Version mit deutschem Text?
3. Könnt ihr eine Komplettlösung von *Armored* für N64 abdrucken?
4. Werden in der zweiten Edition der *Pokémon*-Sammelkarten alle Pokémon dabei sein?

Florian Treinat (14)

TOTAL!:

1. Diese nicht nachvollziehbare Entscheidung wurde von Nintendo nicht begründet. Wir vermuten, dass sie in Japan gefällt wurde. Für die Nürnberger Spielwarenmesse war jedenfalls eine große Präsentation von *Snap* geplant, die dann sehr kurzfristig abgesagt wurde.



2. Zu den deutschen Texten hatten wir den aktuellen Stand in der News-Meldung (**TOTAL!** 3/2000) ja geschildert. Bis zur Indizierung war seinerzeit auch *GoldenEye* als Euro-Import im deutschen Handel erhältlich, das wird sicherlich bei *Perfect Dark* genauso sein.

3. Das ist momentan leider nicht geplant.

4. In der aktuellen Edition sind auch nicht mehr Pokémon als in der ersten. Es ist eine neue Auflage der bekannten Karten, die inzwischen vergriffen sind. Sie hat eine veränderte Optik, damit sich die beiden unterscheiden. Denn bei Sammlern ist eine Neuauflage weniger wert. Die echte zweite Edition erscheint erst 2000. Durch die beiden Erweiterungs-Sets *Jungle* und *Fossil* wird die Anzahl der Pokémon allerdings auf 150 hochgeschraubt. *Jungle* erscheint voraussichtlich Mitte Mai, *Fossil* frühestens im dritten Quartal. In den USA gibt es zudem acht Sonderkarten, so genannte Promo-Cards. Wann die in Deutschland auf den Markt kommen, steht noch nicht fest.

Mewtu rules

1. Kennt ihr diesen *Pokémon*-„Trick“ aus dem Internet? Er vermehrt durch Eingabe den sechsten Gegenstand im Inventar auf 99 bis unendlich. Nebeneffekt ist, dass bei jedem Spiel dadurch andere Pokémon über Level 100 erscheinen. Kann man denn diese bei offiziellen Wettkämpfen um Mew verwenden?
2. Außerdem brauche ich euren Rat. Mein Bruder hat eine Truppe von zwei Mewtus, zwei Simsalas und zwei Hypnos. Mit meiner angegebenen Truppe (Anm. d. Red.: siehe Bild auf Seite 14) verliere ich gegen ihn allein schon wegen „Genesung“. Sollte ich meine Lieblinge auch gegen lauter Psycho-Pokémon austauschen? Werden beim Wettkampf um Mew alle auch bloß Psycho-Pokémon haben? Ich fände das dann ziemlich langweilig.
3. Zum Schluß möchte ich noch fragen, ob Nintendo vielleicht die Versionen *Gold* und *Silber* mit Pokémon bestückt, die absichtlich stärker sind als in *Blau* und *Rot*, um den Umsatz zu steigern?

David Lorenczat

TOTAL!:

1. Natürlich kennen wir den. Genau genommen ist es ein seltsamer Programmierfehler mit noch seltsameren Auswirkungen. Es ist ziemlich unfair, ihn zu benutzen. Ein Nebeneffekt davon ist, dass die Einträge der Poké-Liga, die man im Pokécenter abrufen kann, zerstört werden. Aber von welchen offiziellen Wettkämpfen um Mew sprichst du, wenn wir mal so naiv fragen dürfen?

2. Tjaaa, gute Frage. Käfer- und Geist-Pokémon sind bekanntlich recht effektiv gegen Psychos. Aber die hat ja kaum jemand in seiner Truppe ... Arktos kann den guten Mewtu, pardon, das gute Mewtu mit Blizzard und ein wenig Glück einfrieren. Außerdem ist es ziemlich empfänglich für Schlafpuder. Obwohl Knofensa und Konsorten beispielsweise als Pflanzen gegenüber Psychos im Nachteil sind, können sie mit Schlafpuder und Wickel bequem jedes Mewtu weich klopfen – auch wenn das sehr lange dauert. Du musst nur als Erster an die Reihe kommen. Also ist ein hoher Geschwindigkeitswert vonnöten.

3. Nein, aber das ist auch gar nicht notwendig. Die Tatsache, dass es nach fast vier Jahren endlich ein neues Abenteuer mit 100 neuen Pokémon gibt, ist Verkaufsargument genug.

Oldie but Goldie

Ich finde es wirklich erstaunlich, was derzeit mit dem GBC passiert. Ich fand es schon erstaunlich, als ich las, dass bei *ChessMaster* munter drauflosgeredet wird, oder dass eine digitalisierte FMV in einem Formel-1-Spiel steckt. Doch als ich die News von *Metal Gear Solid* und von *Perfect Dark* las, da ist mir glatt die Kinnlade auf den Boden geplumpst. Dann kam noch der Songboy, die unglaubliche Grafik von *Rayman* und der First Person Shooter *T. Tex* dazu. Zusammen mit dem Drucker, der Kamera und Rumble-Modulen ist die „Keks-dose“ zu einem kleinen technischen Wunder geworden. Ich würde es auch gar nicht schlimm finden, wenn sich der GB Advance verschieben würde, wenn die Qualität der Spiele noch ein Jahr auf diesem hohen Level bleibt, dann nützt uns das doch sehr. Eine technische Brücke ließe sich ja auch vom GBC zum Dolphin schlagen, oder? Außerdem bliebe den Entwicklern mehr Zeit, Spiele für den GBA zu entwickeln.

Arno Schatz, Bochum

TOTAL!:

Nun, die wenigen, kaum verständlichen Sprachfetzen bei *ChessMaster* würden wir nicht gerade als „munter drauflosreden“ bezeichnen ... Ansonsten ist das kleine Wunderding wirklich erstaunlich. Du hast übrigens den Handy-Adapter aus Japan vergessen. Da Nintendo mit der „technischen Brücke“ zwischen Dolphin und GB Advance etwas ganz Besonderes im Sinn hat, wäre der GB Color kein 100%iger Ersatz, aber ansonsten hast du natürlich recht.

Beam mich rauf!

1. Durch stetiges Sammeln und Tauschen ist es mir und Schrotti gelungen, alle 150 Pokémon zu schnappen. Verzweifelt versuche ich,

Mew zu kriegen, aber ich kenne keinen, der eines besitzt. Da viele Pokémon-Süchtige niemals ein Mew sehen oder gar haben werden, will ich wissen, ob es vielleicht möglich wäre, dass ihr Mews Pokédex-Eintrag und sein Bild abdruckt.

2. Warum trägt Donkey Kong so eine bescheuerte Krawatte?

Michael Sonnleithner, A-St. Pölten

TOTAL!:

1. Hmm. Für was hältst du denn die Abbildung auf Seite 23 in **TOTAL!** 1/2000, wenn nicht die Pokédex-Abbildung von Mew? Wir reichen aber gerne noch eine Abbildung von Mew in Aktion nach (siehe Seite 24). Ansonsten können wir allen Mew-Süchtigen zu Geduld raten. Es ist noch nicht aller Tage Abend.

2. Aber das ist doch klar: Weil Donkey Kong so cool ist, dass er es sich leisten kann, eine so bescheuerte Krawatte zu tragen. Du weißt doch: Einen schönen Primaten kann nichts entstellen. Uns würde viel mehr interessieren, warum Cranky Kong bei *DK64* als Vater von Donkey Kong bezeichnet wird, während er bei *Donkey Kong Country* noch der Großvater war. Aber das nur am Rande.

Bitte warten

Ich muss euch wieder einmal sehr loben, denn ihr seid die einzige Zeitschrift, die über ein paar Screenshots zu *Banjo-Toonie*, die aus dem Internet stammen, kein Preview schreibt, sondern ehrlich ist und es in die News stellt. Andere haben es „angespielt“ oder angeblich die Vorversion gespielt. Macht weiter so!

Nun muss ich mal meine Meinung zu den Release-Verzögerungen, die immer wieder in den Leserbriefen als negativ verurteilt werden, kundtun. Ich finde dieses Gejammer furchtbar, denn was nutzen uns die schönen Spiele, wenn sie schlimme Bugs enthalten, nur weil sie ein paar Monate zu wenig Entwicklungszeit hatten. Ich weiß, so was passt nicht mehr in unsere schnelllebige Zeit, doch gute Software braucht nun mal ihre Zeit. Außerdem bin ich oftmals sehr froh über diese Verschiebungen, besonders von ersehnten Spielen. So kann man sich doch die ein oder andere Software-Perle mehr leisten, als wenn sie alle wie angekündigt kurz vor Weihnachten erscheinen.

Sven Ziegler, Mühlheim

TOTAL!:

Wir hätten zu dem Thema noch eine nette Anekdote auf Lager: Sony musste kürzlich in den USA *Gran Turismo 2* zurückrufen, weil man das Spiel aufgrund eines Bugs nur zu 98,6 % durchspielen konnte. In der vier Wochen später veröffentlichten PAL-Version soll der Bug bereits behoben gewesen sein.

Sehr geehrte Redaktion,

um es vorwegzunehmen: Dieses Fax ist kein Leserbrief mit dem Ziel, abgedruckt zu werden oder im Heft veröffentlicht zu werden. Es

geht um meine subjektive Auffassung zum Nintendo⁶⁴ und die Bitte, doch zu meinen Fragen Stellung zu beziehen. Als ich Ihr Editorial zur Ausgabe 3/2000 las, konnte ich mir das laute Lachen nicht mehr verkneifen.

(1) Der Arbeitstitel Dolphin ist seit knapp zwölf Monaten ein „alter Hut“.

(2) Sie haben sicher Recht, dass zu vermuten ist, dass die neue Konsole, wie auch immer sie fertig heißen mag, schon in der Schublade liegt und man nur darauf wartet, loszulegen. Falsch hingegen ist der von ihnen genannte Grund dafür (dass die Software-Entwickler mit den Produkten drumherum rechtzeitig fertig werden). Nein, man will abwarten, wie sich die PS2 von Sony präsentieren wird und vor allem, zu welchem Preis sie zu haben sein wird. (...)

(3) Wenn man als Produzent, gemeint ist Nintendo, schon ein System auf den Markt bringt, an das man qualitativ hohe Ansprüche stellt, und durch Modultechnik ausschließen will, dass die Kids zum Nachbarn rennen mit der Bitte „... brenn' das Spiel auch bitte meinem Kumpel ...“, dann muss man sich zumindest



Bin ich jetzt schon drin? Das war ja einfach! Zumindest für Waltraud Riedl (14) aus Wien klappt der TOTAL!-Zugang offenbar problemlos

im Preissektor etwas einfallen lassen, damit die echten Käufer, so wie ich, belohnt werden, um überhaupt bei diesem System zu bleiben. Die Vor- und Nachteile des N64 gegenüber der PlayStation sind hundert Mal durchgekaut, aber ein paar Fakten lassen sich nicht „unter den Teppich kehren“.

(4) Das N64 steht nicht mit einem Bein im Grab, sondern mit beiden!!!

(5) Die neue Nintendo-Konsole hat trotz der technischen Details, die bereits mehr oder minder bekannt sind, den Kampf gegen die PS2 schon verloren, weil die PS-Spiele alle abwärtskompatibel sind und selbst ich als N64-User mir die neue Konsole von Sony im Herbst kaufen werde. (...)

(6) So, nachdem ich zu einem unendlichen Thema „meinen Senf hinzugegeben habe“, seid ihr dran. Mich würde wirklich interessieren, ob ihr im Editorial wirklich so blauäugig seid, oder ob ihr „offenen Auges“ die multimediale Welt der Konsolen betrachtet!

anonym (29)

TOTAL!:

Eine Frage vorweg: Duzen wir uns jetzt, oder siezen wir uns? Na ja, egal. Was sollen wir jetzt machen? Eine Antwort verfassen und zurück-

faxen? Wir machen ein Magazin und keinen privaten Info-Service! Aber da wir gerne auf die angesprochenen Punkte eingehen wollen, erledigen wir das auf diesem Wege und lassen Ihren Namen weg.

(1) Die Anmerkung mit dem „alten Hut“ ergibt überhaupt keinen Sinn. Die Aussage Nintendos lautete nicht, dass bestätigt wurde, dass Dolphin ein Arbeitstitel ist. Außerdem sollten Sie mal überlegen, dass nicht jeder die **TOTAL!** seit der ersten Ankündigung des Dolphin liest und es dementsprechend absolut sinnvoll ist, gelegentlich darauf hinzuweisen, dass die Konsole bei ihrer Veröffentlichung einen anderen Namen tragen wird.

(2) Wie kommen Sie eigentlich auf die Idee, Nintendos Strategie bezüglich der Dolphin-Präsentation zu kennen? Durch unsere Kontakte zu Software-Firmen und Entwicklern kennen wir den Stand der Dinge und müssen nicht auf wilde Spekulationen zurück-

greifen. Abgesehen davon hat die zukünftige Preisgestaltung keinen Einfluss auf den Termin der Erstpräsentation.

(3) Dass Module teurer sind als CDs, muss Ihnen schon bekannt gewesen sein, als Sie sich für das N64 entschieden haben. Wenn man sich ein Auto kauft, das einen höheren Spritverbrauch hat als ein vergleichbares Modell, kann man sich hinterher auch nicht beim Hersteller beschweren, dass man einen Ausgleich dafür will. Und überhaupt: Wer sich PlayStation-Originale kauft, bekommt von Sony auch keine Belohnung dafür, dass er sich keine Raubkopie zugelegt hat. Im Übrigen sind die Preise für Nintendo-Module im Schnitt niedriger als noch zu Beginn – obwohl die Modulgrößen im selben Zeitraum deutlich gestiegen sind.

(4) Das N64 ist also tot? Schauen wir doch mal auf die internationalen Verkaufscharts. In den USA lag der bestverkaufte N64-Titel 1999 auf Platz 4. Mehr verkauften nur *Pokémon Blau*, *Gelb* und *Rot*. In Japan lag das bestverkaufte N64-Spiel auf Platz 5 der Jahrescharts. Mehr Spiele wurden nur von *Pokémon Gold* und *Silber* (GB) sowie von *Final Fantasy VIII* (PSX) und *Resident Evil 3* (PSX) verkauft. Ein beachtliches Ergebnis für ein totes System.

(5) Die PlayStation-Spiele sind nicht abwärtskompatibel, sondern die PS2-Konsole – und auch nur mit Originalspielen. Mal sehen, wie viele sich wundern werden, dass ihre PSX-Spielesammlung dann nicht auf PS2 läuft. Ob es einen direkten Zusammenhang zwischen Ihrer Kaufbereitschaft und den generellen Erfolgchancen des Dolphin gibt, bleibt ebenfalls abzuwarten.

(6) Welcher Teil des Editorials ist denn blauäugig? Es beschreibt den Status quo und stellt keinerlei Spekulationen über den Erfolg oder Misserfolg zukünftiger Konsolen an. Wir können aber die „blauäugige“ Feststellung hinzufügen, dass für das N64 derzeit mehr Hits angekündigt sind als für irgendeine andere Konsole.

PS: Man kann diese Punkte sicherlich auch differenzierter diskutieren. Aber wie heißt es doch so schön? Wie man in den Wald ruft, so schallt es heraus.

Brutale Pokémon(s)

Jetzt guckt doch mal bitte auf die beigelegten Zeitungsausschnitte. „Weil die meisten Monster aber versteckt sind, müssen sie gesucht werden. Da wird gekämpft – brutal und mit üblen Tricks. (...) Gegen die Brutalität der Pokémons aber hat der Psychologe seine Einwände: ‚Hier wird Gewalt verniedlicht und so die Aggressionsbereitschaft der Kinder gefördert.‘“

Die Ausschnitte stammen aus der Zeitung *Bild am Sonntag*. Auf der Titelseite war ein riesiger Pikachu abgebildet, deshalb bin ich darauf aufmerksam geworden. Und ich finde, dass es eine totale Schweinerei ist.

Max (13)

TOTAL!:

Es kommt ja bekanntlich selten vor, aber da sind wir mal sprachlos. Leider hast du uns nur die beiden Schnipsel geschickt, weshalb wir

nicht wissen, welche ‚Argumente‘ der so genannte Psychologe noch so ins Feld führt. Jedenfalls ist das Sensationsjournalismus der primitivsten Machart. Man nimmt ein Thema, das momentan jeden interessiert, und bringt dazu Statements, die sonst niemandem einfallen würden. Man kann nur hoffen, dass dieser absurde Schwachsinn nicht allzu viele Eltern beeinflusst, die plötzlich ihre kleinen Kinder vor den bösen und brutalen Pokémon beschützen wollen.

Kurz beantwortet

?: Was meint ihr, wie lange wird sich der „Pokémon-Wahn“ in Europa halten?

TI!: Ewig. In Japan hält er schließlich schon seit vier Jahren an und nimmt noch weiter zu. *Pokémon* ist eben nicht so wie normale Spiele, die kurzfristig hochaktuell sind und danach nur noch nostalgischen Wert haben.

?: Ist die japanische Version von *Turok 2* brutaler?

TI!: Als die deutsche Fassung, ja, denn sie entspricht der US-Version. Ansonsten verspricht der japanische Titel *Violence Killer: Turok New Generation* mehr Brutalität, als drin ist.



In den Editionen Gold und Silber spielt Team Rocket (hier von Mareike Hansen, 12) keine Rolle mehr

?: Ich wollte mal wissen, ob ihr Fußball-Fans seid, und wenn ja, von welchem beziehungsweise von welchen.

TI!: Was ihr nicht so alles wissen wollt ... Die Fußball-Leidenschaft der meisten **TOTAL!**isten beschränkt sich auf Konamis /SS-Serie. Wenn wir Freikarten für die Loge von Eidos Interactive im Volksparkstadion bekommen, sind wir aber glühende Verehrer des HSV ...

?: Ist es wahrscheinlich, dass unsere Freunde von LucasArts je für Nintendo ein *Monkey Island* (oder andere Adventures) produzieren?

TI!: Das ist sehr unwahrscheinlich. Selbst auf PCs fristen die genialen Adventures nur noch ein Schattendasein. Obwohl bei der nächsten Konsolen-Generation Umsetzungen natürlich problemlos möglich sein werden.

?: Auf Seite 10 in Ausgabe 2/2000 habt ihr das Bild eines Baby-Pikachus abgedruckt. Wie heißt dieses Pokémon?

TI!: Das ist Pichu. Zumindest heißt es in Japan so. Es könnte sein, dass der Name für den Westen geändert wird.

?: Ich bin ein Riesen-Pokémon-Fan und wüßte gerne, wie viele Pokémon Holgi gefangen hat. Kann man *Pokémon Yellow* auf GB spielen? Kann man irgendwo *Pokémon*-Liga-Kap-pen kaufen, so wie Ash sie hat?

TI!: Erstens: alle. Zweitens: ja. Drittens: nein, bis jetzt leider noch nicht.

GEWINNER

TOTAL! 12/99
Weihnachtsverlosung
„Beschenk mich!“

Mitsui & Co.

je ein **Top Gear Rally 2-Modul** (N64):

Kevin Asche, Ludwigsfelde; Karsten Maurer, A-Zell am See; Steffen König, Osnabrück

ein **Top Gear Rally-Modul** (GBC):

Daniel Hable, Vilsbiburg

ein **Cat Woman-Modul** (GBC):

Markus Engelmann, Niederschönenfeld

ein **Déjà Vu I&II-Modul** (GBC):

Timo Steinbrink, Berlin

Nintendo

eine **N64-Konsole und Controller** der neuen Color Edition:

Peter Seyfried, Hannover

ein **Donkey Kong-Bundle**:

Ralf Mohnhaupt, Reuden

ein **Donkey Kong 64-Modul**:

Jan Niklas Barber, Ingelheim/Rhein

je ein **Mario-T-Shirt**:

Sören Breuer, Magdeburg; Ronald Hofer, Braunschweig; Stefanie Schmitt, Wieblingen; Kerstin Benkert, Lorsch; Carsten Szibowski, Schwerin; Lisa Degen, Einhausen; Toni Küntzel, Lübeck; Jonas Schwabe, Berlin; Tanja Nebel, Hannover; Benjamin Rusniok, Oldenburg

je ein **Donkey Kong 64-Shirt**:

Roberto Jäkel, Gröbnitz; Pascale Grammer, Reutlingen; Kim Schaffner, A-Wien; Britta Pohland, Bochum; Rüdiger Miele, Leutershausen

KID PADDLE



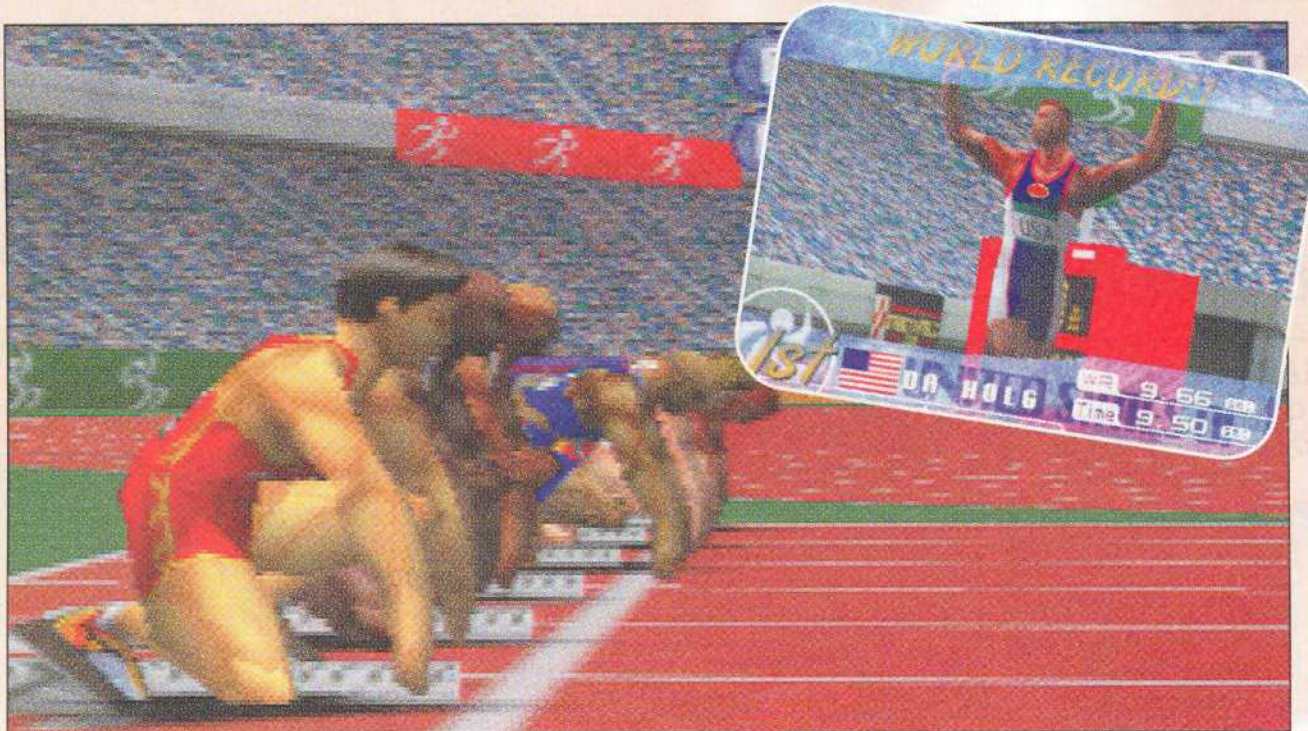
Genre:
Sport

Entwickler:
KCEO

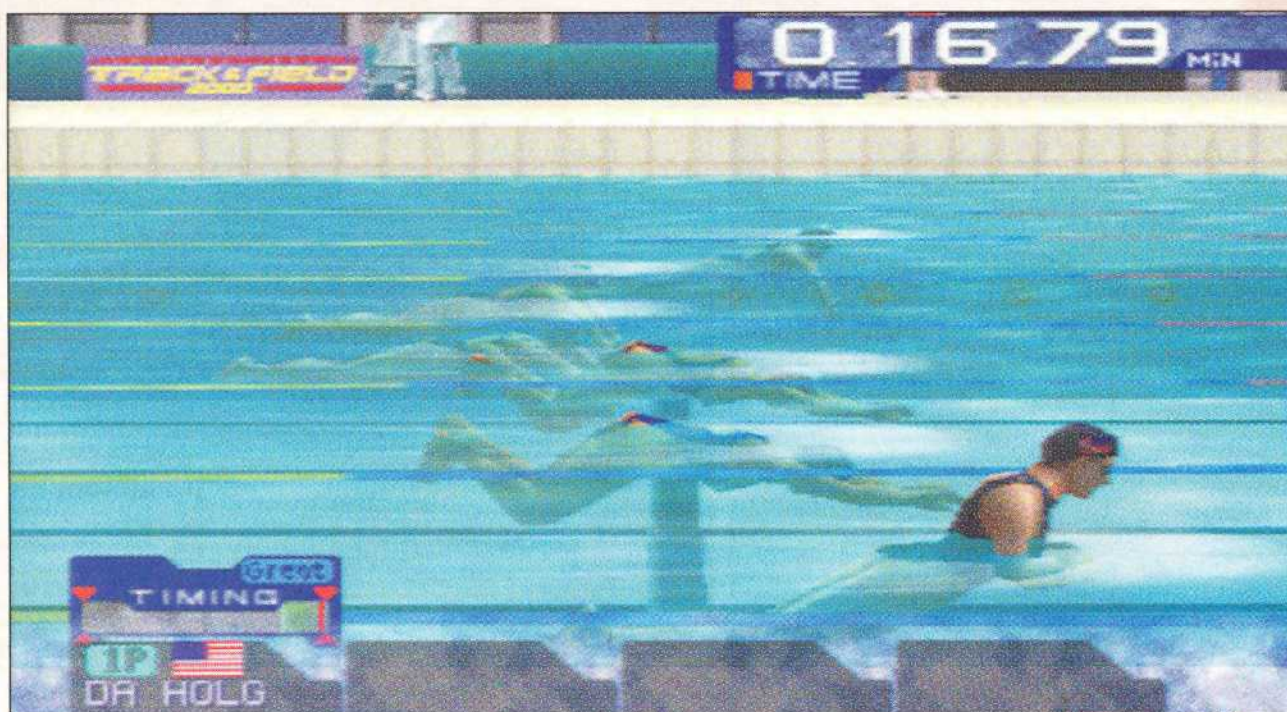
Erhältlich:
ab April

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

Lange mussten N64-Besitzer auf eine Version des Spiels um glorreiche Sporthelden und Weltrekorde warten, das wie kein anderes Schmerzen in Fingern und Armen hervorrufen kann. Bald darf bei International Track&Field 2000 endlich fröhlich getriggert werden.



Die Zeiten und Weiten, die ihr bei International Track&Field 2000 erreichen könnt, orientieren sich an aktuellen Weltrekorden realer Sportler. Eine Zeit von unter neun Sekunden im 100-m-Lauf ist kaum möglich

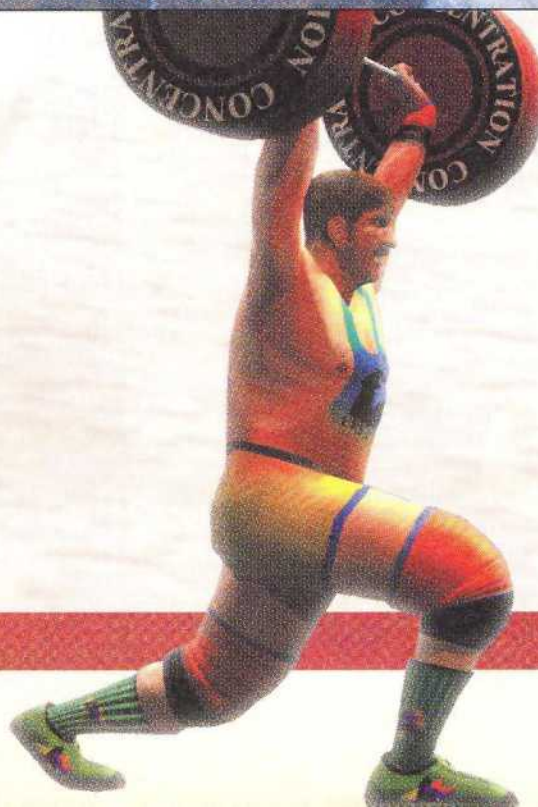


Beim Gewichtheben entscheidet eine gesunde Mischung aus schnellem Triggern und Timing

Auf den interessierten Hobbysportler und Fan wilder Trigger-Action wartet jede Menge Abwechslung. In der N64-Version von *IT&F* kommt es aber zum ersten Mal wesentlich ausschlaggebender auf ein gutes Timing bei der Eingabe diverser Befehle an als auf eine hohe Frequenz beim Knöpfedrücken. Man merkt dem Spiel förmlich an, wie die Entwickler sich Mühe gegeben haben, die Tücken und Schwierigkeiten einer jeden Sportart angemessen in eine spezielle Steuerungstechnik umzusetzen. Das ist ihnen so gut gelungen, dass selbst Nicht-Track&Field-Spieler in der Redaktion einmal ein Spielchen wagen wollten.

Insgesamt 14 Disziplinen gilt es zu beherrschen, um olympisches Gold zu gewinnen. Zu Beginn sind nur sechs freigeschaltet – den Rest müsst ihr euch im Trial-Modus erkämpfen. Dort heißt es, allein, oder mit bis zu drei menschlichen Mitspielern, beim Wettkampf mit CPU-Gegnern in jeder Disziplin mindestens unter die ersten drei zu kommen. Um an die letzten beiden Sportarten zu gelangen, wird von euch sogar überall die Goldmedaille gefordert. Im Championship-Modus dürft ihr dann an einem kompletten Wettkampf teilnehmen, der sich über mehrere Tage und sämtliche Disziplinen erstreckt, die ihr bereits erspielt habt. Je besser ihr seid, desto mehr Punkte wandern auf euer Konto. Doch auch mit nicht ganz so brillanten Leistungen kommt ihr weiter, wenn wenigstens die Qualifizierungsmarke noch erreicht wurde.

Neben den Sportarten Speerwerfen, Gewichtheben, Stabhochsprung, Reckturnen, Drei- und Hochsprung wartet mit dem 100-m-Lauf auch die Königsdisziplin der Leichtathletik auf euch. Nur wer den besten Start erwischt und möglichst schnell und gleichmäßig die Beschleunigungstasten drückt, hat eine Chance auf den Sieg. Beim Weitsprung kommt es auf einen präzisen Absprung und die Einstellung des richtigen Winkels an, und der Pferdsprung verlangt euch alles an Reaktionsschnelligkeit ab. Mit der Schnelligkeit beim Anlauf bestimmt ihr, wie kompliziert der Sprung und dementsprechend die blitzartig einzugebende C-But-





Hü-hüpf!: Zweimal muss beim Stabhochsprung ein Pfeil beinahe punktgenau gestoppt werden

ton-Kombination sein soll. Wie im echten Leben wird es dadurch auch schwieriger, die Landung sauber hinzubekommen. Das macht insofern bemerkbar, als dass sich in einer Leiste am rechten Bildschirmrand der Bereich drastisch verkleinert, in dem ihr einen kleinen Marker anhalten müsst. Verpasst ihr diesen Bereich, kommt die Athletin ins Straucheln, und ihr verliert wichtige Punkte bei der anschließenden Bewertung. Auch das Brustschwimmen wurde sehr realistisch umgesetzt: Anstatt auf schnelle Armzüge wie beim Kraulen kommt es bei dieser Lage auf einen gleichmäßigen und kraftvollen Armeinsatz an. Dementsprechend ist es eure Aufgabe, einen kleinen Pfeil abwechselnd ganz weit rechts und ganz weit links auf einer Energie- und Timing-Leiste zu stoppen.

In puncto Steuerung stehen das 100-m-Kraulen und das Tontaubenschießen in krassem Gegensatz zueinander. Während ihr beim Schwimmen vor lauter Triggern spätestens auf den zweiten 50 Metern ein schmerzhaftes Ziehen im Arm verspürt, könnt ihr euch bei der Ballerei auf die künstlichen Vögel entspannt zurücklehnen. Per Knopfdruck erhalten die Puller den Befehl, die ersten beiden Ziele in die Luft zu schießen. Wenn ihr trefft, gibt es in der nächsten Runde eine zusätzliche Taube zu treffen. In jeder der insgesamt zehn Serien habt ihr nur sechs Schuss zur Verfügung, um die Ziele mög-



Beim Tontaubenschießen kommt pro Durchgang ein Ziel hinzu. Voraussetzung: Ihr legt in jeder Runde eine 100-prozentige Trefferquote an den Tag. Trefft ihr zwei Tauben auf einmal, gibt es viele Extrapunkte

lichst hoch in der Luft zu erwischen, was mehr Punkte einbringt.

Dank Expansion-Pak-Unterstützung erlebt ihr sowohl die Sportler als auch die Umgebung in High-Res-Grafik. Dabei hätten die Athleten zwar noch ein wenig feiner gezeichnet werden dürfen, aber auch so kann die Präsentation durch die Größe der Recken und die geschmeidigen Animationen überzeugen. Am Ende eines jeden Wettkampfs werdet ihr außerdem mit einem spektakulär zusammengeschnittenen Replay beglückt. Der Sound spielt in derselben Liga, denn die Schüsse beim Tontaubenschießen klingen genauso echt wie das Aufprallen des Hammers auf dem weichen Rasen oder des Reckturners nach dem Abgangssalto auf der Matte. Sämtliche Weiten, Höhen und andere Ergebnisse werden zudem von einer Stadiensprecherin angesagt, wobei in der Turnarena sogar ein realistisches Nachhallen zu vernehmen ist.

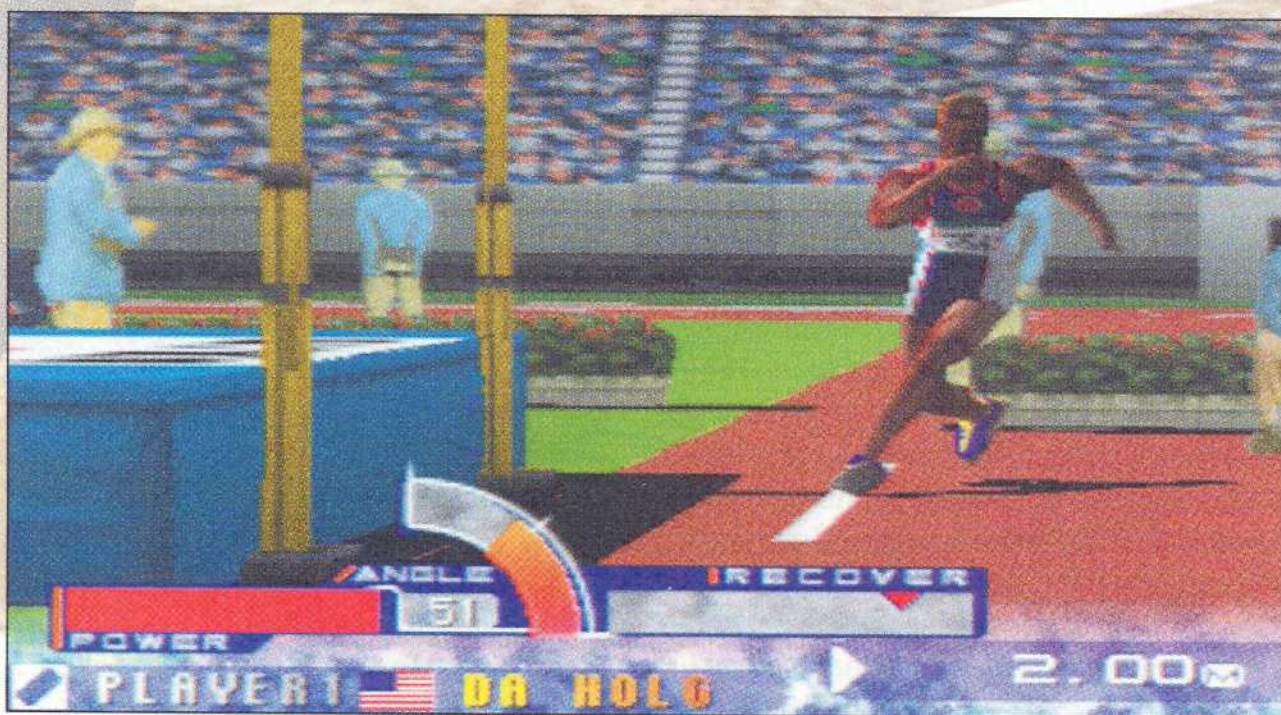
International Track&Field 2000 macht schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Durch die unterschiedlichen, nicht immer nur auf purem Triggern beruhenden Steuerungs-

arten wird es nicht nur alteingesessene Fans begeistern, sondern bestimmt auch neue Spielerschichten erschließen.

Holger Reher



Eine der neuen Sportarten ist das Reckturnen, bei dem ihr Tastenkommandos eingeben müsst



Die 14 Disziplinen

- 100-m-Lauf
- 110-m-Hürdenlauf
- Weitsprung
- Dreisprung
- Hochsprung
- Stabhochsprung
- Hammerwerfen
- Speerwerfen
- Pferdsprung
- Reckturnen
- 100-m-Kraulen
- Brustschwimmen
- Gewichtheben
- Tontaubenschießen

Genre:
Rennspiel

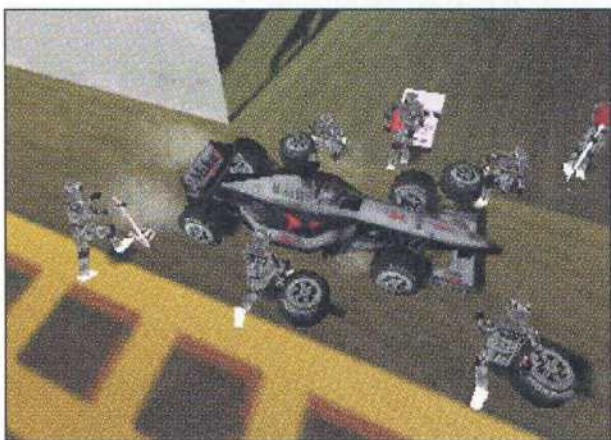
Hersteller:
Ubi Soft

Erhältlich:
ab Mai



Rennspielfreunde aufgepasst! Mit Ubi Softs F1 Racing Championship kommt ein viel versprechender Titel auf euch zu, der mit einigen innovativen Ideen aufwartet!

Fast auf den letzten Drücker erreichte uns in der Redaktion die neueste Vorabversion von *F1 Racing Championship*. Beim Probe spielen wurde der sehr gute erste Eindruck, den wir bei der Präsentation in Montreal (Kanada) gewinnen konnten, bestätigt. Aufgrund einer offiziellen Lizenz der FIA sind alle Teams, Fahrer, Strecken und Rennwagen aus der vorigen Saison verfügbar.



Durch schnelles Triggern des A-Buttons könnt ihr eure Boxencrew zu Höchstleistungen anspornen



Da sich die Handhabung eurer Boliden je nachdem, ob ihr euch für Arcade oder Simulation entschieden habt, stark unterscheidet, steht euch außerdem im Trainingsmodus eine Art Fahrschule zur Verfügung. Es wird euch dort unter anderem gezeigt, wann ihr vor den einzelnen Kurven anfangen solltet abzubremsen. Innovativ ist vor allem auch die Möglichkeit, die Arbeit eurer Boxencrew durch schnelles Triggern des A-Buttons auf eurem Pad zu beschleunigen, was euch enorm wertvolle Zeit im harten Kampf um die besten Platzierungen bringen kann.



Ferner werden von hinten angreifende Fahrer mit einem Pfeil und den dazugehörigen Namen am unteren Bildschirmrand angezeigt. Dieses Feature eröffnet euch die Chance, Überholversuche eurer Gegner zu kontern und die Ideallinie dichtzumachen. Sowohl grafisch als auch spielerisch kann *F1 Racing Championship* begeistern. Die mit viel Liebe zum Detail programmierten



In den engen Kurven des Monaco-Kurses kommt es sehr häufig zu spektakulären Auffahrunfällen

Stecken und Fahrzeuge, spektakulär dargestellte Unfälle sowie ein beinahe unberechenbares Wetter, das während des Rennens häufiger wechseln kann, vermitteln zusammen mit der guten künstlichen Intelligenz der Fahrer richtiges Renn-Feeling. Hinzu kommt eine äußerst genaue Steuerung, die im Arcademodus gerade für Anfänger einfach zu handhaben ist. Aber auch an die Rennprofis unter euch wurde gedacht. Im Simulations-Modus werdet ihr enorm gefordert. Ohne die richtige technische Abstimmung des Rennwagens auf eure individuelle Fahrweise kann es hier sehr schwer für euch werden mitzuhalten, da Fahrfehler nicht verziehen werden. Bis zur Veröffentlichung müssen von den Programmierern nur noch Feinabstimmungen bezüglich der künstlichen Intelligenz der Fahrer vorgenommen werden. Die Formel-1-Fans unter euch werden bestimmt begeistert sein.

Pit Großer



Genre:
Rennspiel

Entwickler:
Eurocom Ent. Software

Erhältlich:
ab April

Schnallt euch an! Bei Hydro Thunder begeben ihr euch hinter das Lenkrad von technisch hochgezüchteten Rennbooten und nehmt an spannenden Wettrennen teil.

Power-Boote sind wahre PS-Monster. Bei der Nintendo⁶⁴-Umsetzung des bekannten Rennspiel-Automaten *Hydro Thunder* können bis zu vier Piloten beweisen, dass sie es verstehen, diese enormen Pferdestärken zu bändigen. Zu Beginn des Spiels sind drei Strecken und drei Rennboote freigeschaltet. Den mittleren und den harten Schwierigkeitsgrad, in denen jeweils drei weitere Kurse und Power-Boote auf euch warten, könnt ihr erst durch gute Platzierungen freispielen. Tretet ihr



Die auf den Strecken platzierten Boost-Icons dürft ihr nicht verpassen, wenn ihr siegreich sein wollt



Mit Wahnsinnstempo rast ihr über fantasievoll gestaltete Kurse, die eine Menge Tücken enthalten. Am unteren Bildschirmrand werden näher kommende Boote angezeigt, die zu Überholmanövern ansetzen

allein an, müsst ihr euch im Rennen gegen 15 computergesteuerte Gegner durchsetzen, die euch alles abverlangen. Sobald ihr in der schwersten Liga den ersten Platz auf allen Strecken belegt, werden als Belohnung weitere Schiffe und Bonusrouten freigeschaltet.

Die Grafik der uns vorliegenden Vorabversion zeigt sich im Einzelspieler-Modus sehr detailliert und wartet mit schönen Spiegeleffekten auf dem Wasser auf. Nebel sucht ihr bei diesem Game vergebens, und die Sichtweite ist optimal. Auf den abwechslungsreich gestalteten Kursen trifft ihr auf eine Menge Hindernisse und müsst spektakuläre Sprünge bewältigen. Während des Rennens solltet ihr nach Boost-Icons Ausschau halten, die eurem Flitzer doch einen gehörigen Zusatzschub an Geschwindigkeit verleihen. Die Boote lassen sich hervorragend steuern und rasen je nach dem gewählten Level an Vulkanen, Schiffswracks oder Eisbergen vorbei und stürzen immer wieder von den höchsten Klippen in die Tiefe. Auf den teilweise recht langen Strecken kommt nicht so schnell Langeweile auf, da es für euch auf fast jedem Kurs Abkürzungen und Extras zu entdecken gibt.

Für weiteres Rennspiel-Feeling sorgen immer wieder eingestreute Funksprüche, die euch vor Kurven warnen oder Extras ankündigen.



Auch im Zweispieler-Modus versuchen Polizeihubschrauber, euch das Leben schwer zu machen

Während der Einzelspieler- und Zweispieler-Modus absolut flüssig liefen, kam in dieser Vorabversion beim Vierspieler-Modus kein richtiges Geschwindigkeitsgefühl auf. Bis zur Veröffentlichung des Spiels im April kann sich daran jedoch noch einiges ändern. Wer von euch auf actionreiche Rennen steht, sollte sich diesen Titel unbedingt vormerken.

Pit Großer

Genre:
Pokémon

Entwickler:
Nintendo/Game Freak

Erhältlich:
als Import (jp.)

POKÉMON GOLD & SILBER

Nahezu vier Jahre nach dem Pokémon-Debüt erschienen im November 1999 die Editionen Gold und Silber und brachen sämtliche Verkaufsrekorde. Da es für Deutschland noch keinen Release-Termin gibt, erzählen wir euch im Laufe der kommenden Monate, was bei den neuen Versionen abgeht.



Der Professor hat sich inzwischen seine eigene Maschine zum Heilen der Pokémon geleistet

Am Beginn unserer neuen Reise steht die Auswahl zwischen drei Pokémon: Chikorita (Pflanze, Nr. 152), Hinoarashi (Feuer, Nr. 155) und Waninoko (Wasser, Nr. 158). Wie Bisasam, Glumanda und Shiggy können sie sich jeweils zweimal weiterentwickeln. Auf dem Weg durch die Pokéwelt begegnen uns viele alte Bekannte wie Raupi, Hornliu, Taubsi und Rattfratz. Neue Pokémon sind eher selten. Als es nicht mehr weitergeht (der Weg wird von einem Trainer blockiert, und den Zerschneider beherrschen wir noch nicht), klingelt plötzlich das Handy (!), und wir werden zum Professor zurückgerufen. Kurz vor unserem Ziel müssen wir gegen unseren Konkurrenten kämpfen, der uns wie

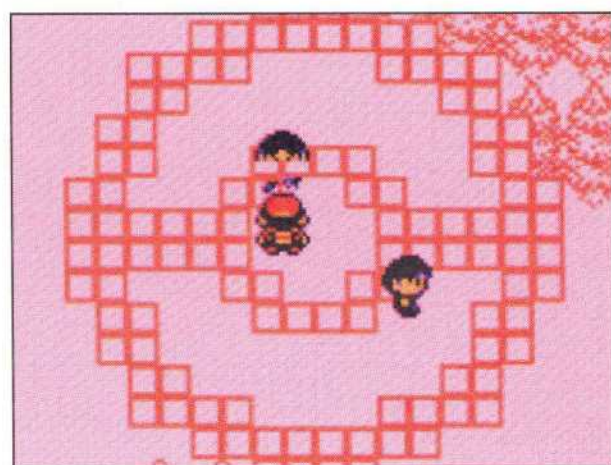
seinerzeit Gary von nun an öfter begegnen wird. Natürlich hat er sich beim Professor das Pokémon geschnappt, das gegenüber unserem im Vorteil ist. Kämpfe laufen nach dem bekannten Schema ab, neu ist lediglich eine Leiste, die anzeigt, wie viele Erfahrungspunkte noch bis zum nächsten Level fehlen. Haben wir ihn dennoch besiegt, bekommen wir vom Prof. endlich den Pokédex und unsere ersten fünf Pokébälle überreicht. Also fangen wir uns, was die Wiesen hergeben. Schließlich wollen wir der allerbeste Trainer der Welt werden.



Den Pokédex können wir übrigens nach verschiedenen Kriterien sortieren. Wir können uns zum Beispiel nur anzeigen lassen, was wir schon gesehen haben. Sehr praktisch, denn das erspart bei 251 möglichen Einträgen einige Blätterei. Übrigens wurden die Bilder der Einträge für die Goldene und Silberne Edition jeweils unterschiedlich gestaltet. Ansonsten sind die Spiele, abgesehen von der Verteilung der Pokémon, wieder identisch.



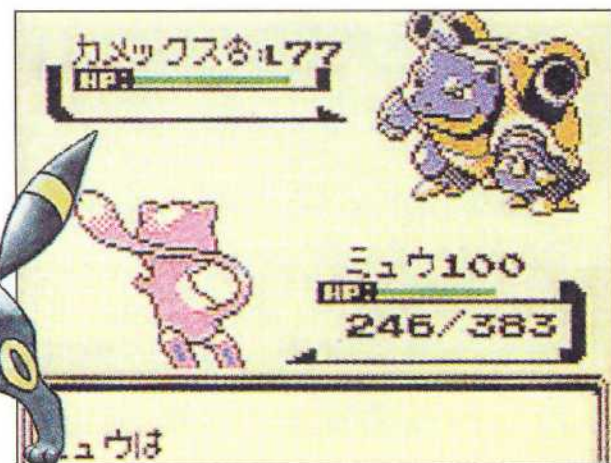
Neu ist auch, dass die Gegenstände auf vier Bereiche unseres Rucksacks aufgeteilt sind. Der erste enthält Heiltränke und so weiter, der zweite Pokébälle, der dritte Dinge wie ein Fahrrad (ja, auch das gibt es erneut) und Angeln, der vierte technische und versteckte Maschinen. So, nun wollen wir uns aber auf den Weg in die erste Stadt machen, denn dort wartet schließlich der erste Arenakampf auf uns.



Alle Trainerkämpfe beginnen nun mit dem Effekt, dass ein Pokéball-Symbol eingeblendet wird

Die dortigen Flug-Pokémon (Tauboga, Habibat und Co.) leisten zwar erbitterten Widerstand, stellen aber kaum ein Problem dar. Ihr merkt schon: Anfangs bieten Gold und Silber, abgesehen von der hübscheren Grafik, wenig Neues. Doch das kommt noch! Weiter geht's in der nächsten TOTAL!

Klaus-D. Hartwig



Die Und wenn

Über Liebe reden

ist das eine, Liebe machen etwas ganz

anderen sie

anderes. Vor allem, wenn

haben's alle

es das

erste Mal ist. Wieso? Wes-

schon nur so

halb? Warum?

Steht auch in den BZgA-

Broschüren.

getan. tun?

Ganz einfach bestellen.

bitte ankreuzen:

- ☐ Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft (Broschüre)
- ☐ Verhüten – null problemo (Kurzinfo im Comic-Stil)
- ☐ LoveLine (CD-ROM über Liebe und Sexualität zu DM 20,--)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

VII/25

PLZ, Ort

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

Weitere Infos unter www.loveline.de

Genre:
Action/Adventure

Entwickler:
Konami/KCEJ

Erhältlich:
ab Mai

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

Die Legende lebt! Nach seiner erfolgreichen PlayStation-Mission kehrt Konamis Superagent Solid Snake nun auf die Nintendo-Plattform zurück, um erneut die ultimative Kampfmaschine Metal Gear zu besiegen.



Bei den Japanern legendär, war Hideo Kojimas Meisterwerk *Metal Gear* bei uns nur ein Insider-Tip. Ein Action-Spiel, bei dem es darum geht, Konfrontationen möglichst zu vermeiden, war 1987 seiner Zeit sicherlich voraus. Selbst Kojimas Vorgesetzte bei Konami konnten sich kaum mit dem Konzept anfreunden – ein reines Ballerspiel im Stil von Capcoms *Commando* war eigentlich, was sie wollten. Doch bei der PlayStation-Variante, an der von 1993 bis 1998 gearbeitet wurde, waren sich schließlich alle einig: *Metal Gear Solid* ist ein Meisterwerk.

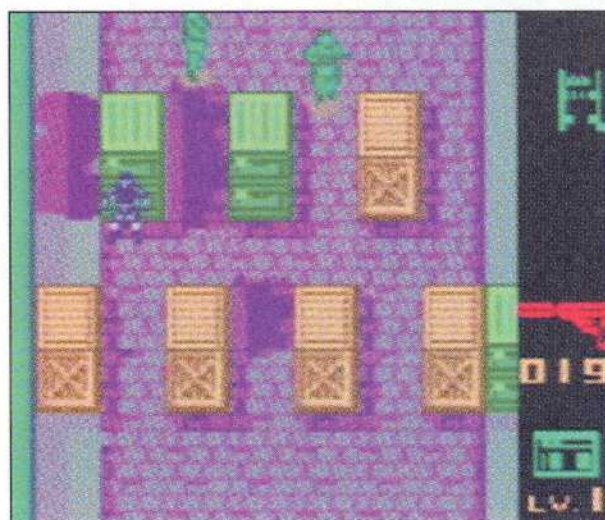
Nun kommt unter demselben Titel das erste Spiel der Serie für den Game Boy Color. Die Story ist eine Fortsetzung des Originals, das seinerzeit für MSX-Computer und NES erschien. Sieben Jahre sind vergangen, seit Solid Snake die Militärbasis Outer Heaven infiltrierte und die mobile Atomraketenab-schussbasis Metal Gear, einen gigantischen Battlemech, im Alleingang besiegte. Nun erwartet ihn eine ähnliche Einmannmission. Terroristen haben einen neuen Metal Gear in ihre Gewalt gebracht und drohen damit, einen Atomkrieg auszulösen. Snake muss in deren Basis eindringen und den Plan vereiteln. Dabei ist es ratsam, den allgegenwärtigen Wachen und Überwachungs-kameras möglichst aus dem Weg zu gehen, um keinen Alarm auszulösen. Die Konsequenz wäre ein extrem gesteigertes Geg-neraufkommen und damit verbunden der Verlust kostbarer Lebensenergie.

In 180 kleinen Trainingsleveln könnt ihr eure Fähigkeiten im Ausweichen und dem Um-gang mit Waffen weiter verfeinern. Vor-aussichtlich ab Mai dürft ihr loslegen, der Test dieses extrem viel versprechenden Titels folgt in der kommenden TOTAL!

Klaus-D. Hartwig



Sobald Snake ins Sichtfeld der beweglichen Überwachungskamera am Gebäude spaziert, stürmen alarmierte Wachen herbei. Also sollte er hinter den Kisten Deckung suchen



Auf dem winzigen Radarschirm oben links zeigen noch winzigere Punkte, wo sich Gegner aufhalten



In alter Tradition beginnt Snake seine Mission ohne Waffe. Warum das so ist, bleibt ungeklärt

Habe die Ehre

Als Endgegner stellen sich die Mitglieder der Söldner-Spezialeinheit Black Chamber zum Kampf. In Zwi-schensequenzen wird vor und nach dem Kampf der Charakter dieser Typen durchleuchtet und ihre Mo-tivation für den Kampf verdeutlicht. Slasher Hawk zum Beispiel wurde als Waise von australischen Urein-wohnern großgezogen, die Waffe seiner Wahl ist ein Bumerang. Unterstützt wird er von einem Falken, der nach seinem Ableben seine „Seele heimtragen wird“. Seine Kollegen Marionette Owl, Pyro Bison und Black Art Viper sind nicht weniger durchgeknallt ...



FAX: 0931-571602

10 Jahre

Pokémon Stadium (dt.)
(N64) 139,95

	
	
Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokémon - gelbe Edition (Apr)	64,95
Spieleherater Pokémon	24,95
Pokém. 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

Karten, Plümmi, Schlüsselanh. und Plüschfiguren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel universal original ..	19,95
Armormen	59,95
Army Men	59,95
Beauty & the Beast	64,95
Bomberman Quest	54,95
Box Champions	44,95
Capcom Generations	59,95
Dragon Quest Monster (März)	64,95
Earthworm Jim 3D	54,95
ECW Hardcore Revolution	64,95
F1 World Grand Prix	64,95
F1 World Grand Prix 2 (März)	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3 (Mrz)	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Grand Theft Auto	59,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch: das grosse ...	59,95
Konami GB Collection	64,95
Mario Golf	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Metal Gear Solid (April)	64,95
Mission Impossible	64,95
NBA Pro '99	64,95
Papyrus	59,95
Pumuckl + Biene Maja Case(SVR)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil	59,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.)	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Tony Hawk's Skateboard.(März)	59,95
Toy Story 2 (März)	59,95
Turok: Rage Wars	59,95
Wario Land 2	64,95
Wario Land 3 (April)	64,95
Wings of Fury (März)	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM, BankoKasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder : 4,- DM, Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
 Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. : Dieser Artikel wird portofrei versichert*. : 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.TKGAMES.DE](http://WWW.TKGAMES.DE)

KOSTENLOS - KOSTENLOS
Costes Versandmagazin an:
 Coupons - oder
 Games mit 3,- DM frankierten und an
 erten Rückumschlag - oder
 per E-Mail an info@itkgames.de



NINTENDO 64	
Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad Innovation	34,95
Control Pad orig. clear purple	54,95
Joyadvorlängerung Innovation	13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Lenkrad Gamester G64	119,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - original	64,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	49,95
Transfer Pak orig.	39,95



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

Armored in Project Swarm	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Asteroids Hyper 64	89,95
Battle Zone 64	109,95
Carmageddon dt.	99,95
Castlevania 3D	109,95
Castlevania: Legacy of D.(Mrz)	109,95
Command & Conquer	109,95
Daikatana (Mrz)	109,95
Destruction Derby	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardc. R.(dt. od. EV)(Mrz)	99,95

NINTENDO 64
Feierläufe
SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Bombberman 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	49,95
Silicon Valley	39,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 engl. PAL	39,95
Turok 2 dt. Vers.	39,95
Turok - Rage Wars	49,95
Turok Legend. d.v.Landes	49,95
V-Rally	39,95

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

NINTENDO 64	
EPGA Golf	89.95
F1 World Grand Prix 2	89.95
Gecko's Deep Cover Gecko	119.95
Int. Superstar Soc. 2000 (Apr)	109.95
Int. Tr.&F. Summergames (Apr)	109.95
Jet Force Gemini	109.95
J.McGrath Supercross 2	89.95
Lego Racers	109.95
Mario Golf	109.95
Mario Party	89.95
Mario Party 2 (April)	109.95
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
Pokémon Stadium + Tr.Pak (Apr.)	139,95
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64 (Apr.)	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	 Ridge Racer 64 (N64) 109,95
 Tony Hawk's Skateboard. (N64) 89,95	 Ruff & Tumble (N64) 109,95

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

 Inf. T&F: Summer-games (N64) 109,95	 Castlevania: Leg. of Darkness(N64) 109,95
 Daikatana (N64) 109,95	 J.McG. Supercross 2 (N64) 89,95

NINTENDO 64

inkl. Transfer Pak orig.

Pokémon Stadium (dt.) (N64) 139,95

Tony Hawk's Skateboard.(Mrz)	89,95
Toy Story 2	89,95
Vigilante 8 - 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon	109,95
WWF Wrestlemania	114,95
Xena Warrior Princess	114,95
Zelda 64	109,95

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

GAME BOY
Subkulturen

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) <i>Color</i>	49,95

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: 8:⁰⁰-20:⁰⁰ Uhr,
Sa. 10:⁰⁰-16:⁰⁰ Uhr.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

10 Jahre Theo Kranz Versand

Genre:
Pokémon

Hersteller:
Nintendo/Creatures

Entwickler:
Nintendo/GAME FREAK

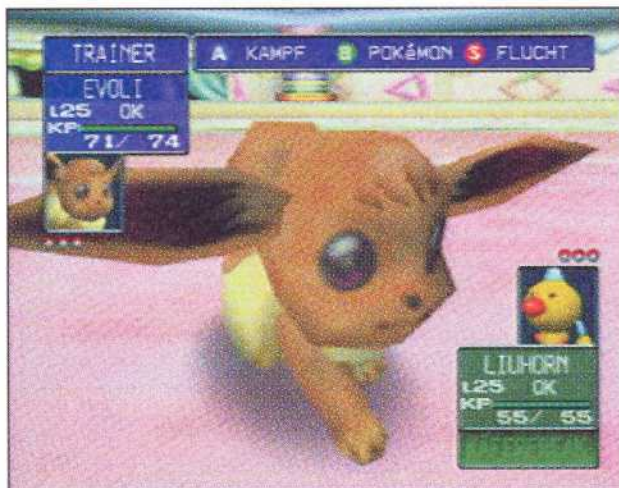
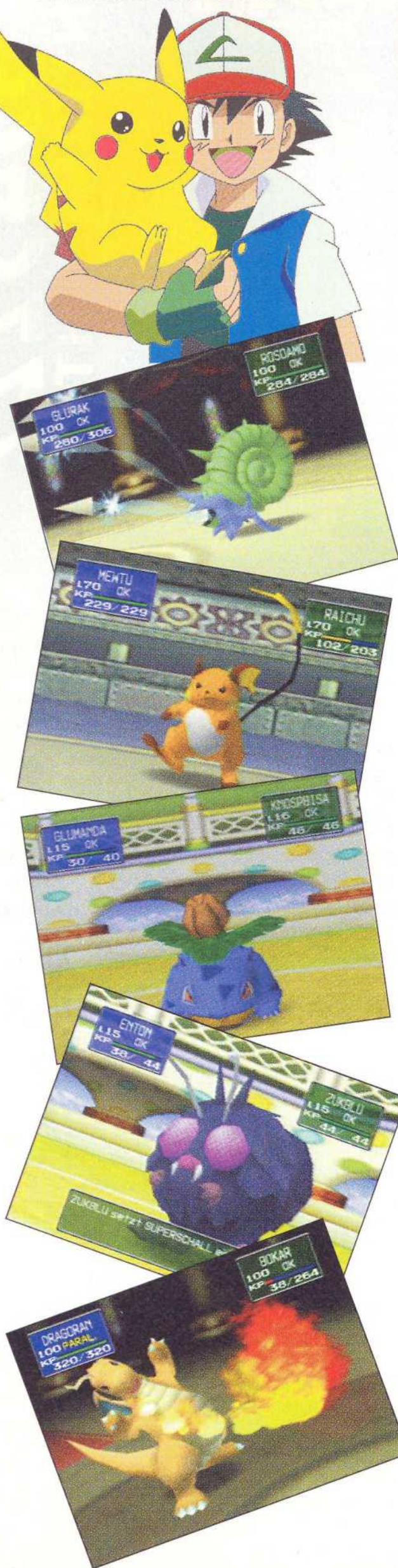
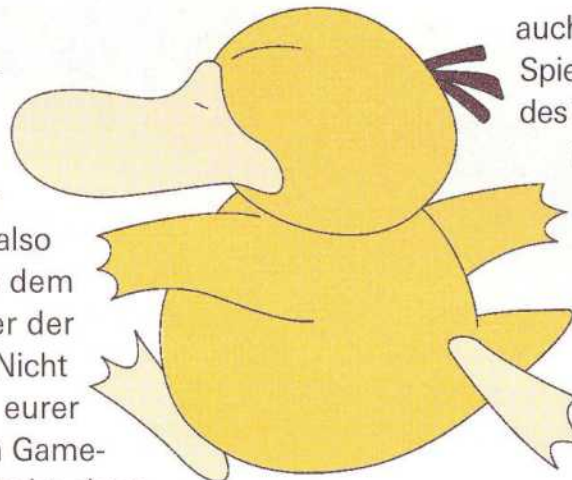
Preis:
ca. DM 150 (inkl. Transf. Pak)

PokémonTM STADIUM

Endlich ist es so weit: Mit Pokémon Stadium könnt ihr mit euren Fabelwesen, die ihr in der Roten, Blauen oder Gelben Edition des GB-Spiels gefangen habt, auch auf dem N64 kämpfen. Das verspricht ein wahres Spannungsfeuerwerk zu werden.

Eines gleich vorweg: Wer über ein Game-Boy-Transfer-Pak verfügt, ist bei *Pokémon Stadium* ganz klar im Vorteil – ärgert euch also nicht darüber, dass es dem Spiel beiliegt und daher der Verkaufspreis höher ist. Nicht nur, dass ihr sämtliche eurer Pokémon, die ihr in den Game-Boy-Spielen gefangen habt, dann

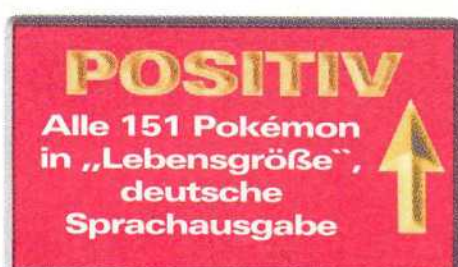
auch in den Kampfmodi des N64-Spiels verwenden könnt – mithilfe des Zubehörs lassen sich noch einige andere spannende Dinge anstellen, doch dazu mehr im Extrakasten „Das Pokémon-Labor“. *Pokémon Stadium* bietet euch die Möglichkeit, alle 151 Fabelwesen in Lebensgröße und voller Pracht auf dem Fernseher in verschie-



Hypnos Psychokinese ist effektiv in Szene gesetzt und lässt den Gegner buchstäblich Sterne sehen



denen Turnieren antreten zu lassen. Wer noch keines der Game-Boy-Spiele gezockt hat, kommt nicht zu dem Vergnügen, eigens trainierte Pokémon mit ihren speziellen Manövern zu verwenden. Vom Spiel werden aber die ersten 150 Fabelwesen (ob Mew freigespielt werden kann, ist ein wohl behütetes Geheimnis) zur Verfügung gestellt. Der Nachteil dabei ist, dass diese jeweils nur über die vier Standardangriffe verfügen. Wenn ihr das Kastell im Hintergrund des Hauptbildschirms anwählt, findet ihr euch auf einem düsteren, verschlungenen Pfad, der zu einer alten, geheimnisvollen Burg führt, wie-



der. Doch glaubt ja nicht, dass ihr diesen Weg so einfach entlangspazieren dürft! An jeder Biegung wartet einer der bekannten Arenaleiter auf einen Kampf mit euch. Dazu gesellen sich pro Runde noch drei andere Trainer, die vor der Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Hauptgegner zunächst einmal bezwungen werden müssen. Da ihr



Blitza steht dem, im direkten Vergleich, riesigen Arkani (Spitzname des Trainers: Kaniar) gegenüber. Anhand der Kraftpunkte lässt sich aber erkennen, dass es gar nicht so schlecht um das Elektro-Pokémon bestellt ist.

zwischen den einzelnen Kämpfen eure sechs Pokémon umfassende Party nicht mehr verändern dürft, ist es notwendig, eine gute Mischung zusammenzustellen.



Beim ersten Endgegner, Rocko, der mit Gesteins-Pokémon antritt, ist es zum Beispiel wichtig, Boden-, Eis-, Pflanzen- oder Wasser-Pokémon dabeizuhaben,

während ihr bei der zweiten Kontrahentin, Misty, auf Elektro- und Pflanzen-Pokémon zurückgreifen solltet. Bewährte Kombinationen lassen sich auf dem Modul abspeichern und bei der richtigen Gelegenheit immer wieder aufrufen. Um die Spannung zu erhöhen, werden vor einem Kampf aus den sechs Pokémon eines jeden Trainers drei verdeckt ausgewählt. Das System der Kämpfe ist, bis auf das Verbot, nützliche Items einzusetzen, dasselbe wie in den GB-Spielen. Am Anfang einer Runde entscheidet ihr euch für eines der vier Angriffs-, Verteidigungs- oder Manipulationsmanöver des Pokémon oder tauscht es einfach gegen ein anderes aus.

Ultra-Game-Boy

Das Game-Boy-Transfer-Pak (liegt dem Spiel bei) erlaubt es euch nicht nur, sämtliche eigenen Pokémon aus den Game-Boy-Spielen in das N64-Modul zu laden – es bietet noch andere interessante Möglichkeiten. So könnt ihr unter anderem all eure Items archivieren (siehe Extrakasten „Das Pokémon-Labor“) und sogar die Rote, Blaue und Gelbe Edition direkt über das N64 auf dem Fernseher spielen. Diese Funktion ist jedoch nur auf diese Spiele beschränkt – alle anderen GB-Games laufen damit nicht!



Wenn ihr auf dem Hauptbildschirm in den GB-Turm geht ...



... könnt ihr die GB-Spiele über das N64 auf dem Fernseher spielen!



Mini-Games

Im Kids-Club dürft ihr zusammen mit bis zu drei Freunden allein oder gegen CPU-Kontahenten an insgesamt neun Mini-Games teilnehmen. Jedes dieser Spielchen beschäftigt sich mit einer speziellen Fähigkeit eines Pokémon: Schlurp muss beim Sushi-Wettessen seine lange Zunge einsetzen, Hypno seine Gegner mit dem Pendel einschläfern und Sandan sich so schnell es geht in den Boden graben. Dabei könnt ihr einstellen, wie viele Spiele ein Teilnehmer gewinnen muss, um am Ende den begehrten Pokal in den Händen zu halten. Unter den jeweiligen Verlierern eines Mini-Games wird ausgelost, wer sich die nächste Disziplin aussuchen darf und dadurch eventuell einen Vorteil hat. Dieser Modus stellt eine nette Abwechslung zum ständigen Kämpfen dar, wäre aber noch wesentlich reizvoller geworden, wenn man dem Spieler nach dem Sieg in der Meisterschaft gegen den Computer einen Bonus (Pokémon, neuer Modus etc.) gewährt hätte.



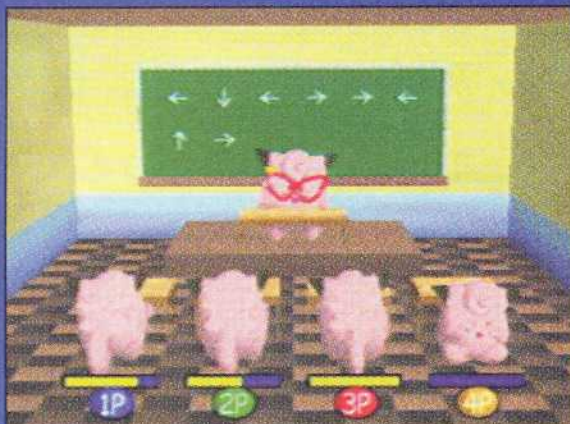
Wer nicht schnell genug die auf der Maschine angezeigte Taste triggert, verliert das Wettspiel



Die Kokunas müssen ihre Härtnerenergie einteilen, um einen Schutz gegen alle Steine zu haben



Gutes Timing ist gefragt, um mit Karpador möglichst häufig gegen den Counter zu springen



Die Piepis müssen piepen! Merkt euch die Tastenkombination und gebt sie blitzschnell ein!



Triggern und vor den Hürden das Steuerkreuz drücken ist beim Rattfratz-Wettrennen nötig



Wer die meisten Rettans über die wahllos erscheinenden Digdas wirft, der gewinnt

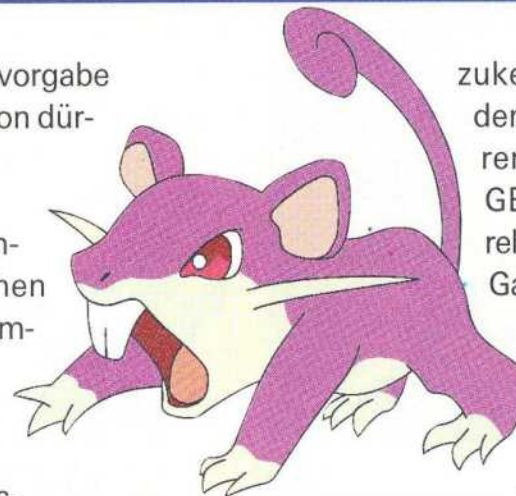


Dadurch fällt dann zwar euer Angriff weg, das neue Fabelwesen hat aber eventuell eine passendere Element-Gruppe oder verfügt über mehr Lebenspunkte als das alte.

Die eigentlichen Stadium-Herausforderungen warten im großen Stadion auf euch. Dort könnt ihr aus vier verschiedenen Cups wählen, die unterschiedliche Spielregeln wie die Limitierung einiger Manöver oder das Verbot weiterentwickelter Pokémon und Vorgaben für die teilnehmenden Fabelwesen haben. Der Pika-Cup ist etwas für kleine und unerfahrene Pokémon.

Pika-Cup ist etwas für kleine und unerfahrene Pokémon.

Beim Mini-Cup steigt die Levelvorgabe dann schon auf 30, die Pokémon dürfen aber nicht größer sein als zwei Meter und nicht mehr als 20 kg wiegen. Der Pokémon-Cup lässt Fabelwesen zwischen Level 50 und 55 und der Premium-Cup zwischen Level eins bis 100 zu. Greift ihr auf die Pokémon des N64-Moduls zurück, erhalten diese den passenden Level, um an dem gewünschten Cup teilnehmen zu dürfen. Das Problem bei den selbst trainierten Wesen ist, dass sie bis auf den Premium-Cup meistens nicht die Levelvorgaben erfüllen. Entweder haben sie einen ganz hohen Level, da man sie im GB-Spiel immer mit in der Kampfgruppe hatte, oder sie krebsten noch auf einer niedrigen Levelstufe herum. Dadurch wird es notwendig, noch einmal in die Rote, Blaue oder Gelbe Edition zurück-



NEGATIV

Entfaltet nur mit Freunden den vollen Spaß, einige Aktionen zu schlicht

zukehren und die Pokémon dementsprechend zu trainieren oder neu zu fangen. Im GB-Turm könnt ihr dafür direkt über das N64 – der Super-Game-Boy lässt grüßen! – auf eurem Fernseher zocken.

Diverse Kameraeinstellungen zeigen die Kontahenten in den verschiedenen Arenen von allen Seiten. Während ihr noch die Engabe für die nächste Runde tätigt, fauchen sich die Pokémon an, sehen sich um, aber stehen oder liegen niemals einfach nur so da – bis auf Relaxo

natürlich! Die Animationen sind gut gelungen, einige Manöver hätten aber ein wenig aufwändiger gestaltet werden können oder zumindest für jedes Fabelwesen anders. So sieht der Feuerwirbel eines Glurak genauso aus wie die Glut eines Arkani, und der Donnerschock von Zapdos unterscheidet sich nicht





Selbstverständlich darf euer Lieblings-Pokémon (siehe Umfrageergebnis in den Charts) nicht fehlen

von der Donnerwelle eines Pikachus. Der kaum Luft holende Reporter kommentiert die Kämpfe mit Inbrunst. Einige Kommentare passen zwar nicht so richtig zur entsprechenden Situation, und manche Phrasen (z. B. „Das verspricht ein wahres Spannungsfeuerwerk zu werden!“) kann man nach einiger Zeit nicht mehr hören, für ein N64-Spiel ist aber sowohl

die Menge als auch die gute Qualität der Sprachausgabe äußerst beachtlich. Für letztere zeichnen übrigens die Jungs von Factor 5 verantwortlich!

Pokémon Stadium hinterlässt gemischte Gefühle. Auf der einen Seite ist es für jeden Fan eine wahre Freude, die niedlichen Pokémon in Lebensgröße und mit all ihren Manövern auf dem N64 antreten lassen zu können. Auch die Sortiermöglichkeiten im Labor sind genial. Auf der anderen Seite wird es allein doch relativ schnell langweilig, immer nur zu kämpfen. Es fehlt einfach die Abwechslung, die man durch die Einbindung in eine Story – wie bei den GB-Spielen – hätte erzielen können. Auch die Mini-Games sind zu isoliert und bieten Solospielern keinen allzu großen Anreiz, da es nichts freizuspielen gibt. Wenn ihr euch bis zu drei ebenfalls Pokémon-

begeisterte Freunde einladet, sieht das Ganze hingegen völlig anders aus. Plötzlich entfalten die Mini-Games ihren vollen Reiz, die Kämpfe mit den eigenen Fabelwesen machen richtig Spaß, und das Tauschen von Pokémon und/oder Items im Labor wird zum fesselnden Hobby.

Holger Reher



Das Pokémon-Labor

Das Pokémon-Labor hält einige interessante Möglichkeiten für euch bereit. So könnt ihr, bei Verwendung des Game-Boy-Transfer-Paks, eure in der Roten, Blauen und Gelben Edition gefangenen Pokémon auf einem Hightech-Pokédex bewundern. Ihren jeweiligen Aufenthaltsort könnt ihr euch auf einer riesigen Karte ansehen. Zudem lassen sich sämtliche Items auf das N64-Modul auslagern und mit Freunden tauschen. Selbstverständlich könnt ihr auch Pokémon übertragen, und euch eine komplette Liste der Fabelwesen mit allen Moves, Eigenschaftswerten und Elementklassen ansehen.



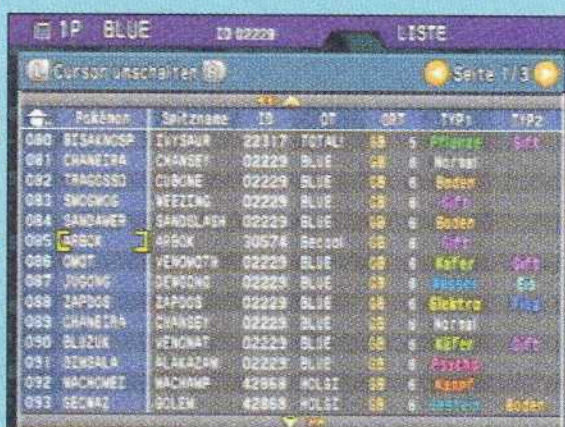
Über die Maschinen im Pokémon-Labor erreicht ihr verschiedene Funktionen



Im Pokédex lassen sich die Fabelwesen von allen Seiten genaustens betrachten



Auf der großen Karte werden euch das Nest und die Häufigkeit des Pokémon angezeigt



Ihr könnt sämtliche Pokémon aus den GB-Boxen auslesen und sortiert auflisten lassen

Gameplay 3

Kämpfen, kämpfen, kämpfen – irgendwann ermüdet das selbst den größten Pokémon-Fan.

Dauerspaß 2+

Für Pokémon-Freunde bietet das Modul eine Menge. Mehr Modi hätten nicht geschadet.

Grafik 3+

Es ist eine Freude, den lebensgroßen Pokémon zuzusehen. Einige Manöver sind zu schlicht.

Sound 2+

Der Kommentator redet wie ein Wasserfall, und der Original-Soundtrack untermauert die Kämpfe.

Modulspeicher 1 Spielstand
Passwörter nein
Controller Pak nein
Rumble-Pak nein
Expansion Pak nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 151 Pokémon
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab April

FAZIT
2-

Genre:
Third Person Shooter

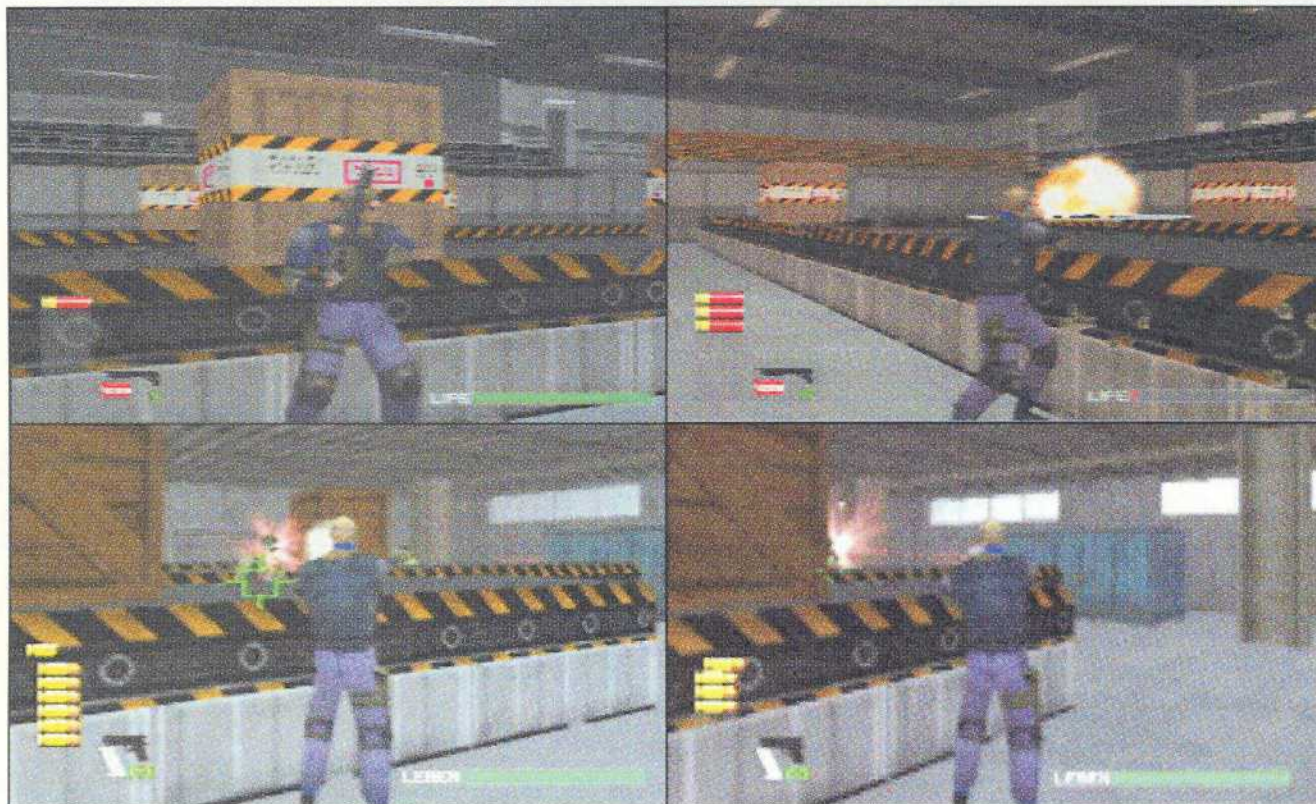
Hersteller:
Virgin Interactive

Entwickler:
W-Force

Preis:
ca. DM 120

OPERATION: WINBACK

Nur ein Spezialagent kann in Operation: WinBack das böse Treiben skrupelloser Terroristen stoppen. Ihr traut euch diesen Job zu? Dann nichts wie ran an die Waffen!



Ruhe bewahren! Im Schutz der Kisten solltet ihr euch in solchen Situationen Zeit lassen, um den richtigen Moment abzuwarten. Per Tastendruck schnellt ihr aus der sicheren Deckung hervor und gebt den Feinden Saures

Mit Plastikpistolen ausgestattet Räuber und Gendarm gegen Freunde zu spielen, ist eine Sache – gegen die bis an die Zähne bewaffneten Feinde in *Operation: WinBack* in einem Wettstreit anzutreten, bei dem scharf geschossen wird, eine ganz andere. Das Prinzip bleibt hingegen dasselbe: anschleichen, in Deckung gehen, im richtigen Moment hervorschnellen, zielen und – anstatt „peng, peng!“ zu sagen – schießen. Den Entwicklern ist es gelungen, die Steuerung unglaublich intuitiv zu gestalten, sodass man in Sekundenbruchteilen auf übertra-

schende Angriffe mit dem entsprechenden Manöver reagiert, ohne lange darüber nachdenken zu müssen.

In einem Trainingsmodus könnt ihr den Umgang mit Waffen, das In-Deckung-Gehen und den Nahkampf üben. Der Hauptdarsteller Jean-Luc kann sich auf Knopfdruck an Wände, Säulen oder in der Hocke an Kisten pressen, um kein einfaches Ziel abzugeben. Ein weiterer Knopfdruck genügt, und er springt kurz hervor und visiert automatisch den Gegner an, der mit einigen Schüssen aus der mit unendlich Munition ausgestatteten Hand-



Die meisten Gegner haben ihren festen Platz, den sie niemals verlassen. Eure Chance auf einen Treffer!

feuerwaffe niedergestreckt wird. Im Verlauf des Spiels erweitert sich das Arsenal unter anderem noch um eine Shotgun, ein MG und einen Raketenwerfer. Diese durchschlagskräftigeren Verteidigungsmittel sind in ihrer Anwendung jedoch durch die aufgesammelten Magazine oder Raketen limitiert, die einige Gegner nach dem Ableben fallen lassen. Seid ihr fit, dann könnt ihr mit dem Story-Modus beginnen. Die Mission spielt sich in mehr als 26 Levels auf einem riesigen Fabrikgelände ab, das durch verschlossene



Türen, unpassierbare Hindernisse wie LKWs oder Laserbarrieren jeweils in einen kleineren Abschnitt unterteilt wird. Jeder dieser Abschnitte hat ein oder mehrere Checkpoints, an denen ihr nach eurem Bildschirmtod neu startet. Unendlich viele Continues verhindern dabei Frusterlebnisse.

Während ihr euch in der Third-Person-Perspektive weiter vorarbeitet, tauchen immer neue Terroristen auf den Dächern oder dem Gelände auf. Wenn ihr nicht vor lauter Eifer zu schnell wart und entdeckt wurdet, habt ihr jedoch meistens die Chance, aus sicherer Deckung zu agieren oder euch sogar von hinten an die Burschen heranzuschleichen. Manchmal warten die Killer aber auch in einem Hinterhalt auf euch. Dann heißt es, schnell einen Schutz bietenden Container oder Ähnliches zu finden und sich dahinter in Sicherheit zu rollen. Sonderlich schlau verhalten sich die Jungs aber nicht, denn ihr könnt euch auch hinter eine Kiste kauern, die direkt vor einem der Schützen steht, und er wird euch nicht treffen oder keinen Versuch star-



Bewegungsstudie



Wenn ihr in einen Hinterhalt geratet, solltet ihr euch möglichst schnell in Sicherheit abrollen



Ihr könnt in sicherer Deckung zwischen den automatisch anvisierten Zielen hin-und-herschalten

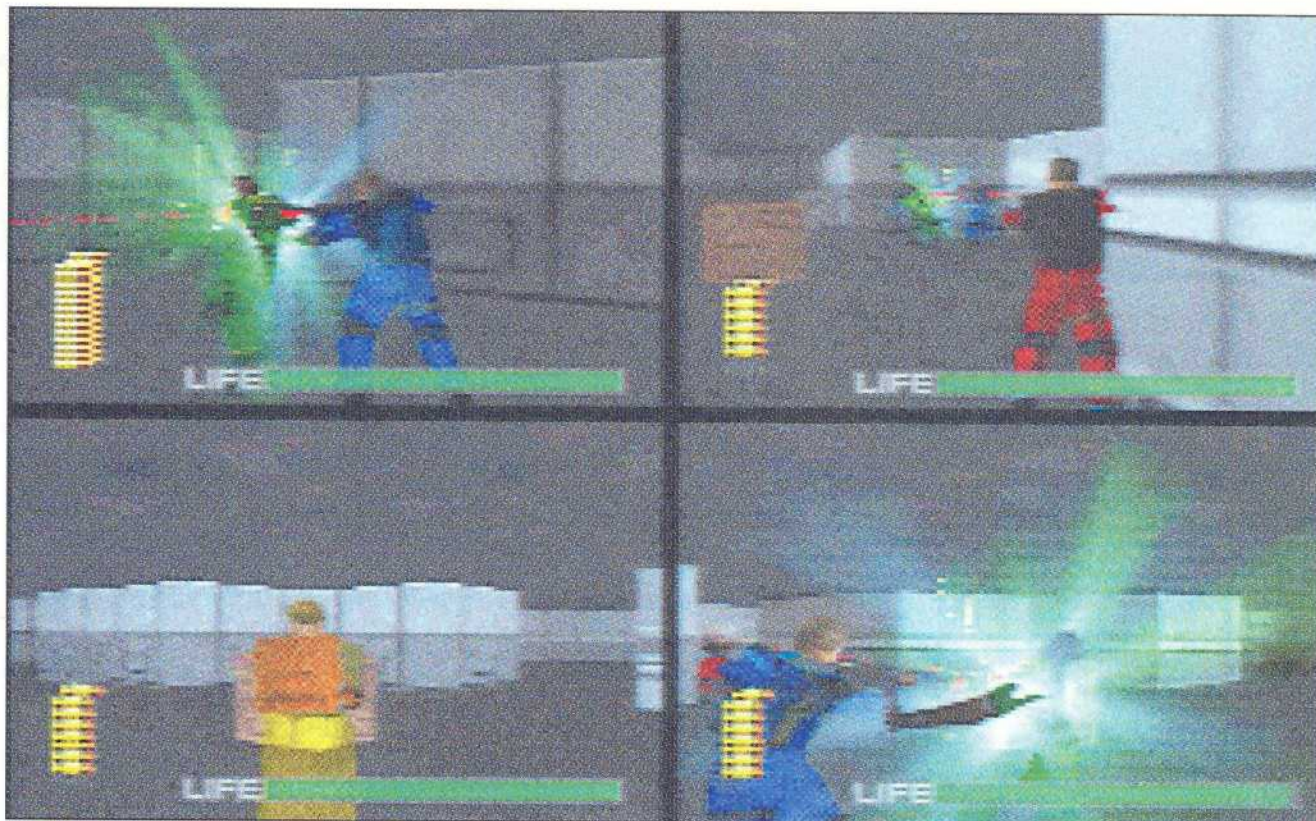


Auf Knopfdruck presst sich Jean-Luc an Wände oder Schränke, um nicht gesehen zu werden



Im richtigen Moment hervorzuschnellen und zu schießen, das ist bei WinBack die halbe Miete

ten, um die Kiste herumzulaufen. Daraus ergibt sich dann die unfreiwillige Komik eines Feuergefechts, bei dem ihr immer kurz hervorschnellt, schießt und euch sofort wieder hinhockt, wobei der Feind nur circa fünf Zentimeter vor euch steht. Glaubt aber nicht, dass das Spiel dadurch zu einfach wäre. Wenn ihr erst einmal auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade spielt, sitzt fast jeder Schuss der bösen Buben, und außerdem lauern an manchen Ecken meuchelmordende Tötungsspezialisten, um euch mit nur einem Griff sämtlicher Energie zu berauben. Für wen sich das noch immer wie ein Spaziergang anhört, der wird spätestens beim vierten der schwieriger zu besiegenden Endgegner, die alle paar Level für ein Stelldichein vorbeikommen, ins Schwitzen geraten. Abwechs-



Der Vierspieler-Modus von Operation: WinBack bietet euch fünf verschiedene Varianten. Neben den üblichen geht es in einer speziellen Spielart darum, bewegliche Ziele schneller als die Gegner abzuschießen



lung kommt nicht nur durch die zum Teil außerhalb und zum Teil in den Gebäuden spielenden Abschnitte, sondern auch durch diverse Schalter-, Schlüssel- und ähnlich simpel gestrickte Rätsel auf. Um zum Beispiel Laserbarrieren auszuschalten, müsst ihr deren Verlauf verfolgen, das Relais finden und es zerstören.

Im Vergleich zur US-Version des Spiels (*WinBack: Covert Operations*, Test in TOTAL! 1/2000, Note: 1-) wurden sämtliche Texte ins Deutsche übersetzt. Ansonsten wurde – glücklicherweise – nichts verändert. Warum auch? *Operation: WinBack* bietet viele spannende Stunden packende Action, die man am liebsten in einem Stück durchspielen möchte. Der Soundtrack trägt eine Menge zur fesselnden Atmosphäre bei, da er bei fortschreitendem Energieverlust des Helden immer dra-



matischer wird. Nach dem Durchspielen, bei dem euch mehrere Routen zur Verfügung stehen, verbleibt euch noch der Mehrspieler-Modus, der zwar nicht komplett überzeugen kann, aber mit seinen verschiedenen Varianten eine willkommene Zugabe ist.

Holger Reher



Gameplay

1-

Spannende Schussduelle mit unzähligen fiesen Terroristen sorgen für enorme Kurzweil.

Dauerspaß

1-

Äußerst umfangreich: 26 Level, viele Gegner und unterschiedliche Routen ans Ziel.

Grafik

2+

Realistische Animationen aller Beteiligten machen die leicht verwaschene Optik wieder wett.

Sound

2

Mit sinkender Lebensenergie steigert sich die Dramatik der – wenigen – Musikstücke.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller-Pak	9 Seiten/10 Spielstände
Rumble-Pak	ja
Expansion-Pak	nein

Spieler	1-4 (simultan)
Level	28
Schwierigkeit	mittel bis hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	ab April

FAZIT
1-

Genre:
PrügelspielHersteller:
AcclaimEntwickler:
Acclaim Salt Lake CityPreis:
ca. DM 120

ECW Hardcore Revolution

Wer gedacht hat, nach dem Verlust der WWF-Lizenz wäre Acclaim raus aus dem Wrestling-Business, der irrt. Die Schaukampf-Experten aus der Salzsee-Metropole betreten erneut den Ring, aber den einer anderen Liga.



Statt des WWF-Logos prangt das ECW-Wappen über dem Eingangsportal und auf dem Segeltuchboden der Arena. Einer der beiden Wrestler küsst es gleich

Die ECW ist eine junge Wrestling-Vereinigung, die in puncto Prominenz hinter den etablierten Organisationen WWF und WCW anzusiedeln ist. Um sich von den genannten Verbänden abzuheben, geben sich die Kämpfe in der ECW sehr viel brutaler. Die Veranstaltungen zeichnen sich durch den Einsatz von improvisierten Waffen wie zum Beispiel Klappstühlen und demzufolge durch blu-

POSITIV

Qualitativ
hochwertige
Umsetzung, witzige
Spielideen



tigere Handgemenge aus. Nun ist Acclaim angetreten, die Sensationslust der Videospieler zu befriedigen, wie es den Hardcore-Veranstaltern mit der ihres blutrünstigen Publikums scheinbar gelingt.

Statt eines Sgt. Slaughter oder Stone Cold Steve Austin erwarten euch Mike Awesome, Sabu, Raven, „The Queen of Extreme“ Francine sowie 42 weitere kostümierte Kämpfer. Eine stattliche Aus-

wahl, wie sie der ‚Vorgänger‘ WWF Attitude – Get It! allerdings so auch schon zu bieten hatte. Überhaupt werdet ihr im Vergleich der beiden Titel auf viele Gemeinsamkeiten stoßen, sodass sich die Frage stellt, ob außer den Texturen der Arenen und Fighter sowie deren Namen etwas geändert wurde. Ja, es gibt noch mehr Unterschiede, aber es sind doch eher geringfügige. Obwohl die Acclaim Studios Salt Lake City dieselbe Game-Engine



Do it yourself

Von Geschlecht, Statur und Bekleidung über ausgewählte Special-Moves sowie Bewegungsmuster bis zu Tätowierungen und Lippenstiftfarbe könnt ihr zahlreiche Parameter eures Selfmade-Wrestlers selbst bestimmen. Euer ‚eigen Fleisch und Blut‘ steht euch fortan in allen Turnierformen als Hardcore-Athlet zur Verfügung.



verwenden, die auch bei Attitude zum Einsatz kam, wurde die Spielgeschwindigkeit ein wenig erhöht, und zu den insgesamt blutigeren Ringschlachten gesellt sich nun auch ein Stacheldraht-Match. Das Tempo und der eigentümliche Charakter des Extreme Cham-



Wie im echten Wrestling-Sport können die Kämpfe außerhalb der Ringabmessungen fortgesetzt werden





Für einen gestandenen Athleten wie Mike Awesome ist es auch bei ECW Hardcore Revolution kein Problem, den schwergewichtigen Big Sal in die Höhe zu wuchten

pionship Wrestling wird damit aber nicht ausreichend simuliert.

Neben Freundschaftskämpfen in verschiedenen Konstellationen können diverse Titel-Fights bestritten werden. Im Pay-per-View-Modus stellt ihr ein unterhaltsames Programm zusammen, das ihr entweder sofort selbst bestreiten oder aber unter Verwendung eines

Liga mit dem gleichen Wasser kochen wie die der anderen Verbände.

Zusammenfassend stehen also viele Spielmodi, umfangreiche Move-Listen und ein ausgesprochen detaillierter Create-a-Wrestler-Editor auf der Habenseite, während eine unverändert ungenaue Kollisionsabfrage sowie eine lediglich veränderte, kaum verbesserte

Controller Paks mit zu einem Freund nehmen könnt, um den Event dort auszutragen. Ansonsten stehen bei *ECW Hardcore Revolution* sämtliche klassischen Varianten des realen Wrestling-Sports zur Auswahl: Tag-Team-, Lumberjack-, Battle-Royal-, Eight-Man-Tag- oder Handicap-Matches stellen nur einen Teil des Programms dar. Die große Palette von Moves dürfte Anhängern dieser Art Leibesertüchtigung ebenso geläufig sein, da die Mannen der Brutalo-



NEGATIV



Beinahekopie von *Attitude*, ungenaue Kollisionsabfrage

Grafik den Spielspaß drücken. Da ihr mit *ECW Hardcore Wrestling* genau genommen einen *Attitude*-Aufguss vor euch habt, sollten sich Besitzer des ‚Prequels‘ oder die von *WWF Wrestlemania 2000* genau überlegen, ob sie dieses Spiel benötigen. Wer keinen der genannten Titel sein Eigen nennt oder ein ECW-Maniac ist, kann aber getrost zugreifen.

Sebastian Krämer

Hosentaschen-Hardcore

Wer sich auf längeren Zugreisen oder täglichen Schulbusfahrten die Zeit mit den rüden Umgangsformen der ECW verkürzen will, kann dies dank Entwickler Crawfish Interactive nun auf dem Game Boy Color. Statt der 46 Kämpfer des großen Moduls stehen in der Miniaturausgabe aber nur zehn Recken mit deutlich eingeschränktem Move-Repertoire zur Auswahl.



Gameplay

2

Trotz unsauberer Kollisionsabfrage habt ihr eure Kämpfer nach einiger Zeit im Griff.

Dauerspaß

2

Zahlreiche Modi und Mehrspieler-Optionen sowie der Editor halten euch bei Laune.

Grafik

2-

Große, realistische Figuren leiden unter der ruckelnden Darstellung und dem Pixel-Publikum.

Sound

2

Rockmusik und markige Sprüche der Athleten überzeugen mehr als die Kampfgeräusche.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	1 bis 28 Seiten
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spieler	1-4 (simultan)
Level	46 Kämpfer
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

Genre:
SportHersteller:
ActivisionEntwickler:
Edge of RealityPreis:
ca. DM 100

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Endlich ist Schluss mit den neidischen Blicken Richtung PlayStation-User! Der Fun-Sport-Kracher des vergangenen Jahres rollt jetzt auch über das Nintendo⁶⁴.

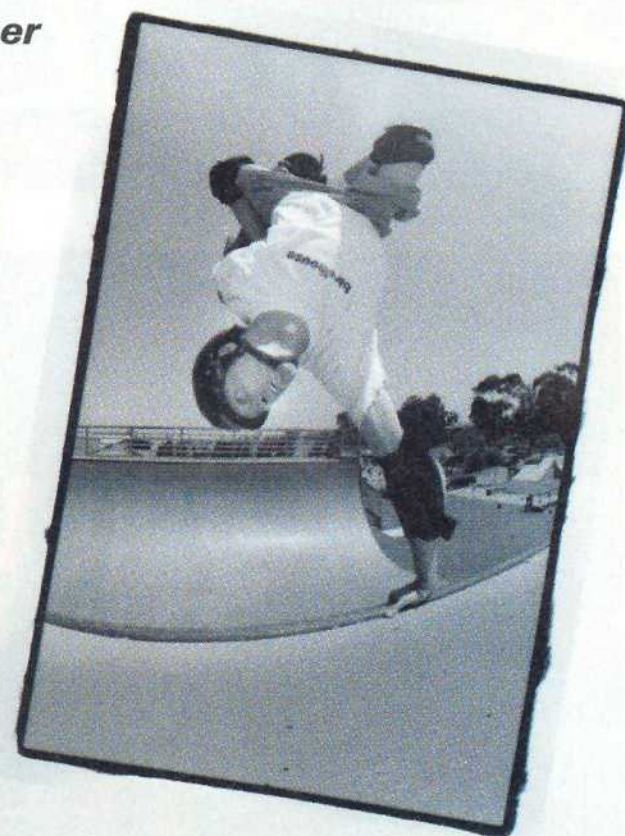


Als einzige Vertreterin der weiblichen Skateboard-Elite zeigt Elissa Steamer in THS, warum gerade sie mit von der Partie ist. Wie auch die neun anderen Rollbrettprofis verfügt sie über ein großes Repertoire an Tricks



Chad Muska beweist, dass man auch mit Rucksack einen Handplant stehen kann. Alle Achtung, Hut ab!

Seit mehr als anderthalb Jahrzehnten drückt Tony Hawk den artistischen Meisterleistungen der Rollbrettzunft seinen Stempel auf, und jedes zusätzliche Jahr als Profi hebt den Status der Lichtgestalt weiter über den seiner Kollegen. Im Juni vergangenen Jahres gelang es ihm als erstem Menschen, die 900°-Umdrehung stehend abzuschließen. Nun ist er euch als virtueller Polygonprofi in Activisions flotter Skateboard-Simulation zu Diensten. Neben Tony Hawk warten neun andere namhafte Proboarder darauf, von euch gesteuert zu werden. Wie im echten Leben rekrutieren sich diese aus den beiden Lagern der Vert Skaters und der Street Skaters. Vert Skaters, wie Bucky Lasek, bevorzugen die so genannte Vert Ramp, die Halfpipe, in deren steil aufragendem Halbrund sie gewagte Sprünge mit unglaublichen Drehungen und Tricks kombinieren. Die Street Ska-

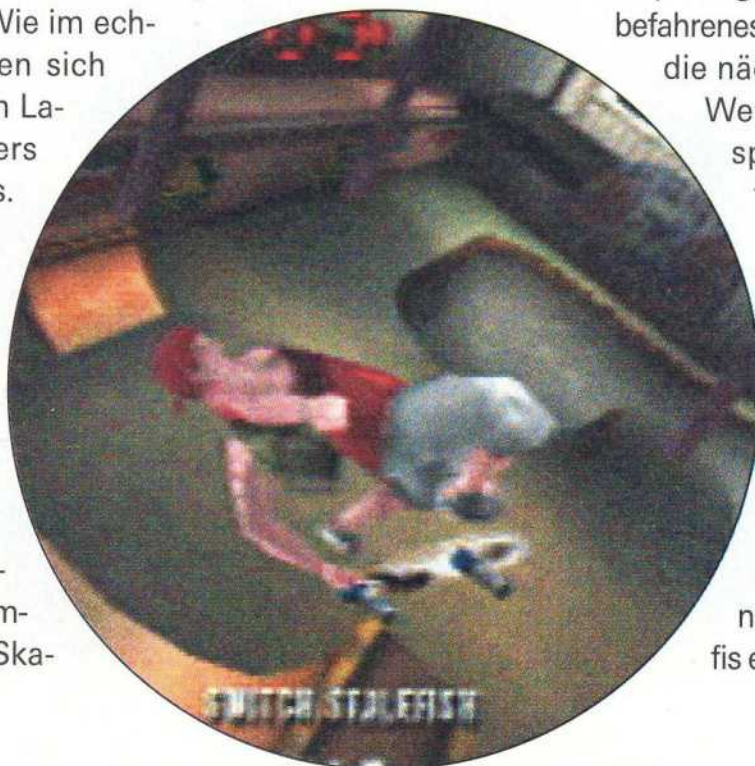


ters setzen ihre auf der Straße gesammelten Erfahrungen in eigens dafür konstruierten Skateparks um, deren Hindernisse in Form von Treppenstufen und -geländern sowie Tischen und Bänken bei der Kür befahren werden. Neun abwechslungsreich gestaltete Parcours erlauben beiden Gruppen, ihre jeweiligen Stärken einzubringen.

Den Anfang macht ein umfunktioniertes Lagerhaus, in dem ihr euch die ersten Sporen auf dem Brett verdienen könnt. Fünf Aufgabenstellungen, wie Holzkisten umstoßen oder eine bestimmte Punktzahl erlangen, werden bei erfolgreicher Beendigung mit einem Videotape belohnt. Diese Bänder und später auch Medaillen werden benötigt, um die anderen Kurse freizuschalten. Nebenbei verbessern sich in unregelmäßigen Abständen die Werte des Fahrers, und auch die Auswahl an Boards wird immer größer. Ein menschenleeres Schulgelände, eine verwinkelte Einkaufspassage und ein von Taxis befahrenes Stadtzentrum sind die nächsten Stationen.

Wer allerdings Funken sprühend über Autodächer in Minneapolis schlittern will, muss zuvor eine Medaille im Skatepark von Chicago gewonnen haben.

Die Vielfalt der Tricks, die ihr den nachgebildeten Profis entlocken könnt, ist





In jedem Level müsst ihr die fünf Buchstaben S-K-A-T-E einsammeln, um ein Videotape zu erhalten. Die Lettern sind zum Teil sehr gut versteckt oder befinden sich wie auf diesem Bild in Schwindel erregender Höhe



schier unermesslich. Trotzdem lassen sich die Stunts schrittweise ausbauen und erfreulich eingängig umsetzen. Schnell bekommt ihr ein Gefühl dafür, wann euer Brett wieder in Fahrtrichtung steht, um nicht jeden Sprung mit einer unsanften Landung zu beenden. Jeder Versuch wird mit einer Einblendung untertitelt – erfolgreiche Versu-

che werden in Weiß angezeigt, die Punkte wandern dann auf euer Konto. Gelingt es euch, mehrere Tricks hintereinander auszuführen, steigt der Special-Balken an, und die folgenden Einlagen werden noch höher bewertet. Ein Sturz leert die Sonderpunktanzeige allerdings sofort.



Zweispiele-Modi

Graffiti: Innerhalb des Zeitlimits gilt es, die Hindernisse des Parcours mit diversen Tricks zu überwinden. Bei Erfolg wird das Objekt bunt markiert, bis der Gegner diesen Bereich mit einer anderen Figur kennzeichnet.



Trick Attack: Innerhalb des Zeitlimits vollführt ihr so viele einträgliche Tricks wie möglich. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

Horse: Gefahren wird nacheinander. Einer legt mit einem Trick vor, der andere muss im Anschluss mehr Punkte machen. Wer nicht zulegen kann, bekommt jeweils einen Buchstaben, bis das Wort H-O-R-S-E komplett ist.



POSITIV

Trickreiches Gameplay, flotte Handhabung, Kursvielfalt

Als besonderen Anreiz bietet *Tony Hawk's Skateboarding* neben dem Replay-Modus, in dem ihr eure eigenen Videos aufzeichnet, drei Zweispiele-Modi, von denen ihr wiederum zwei simultan befahren könnt. Es werden entweder die Punkte oder die bloße Anzahl unterschiedlicher Tricks gezählt. Wie bei den Solovarianten läuft die Uhr immer mit und setzt dem Wettbewerb nach Ablauf der Zeit ein jähes Ende. Wenn ihr euch an den schma-



Auf den Straßen von San Francisco oder in Downtown Minneapolis müsst ihr euch vor Taxis und anderen Autos in Acht nehmen

leren Bildausschnitt des vertikal geteilten Screens gewöhnt habt, erlebt ihr ein umso spannenderes Duell mit dem menschlichen Konkurrenten.

Wer diesen Sport liebt, wird *Tony Hawk's Skateboarding* in sein Herz schließen. Die nahezu perfekte Mischung aus hyperrealistischem Feeling und dezent übertriebener Action kann aber auch Skateboard-Novizen auf Dauer begeistern.

Sebastian Krämer

Gameplay

1-

Die gute Steuerung ist analog ein bißchen schwammig, mit Digi-Kreuz etwas zu spontan.

Dauerspaß

1

THS macht hochgradig süchtig! Die diversen Zweispiele-Modi verstärken diesen Effekt.

Grafik

2+

Etwas ruckartige Animationen und Hintergründe stören kaum die ansonsten perfekte Atmosphäre.

Sound

1

Die szenetypische Musik ist nicht jedermanns Sache, doch auf dem N64 etwas Besonderes.

Modulspeichernein
Passwörternein
Controller-Pak11 Seiten/Spielstand
Rumble-Pakja
Expansion-Pakja

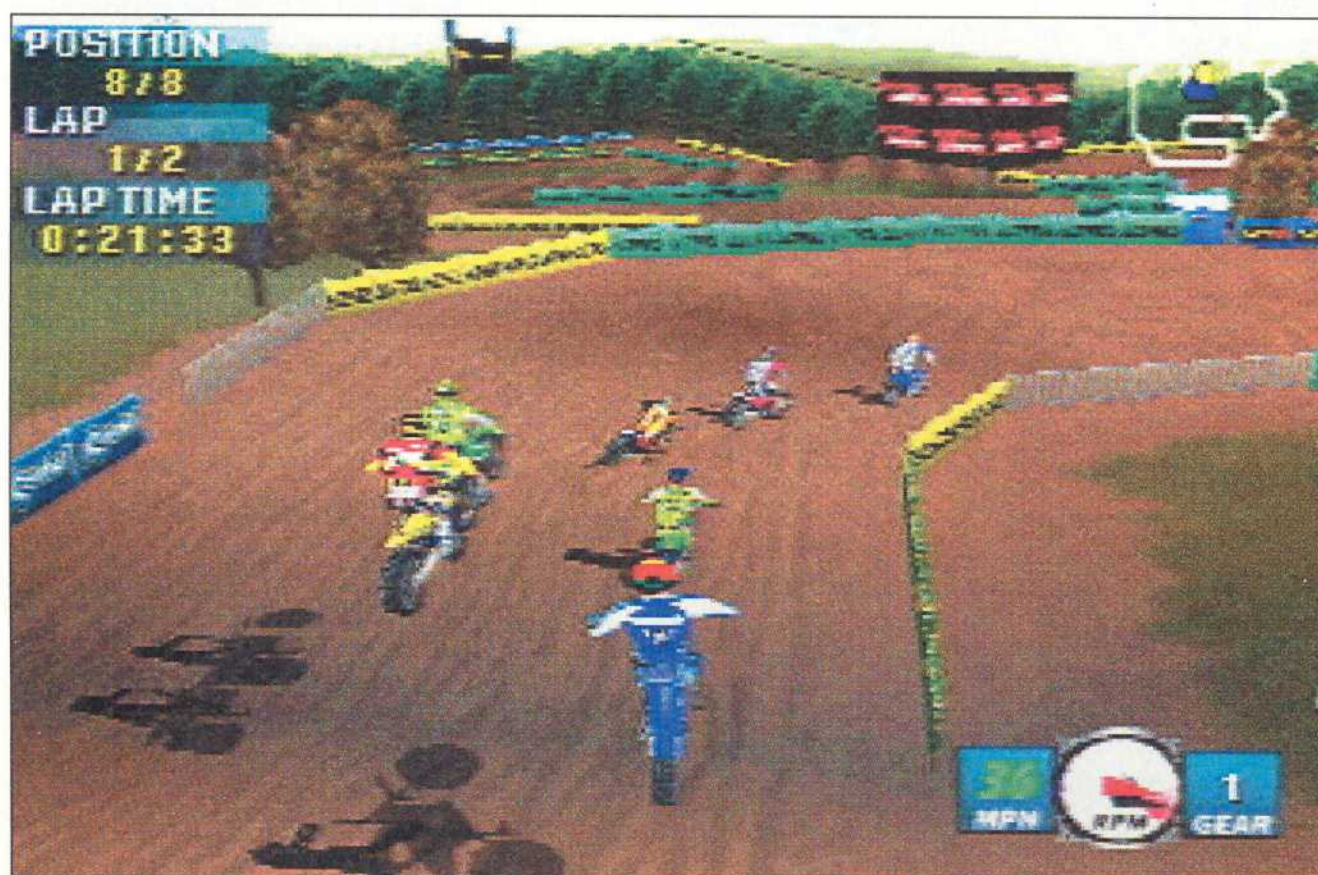
Spieler1-2 (simultan)
Level9 Strecken
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtexteenglisch
Speicherkapazität256 MBit
Erhältlichab April

FAZIT
1-

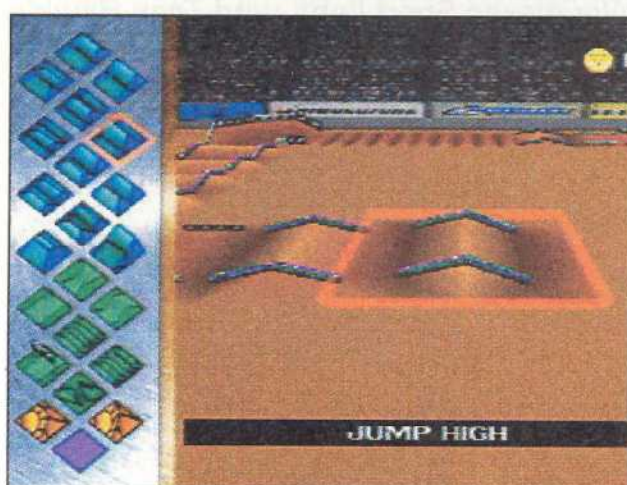
Genre:
RennspielHersteller:
AcclaimEntwickler:
Acclaim Studios SLCPreis:
ca. DM 130

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Motocross-Rennen leben nicht nur von den spannenden Positionskämpfen, sondern zum großen Teil von den spektakulären Stunts der Fahrer. Also tretet den Kickstarter, gebt Gas und zeigt in Jeremy McGrath Supercross 2000, was ihr draufhabt!



Eine gute Ausrichtung vor den Sprüngen ist Gold wert. Um euch auf die nächste Kurve richtig vorzubereiten, solltet ihr ein wenig weiter auf der Innenspur bleiben – dann könnt ihr die Gegner herrlich ausbremsen



Mit dem einfach zu handhabenden Editor könnt ihr in Windeseile eigene Motocross-Strecken erstellen

Nicht nur, dass der mehrfache Motocross-Champion Jeremy McGrath seinen Namen für dieses Spiel zur Verfügung stellt, er war auch maßgeblich an der Designarbeit beteiligt. So wurden einige der Strecken und Bikes von ihm entworfen, er hat unzählige Tipps zur Gestaltung der Fahrphysik gegeben und stand den Jungs der Acclaim Studios Salt Lake City mit Rat und Tat zur Seite. Acht fiktive Indoor-Rennarenen und dieselbe Anzahl an offiziellen NPG-Outdoor-Tracks können im Championship-, im Time-Trial- und im Mehrspieler-Modus mit Bikes der 125- und der 250-ccm-Klasse befahren werden. Ent-



Erfreulich: Auch die CPU-Fahrer machen Fehler, verschätzen sich und stürzen hin und wieder

scheidet ihr euch für die Meisterschaft, könnt ihr wählen, ob ihr die Indoor- oder die Outdoor-Serie mit den jeweiligen acht Strecken oder die komplette 16 Strecken umfassende Meisterschaft bestreiten wollt. In jedem Rennen sind sieben CPU-Fahrer eure Konkurrenten, die auf dem unteren und dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade jedoch viel zu einfach zu besiegen sind. Daran ist zum großen Teil die zwar eingängige, aber nicht sehr realistische Steuerung schuld, die Anfängern einen leichten Einstieg ermöglicht, Profis aber unterfordert. Der Fahrer reagiert äußerst direkt auf eure Eingaben, und mithilfe der Vorderradbremse meistert ihr selbst enge Kurven ohne Probleme. Erst auf späteren Strecken und in dem höchsten Schwierigkeitsgrad habt ihr etwas mehr zu tun: Hohe Rampen, die kurz vor einer Kurve platziert sind, enge Kurvenkombinationen und nicht zuletzt die frech und sicher fahrenden CPU-Biker fordern dann euer fahrerisches Können. Wechselnde Wetterverhältnisse auf den Outdoor-Strecken haben nicht nur optische Auswirkungen, sondern bedingen auch eine Anpassung des Bikes an die veränderten Bodenverhältnisse. Vor jedem Rennen könnt ihr aus diesem Grund das Setup bestimmen und dabei unter anderem aus drei verschiedenen Reifensorten wählen. Bieten euch selbst Rennen im höchsten Schwierigkeitsgrad keine Herausforderung mehr, erstellt ihr euch mit dem Editor blitzschnell eigene Tracks, die ihr mit jeder Menge Schikanen vollpacken und abspeichern könnt.

Die – wenigen – Stunts gehen unkompliziert von der Hand, müssen aber sicher und schnell eingegeben werden, damit der Fahrer nicht bei der Landung vom Motorrad fällt. In einem speziellen Stunt-Modus, in dem euch sechs frei befahrbare Arenen mit unterschiedlichen Hügeln und Rampen zur Verfügung stehen, werden pro gestandener Aktion Punkte ver-





teilt. Dass ihr dabei auf ein Duell gegen CPU- oder menschliche Gegner verzichten müsst, ist unverständlich und beraubt das Spiel eines spannenden Modus.

Bei der Bewertung der Grafik lässt sich eine starke Qualitäts-Diskrepanz zwischen Fahrern und Umgebung ausmachen. Das Spiel beein-



druckt durch eine enorme Sichtweite: Ihr könnt zu jeder Zeit die komplette Strecke überblicken und Fahrer ausmachen, die entweder schon viel weiter vorne sind oder abgeschlagen zurückliegen. Aufgrund der dadurch bedingten Übersicht lassen sich die Kurse in allen drei Perspektiven sehr gut fahren. Dabei bleibt das Geschehen bei Verwendung des Expansion Paks auch im Vierspieler-Splitscreen-Modus sehr flüssig – ohne tritt nur ein leichtes Ruckeln auf.

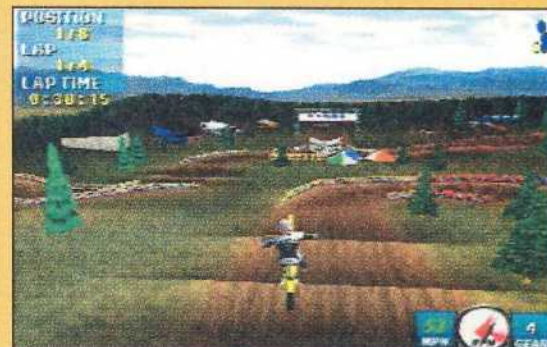
Im Gegensatz dazu stehen die ruckhaften und unrealistischen Animationen der Fahrer, denen ein paar Bewegungsphasen mehr nicht geschadet hätten. Die musikalische Untermalung treibt euch mit California Punkrock vom Feinsten nach vorne, wobei sogar The Offspring einen Song beigesteuert hat. Das Publikum applaudiert fleißig bei gelungenen Überholmanövern oder Stunts, und durch ein Raunen wird euch signalisiert, dass irgendwo auf der Strecke ein Unfall war. Einzig die Motorengeräusche klingen ein wenig zu dünn, und der Englisch sprechende Kommentator könnte sich öfter zu Wort melden.

Insgesamt lässt sich sagen, dass *Jeremy McGrath Supercross 2000* ein gelungenes Motocross-Rennspiel mit einer eingängigen Arcade-Steuerung, einer hervorragenden Fern-



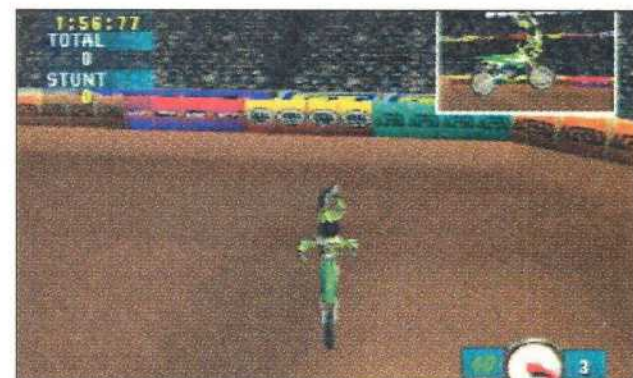
Weitblick

Durch die wirklich enorme Fernsicht behaltet ihr bei *Jeremy McGrath Supercross 2000* zu jeder Zeit den vollen Überblick. Wenn ihr euch einmal weit zurückfallen lasst und an einem schönen Aussichtspunkt platziert, könnt ihr die anderen Fahrer selbst auf weit entfernten Streckenabschnitten noch deutlich erkennen.



sicht und jeder Menge abwechslungsreicher Strecken ist. Erfahrene Spieler werden jedoch unterfordert, und Motocross-Fans werden ein wenig den Realismus vermissen, der durch die Mitarbeit von Jeremy McGrath eigentlich hätte gewährleistet sein müssen.

Holger Reher



Im Stunt-Modus fahrt ihr nur allein um Punkte und nicht gegen andere Fahrer – ziemlich langweilig



Der Vierspieler-Modus beinhaltet keine CPU-Gegner, dafür bleiben die Rennen aber erfreulich schnell, die Grafik flüssig und die Weitsicht groß. So machen solche Wettbewerbe auch ohne weitere Kontrahenten Spaß

Gameplay 2

Sehr gute Übersicht, abwechslungsreich gestaltete Kurse, aber eine viel zu simple Steuerung.

Dauerspaß 2+

Neben den vorgegebenen Kursen und Stunt-Arenen könnt ihr eigene Tracks erstellen.

Grafik 2

Die wunderbare Fernsicht steht im krassen Gegensatz zu den ärmlichen Animationen.

Sound 2

Der Musikstil ist zwar Geschmackssache, passt aber gut zum Sport. Zu wenige Effekte.

Modulspeichernein
Passwörternein
Controller Pak2 Seiten/1 Spielstand
Rumble Pakja
Expansion Pakja

Spieler1-4 (simultan)
Level16 Strecken
Schwierigkeitmittel
Rumble Pakenglisch
Speicherkapazität128 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Preis:	ca. DM 120

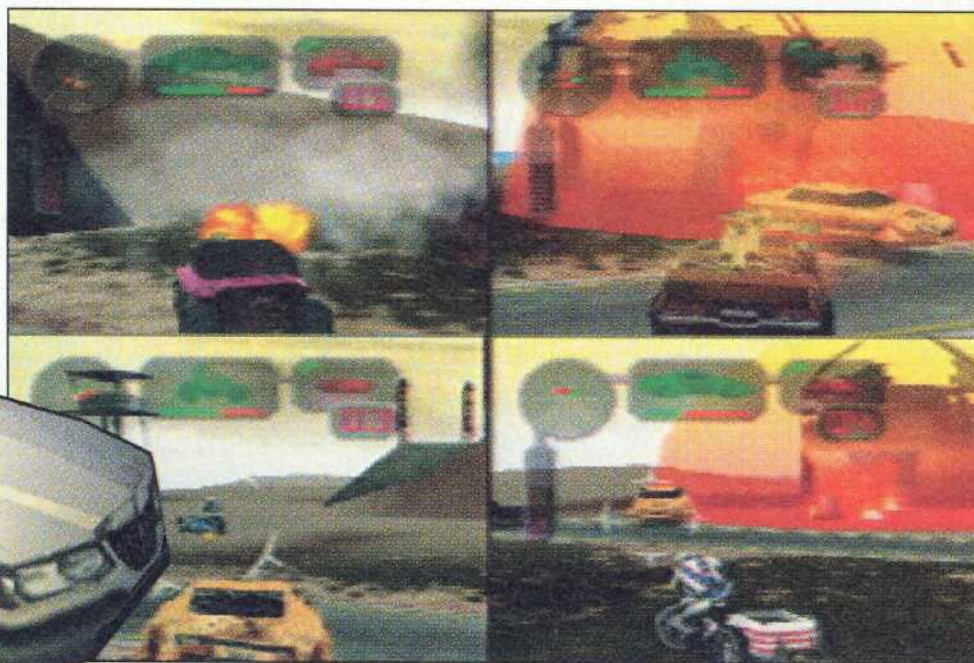
VIGILANTE 8 2

HERAUSFORDERUNG

Was passiert, wenn verfeindete Gangs aus der Zukunft per Zeitsprung das Kampfgeschehen zurück in die 70er Jahre verlegen, könnt ihr ab sofort selbst erleben.



Die Vigilantes sind eine Gruppe von Kämpfern für das Recht, die dem Terror der üblen Coyotes ein Ende machen wollen. Um diesen andauernden Konflikt der beiden verfeindeten Gruppen geht es



Das schwer beschädigte Fahrzeug wird von einem Kran sicher abgesetzt



in Vigilante 8: 2. Herausforderung. Drei Game-Modi stehen euch im Einzspieler-Modus zur Verfügung. Im Arcade-Modus tretet ihr in einer von euch gewählten Arena gegen bis zu zwölf vom Computer gleichzeitig gesteuerte Gegner an, während ihr im Survival-Modus nur ein Leben habt, mit

dem ihr so viele Gegner wie möglich nacheinander ins Jenseits schicken müsst. Je nachdem, für welche Gang ihr euch am Anfang

entscheidet, ändern sich auch die diversen Aufgaben, die im Quest-Modus von euch bewältigt werden müssen.

Während ihr als Coyote zumeist darauf aus seid, so viel Zerstörung wie nur möglich anzurichten, müsst ihr als Vigilante genau dieses verhindern.

An Deathmatches mit unterschiedlichen Zielsetzungen für bis zu vier Spieler gleichzeitig und einen Zweispieler-Kooperations-Modus wurde ebenfalls gedacht. Die Fahrzeuge, die euch in diesem



Eure zielsuchenden Raketen haben das gegnerische Fahrzeug im Visier

Game angeboten werden, könnten unterschiedlicher nicht sein. So habt ihr die Chance, unter anderem Muscle-Cars, Schulbusse, Müllwagen oder Motorräder zu steuern. Auf den Kampfplätzen findet ihr ferngelenkte Ra-

keten, Flammenwerfer, Laser, Minen und Granatwerfer, die sich durch weitere Extra-Items bequem aufrüsten lassen.

NEGATIV
Schwammige Steuerung, Grafikfehler, ungenaue Kollisionsabfrage

Soundtechnisch bekommen eure Ohren einen guten, von den 70er Jahren inspirierten Soundtrack zu hören. Obwohl euch mit einem Expansion Pak hochauflösende und sehr detailliert dargestellte



Grafik geboten wird, wirken sich häufig auftretende Clipping-Fehler und eine nicht ausgereifte Kollisionsabfrage ebenso negativ auf den Spielverlauf aus wie die schwammige Steuerung. Das Spiel ist daher nur den Action-Fans zu empfehlen, denen technische Mängel und fehlender spielerischer Tiefgang nichts ausmacht.

Pit Großer



Gameplay

3

Eine teilweise ungünstige Kameraführung und die schwammige Steuerung wirken störend.

Dauerspaß

2-

Die verschiedenen Spiel-Modi unterscheiden sich inhaltlich nur geringfügig voneinander.

Grafik

3

Sehr detailliert dargestellte Fahrzeuge, aber auch einige Grafikfehler erwarten euch.

Sound

2

Sowohl der 70er-Jahre-Disco-Sound als auch die Effekte erklingen in guter Qualität.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	1 Seite
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spieler	1-4 (simultan)
Level	8
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3



Das Leben als Zeitungsjunge steckt doch voller Überraschungen. Welche das sind, könnt ihr mit Paperboy ab sofort am eigenen Leib erfahren.

Wahlweise als Paperboy oder Papergirl könnt ihr in diesem Game euren Dienst antreten. Ziel des Spiels



Papergirl liefert ihre Zeitungen auch im Zoo aus. Nicht alle Bewohner sind euch freundlich gesinnt

ist es, innerhalb einer vorgegebenen Frist euren Kunden die Zeitungen entweder zielgenau in den Briefkasten oder vor die Haustür zu werfen. Besonders gut gelungene Würfe werden dabei mit höheren Punktzahlen belohnt. Um es euch nicht zu einfach zu machen, lauern auf eurem Arbeitsweg viele Hindernisse. Seid ihr beispielsweise im Park unterwegs, müsst ihr euch vor Grizzlys, Waschbären und Elchen besonders in Acht nehmen. Je nach Thematik der einzelnen Level trifft ihr auch auf entsprechende Bewohner, die versuchen, euch das Leben unnötig schwer zu machen. Die



technische Umsetzung von Paperboy ist nicht mehr zeitgemäß. Es fehlt an Blicktiefe, und einige Objekte, wie zum Beispiel Häuser, tauchen wie aus dem Nichts auf dem Bildschirm auf. Zudem wurden auch die Charaktere detailarm und spärlich animiert. Ein weiteres Problem stellt die doch sehr träge ansprechende Steuerung der Zeitungsboten dar. Dieses Game kann nur den treuesten Fans des Automaten-Klassikers ans Herz gelegt werden.

Pit Großer

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Beweist den Golfprofis, dass auch ihr über ein gutes Auge und eine ruhige Hand verfügt, und macht ihnen die Siegpriämie streitig!

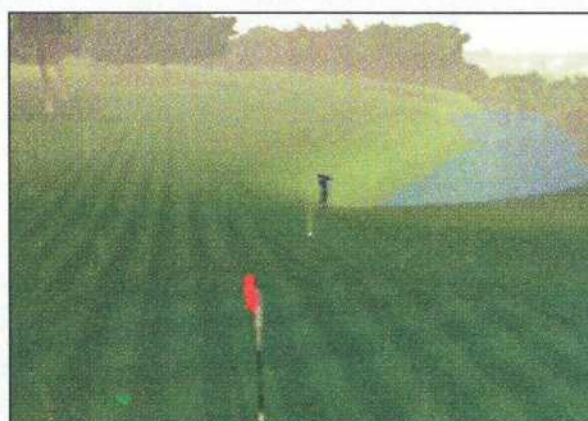
Golffreunde bekommen mit PGA European Tour Golf weiteren Nachschub für ihr Nintendo⁶⁴. Die Anfänger unter euch können sich im Trainingsmodus an die Steuerung gewöhnen. Fort-



geschrittenere Spieler haben die Möglichkeit, an einem Schlag-, Loch- oder Skin-Spiel teilzunehmen oder bei der Tour zu starten, die insgesamt vier verschiedene Kurse, sowie 24 Spieler umfasst. In den Optionen könnt ihr eure Rahmenbedingungen für das Game wie zum Beispiel Wind oder

Wetter festlegen. Wer von euch keinen der vorgegebenen Golfer nehmen mag, hat die Chance, sich einen eigenen Spieler zu kreieren. Optisch präsentiert sich dieser Titel mit seiner etwas verwaschenen Grafik eher durchschnittlich. Bis auf kurze, in englischer Sprache gehaltene Kommentare und einige Geräusche wird auch soundtechnisch nichts weltbewegendes geboten. PGA European Tour Golf ist ein spielerisch solide gemachtes Game, das bestimmt seine Fans finden wird, aber in puncto Spielspaß nicht an Mario Golf herankommt.

Pit Großer



Ihr spielt nicht nur bei trockenem Wetter. Auch im Regen muss euer Golfprofi Topleistungen zeigen

Genre:
Action

Hersteller:
Midway

Entwickler:
High Voltage Software

Preis:
ca. DM 120

Gameplay **4**

Euer Zeitungsjunge steuert sich nur sehr träge, was eure Aufgabe keinesfalls leichter macht.

Dauerspaß **4+**

Trotz des stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrads wird der Spielverlauf schnell monoton.

Grafik **4-**

Die zahlreichen Pop-Ups und die doch sehr detailarme Grafik sind nicht mehr zeitgemäß.

Sound **3-**

Weder der Soundtrack noch die wenigen Effekte vermögen besonders zu beeindrucken.

Modulspeichernein
Passwörterja
Controller Pakja, 12 Seiten
Rumble Paknein
Expansion Paknein

Spieler1
Level25 Kurse
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtexteenglisch
Speicherkapazität128 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
4

Genre:
Sport

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Infogrames Sheffield House

Preis:
ca. DM 120

Gameplay **2-**

Es erfordert viel Übung und Fingerspitzengefühl, sich im Spitzenfeld zu etablieren.

Dauerspaß **3**

Nur insgesamt vier Kurse sind eindeutig zu wenig, um über längere Zeit zu motivieren.

Grafik **3-**

Die Optik wirkt sehr verwaschen, worunter insbesondere die Fernsicht deutlich leidet.

Sound **3-**

Bis auf einige englische Kommentare und etwas Vogelgezwitscher passiert nichts.

Modulspeicherja
Passwörternein
Controller Paknein
Rumble Paknein
Expansion Paknein

Spieler1-4
Level4 Kurse
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität128 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
3

CHARTS

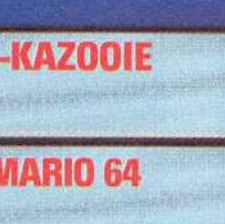
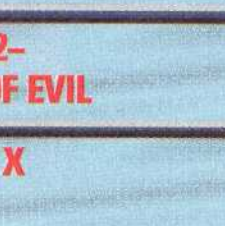
von euch,
für euch

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 Punkte-summe des Spiels. Schon haben wir den Index! Dank dieser kleinen Rechenaufgabe wissen wir (und ihr), wie nahe zwei Titel beieinander liegen und können zudem unterschiedliche Charts miteinander vergleichen. So, und nun viel Spaß mit den Charts! *schraeder*

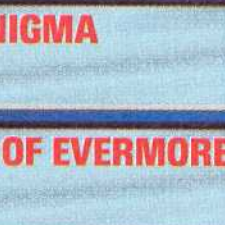
N64

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	DONKEY KONG 64	VORMONAT 2 ▲	Jump&Run • Note 1 • Test 12/99 Index: 17,6	
2	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT 1 ▼	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 15,3	
3	INDIZIERT	VORMONAT ●	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 7,2	
4	JET FORCE GEMINI	VORMONAT 9 ▲	T. P. Shooter • Note 2+ • Test 11/99 Index: 6,3	
5	SUPER SMASH BROS.	VORMONAT 11 ▲	Prügelspiel • Note 3+ • Test 1/00 Index: 5,5	
6	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT 4 ▼	Jump&Run Note 1 • Test 7/98 Index: 4,6	
7	SUPER MARIO 64	VORMONAT 8 ▲	Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 4,3	
8	TUOK 2- SEEDS OF EVIL	VORMONAT 5 ▼	F. P. Shooter Note 1 • Test 11/98 Index: 3,9	
9	F-ZERO X	VORMONAT 6 ▼	Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 3,9	
10	STAR WARS: EPISODE I – RACER	VORMONAT 13 ▲	Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 2,7	
11	MARIO KART 64	VORMONAT 7 ▼	Rennspiel Note 1- • Test 6/97 Index: 2,5	
12	SHADOW MAN	VORMONAT ●	Action/Adventure Note 1- • Test 10/99 Index: 2,3	
13	MARIO GOLF	VORMONAT 15 ▲	Sport Note 1- • Test 9/99 Index: 1,8	
14	MARIO PARTY	VORMONAT ●	Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 1,4	
15	RAYMAN 2	VORMONAT re-entry	Jump&Run Note 1- • Test 11/99 Index: 1,0	

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	SECRET OF MANA	VORMONAT 2 ▲	Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93 Index: 7,0	
2	LUFIA	VORMONAT 10 ▲	Rollenspiel • Note 1- • Test 2/97 Index: 6,3	
3	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST	VORMONAT 1 ▼	Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94 Index: 5,6	
4	HARVEST MOON	VORMONAT 7 ▲	Strategie • Note 2+ • Test 11/97 Index: 4,8	
5	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	VORMONAT ●	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96 Index: 3,9	
6	TERRANIGMA	VORMONAT 8 ▲	Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 2,6	
7	SECRET OF EVERMORE	VORMONAT 4 ▼	Action/Adventure Note 1- • Test 2/97 Index: 2,4	
8	SUPER MARIO KART	VORMONAT 6 ▼	Rennspiel Note 1 • Test 10/93 Index: 2,2	
9	DONKEY KONG COUNTRY	VORMONAT ●	Jump&Run Note 1- • Test 1/95 Index: 2,2	
10	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT 3 ▼	Jump&Run Note 1- • Test 1/96 Index: 2,0	

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: **Welche Nintendo-Spiele eignen sich am besten, um Online gegen den Rest der Welt (oder einen Teil davon) anzutreten?** Schickt uns bitte eure Top-Ten-Auflistung der Spiele, die ihr immer schon einmal im Internet daddeln wolltet!

TOTAL! Anderes

TOTAL! fragte die deutsche Hip-Hop-Crew Blumentopf: „Wenn ihr ein Video mit einem Videospielcharakter machen würdet, welche Figur würdet ihr wählen?“ Blumentopf: „Es würde ein *Super Mario Kart*-Video werden, ein echter Klassiker!“



Special: Eure Lieblings-Pokémon

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 PIKACHU • # 25

Typ: Elektro • Fangen: Blau/Rot

Index: 14,1



2 BISASAM • # 01

Typ: Pflanze/Gift • Fangen: Blau/Rot

Index: 7,3



3 GLURAK • # 06

Typ: Feuer/Flug • Fangen: Blau/Rot

Index: 5,4



4 GLUMANDA • # 04

Typ: Feuer • Fangen: Blau/Rot

Index: 4,9



5 SCHIGGY • # 07

Typ: Wasser • Fangen: Blau/Rot

Index: 2,5



6 ENTON • # 54

Typ: Wasser
Fangen: Blau/Rot
Index: 2,3

7 MEWTU • # 150

Typ: Psycho
Fangen: Blau/Rot
Index: 2,1

8 MAUZI • # 52

Typ: Normal
Fangen: Blau
Index: 1,9

9 SICHLOR • # 123

Typ: Käfer/Flug
Fangen: Rot
Index: 1,7

10 ARKTOS • # 144

Typ: Eis/Flug
Fangen: Blau/Rot
Index: 1,7

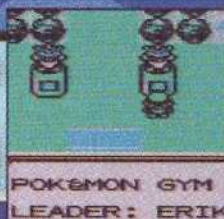
GB(C)

Die kleine Wanderkonsole läuft und läuft und läuft ... und erfreut sich großer Beliebtheit. Dies verleiht den Game-Boy-Charts ihre Berechtigung und gibt euch die Möglichkeit, an der monatlichen Gestaltung der Tabelle der zehn besten Mini-Module für GB und GBC mitzuwirken.

1 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 10/99

Index: 11,7



2 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93

Index: 8,3



3 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run • Note 1 • Test 6/99

Index: 4,1



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98

Index: 3,7



5 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99

Index: 3,5



6 MICKEY'S RACING ADVENTURE

Rennspiel
Note 1 • Test 1/00
Index: 3,3



7 MYSTIC QUEST

Action/Adventure
Note 2+ • Test 2/95
Index: 2,7



8 SUPER MARIO LAND 2 – SIX GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1 • Test 9/94
Index: 2,6



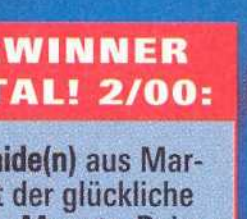
9 MARIO GOLF

Sport
Note 1 • Test 12/99
Index: 2,2



10 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94
Index: 1,6



GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir *Road Rash 64* und ein GBC-Modul!

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.

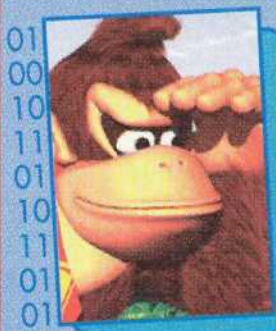
Einsendeschluss für die T! 6/2000 ist der 20.04.2000 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

X-plain Verlag
TOTAL-Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

DER GEWINNER AUS TOTAL! 2/00:

Hallo, Olaf Gaide(n) aus Marburg! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *Madden NFL 99*-Modul mit Signatur der gesamten Redaktion ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

von euch (und uns),
für euch

**Spieletipp von Bastian Scholz aus Marl**

Donkey Kong 64 (N64)

DK 64 ist fantastisch! Die Grafik ist zu schön, um wahr zu sein, der Sound ist Ohrwurm-verdächtig (vor allem der **DK-Rap**), und der Spielspaß erreicht nie geahnte Höhen. Ob man nun im Battle-Modus seine Freunde fertig macht, Lorenfahrten durch dunkle Höhlen absolviert, Endgegner besiegt oder in den Zwischensequenzen K. Rools unfähigen Leuten bei der Arbeit zuguckt: Spaß ist garantiert! Der einzige negative Punkt an **DK 64** ist das Fehlen von Dixie und Kiddy Kong. Trotzdem ist das Comeback der Affen mehr als gelungen, da Rare ein weiteres Meisterwerk abgeliefert hat. Euer Bastian

RED- N64 und 6B(C)

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

1	ISS 2000 Sport • Konami • Preview 10/99 VORMONAT  2 Index: 2,3	
2	THE NEW TETRIS Puzzlespiel • Nintendo • Test 10/99 VORMONAT  1 Index: 2,1	
3	POKÉMON GOLD/SILBER NEU! Pokémon • Nintendo • Preview 10/99 Index: 1,7	
4	DONKEY KONG 64 Jump&Run Rare • Test 12/99 Index: 1,0	3 VORMONAT 
5	TONY HAWK'S SKATEBOARDING Sport Activision • Test 4/00 Index: 0,7	NEU!

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	Index: 7,9	VORMONAT		
2	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel • Interplay • Test 11/97	Index: 4,3	VORMONAT		
3	FIFA 64	Sport • Electronic Arts • Test 2/97	Index: 4,0	VORMONAT		
4	DUAL HEROES	Prügelspiel Hudson • Test 2/98	Index: 3,2	VORMONAT		
5	CRUIS'N USA	Rennspiel Midway • Test 5/97	Index: 2,1	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: 4,5	VORMONAT	
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 3,6	VORMONAT	

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	Index: 2,5	VORMONAT 	
2	METAL GEAR SOLID (GBC)	Action/Adv. • Konami • Preview 4/00	Index: 2,0	VORMONAT  3	
3	BANJO-TOOIE	Jump&Run • Rare • News 2/00	Index: 1,5	VORMONAT  5	
4	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	Action/Adventure Nintendo • Preview 12/99	Index: 0,7	VORMONAT  2	
5	TOMB RAIDER (GBC)	Action/Adventure Eidos • News 2/00	Index: 0,7		

MOST WANTED

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

1	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	VORMONAT 	2	
	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99		Index: 8,6	
2	PERFECT DARK	VORMONAT 	1	
	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99		Index: 9,1	
3	POKÉMON STADIUM	VORMONAT 	4	
	Pokémon • Nintendo • Test 4/00		Index: 8,2	
4	BANJO-TOOIE		Jump&Run Rare • Preview 2/99 Index: 2,3	VORMONAT  5
5	POKÉMON SNAP		Pokémon Nintendo • News 7/99 Index: 1,7	

3	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95 Index: 2,6	VORMONAT	
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94 Index: 1,9	VORMONAT	 5
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94 Index: 0,8	VORMONAT	4 

Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel!

Einmal im Jahr, genau am ersten Tag des vierten Monats, kann man plötzlich keinem mehr über den Weg trauen. Selbst der beste Freund, die beste Freundin verwandelt sich in ein hinterlistiges Wesen, dem der Schalk dick und breit im Nacken sitzt. Doch keine Panik! Meist sind die Scherze, die euch erwarten, schnell zu durchschauen. Wenn jemand sagt: „Hey, deine Jacke brennt!“ oder „Mario ist indiziert worden!“, dann ist sofort klar, das kann nur ein Joke sein. Schwieriger wird es da schon, wenn die Behauptung aufgestellt wird, ein Spiel sei der absolute Oberhammer. Wer in so einem Fall nicht regelmäßig die TOTAL! gelesen hat, der ist arm dran ...

Who is who? Die Redaktion: Das Fred (Fred Berg), kdh (K.-D. Hartwig), Akido (Thomas Hellwig), Schröder (Sebastian Krämer), Da Holz (Holger Reher), Pit (Peter Großer)

Pokémon Stadium
→ N64
→ Seite 28

Operation: WinBack
→ N64
→ Seite 32

Tony Hawk's Skateboarding
→ N64 → Seite 36

Street Fighter Alpha
→ GBC
→ Seite 55

Zoran – Der Weltenzerstörer
→ SNES → Seite 97



Bevorzugte Genres:
Shoot 'em Ups, Brettspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
1080° Snowboarding (N64)

Drei Punkte gebe ich nur, weil die Fights im Mehrspieler-Modus sehr unterhaltsam sind. Für den Einzelspieler-Modus hat Pokémon Stadium keine so gute Bewertung verdient, denn der ist recht öde.

Auch wenn ich eher ein Fan von Spielen bin, die vornehmlich durch ihren Dauerspaß aus der Masse hervorstechen, kann ich diesem Third Person Shooter seinen Reiz nicht absprechen. Funny Game!

Mit THS ist endlich mal wieder ein tolles Fun-Sport-Spiel am Start, das sicherlich nicht nur Freunde dieser Freizeitbeschäftigung begeistern wird. Besonders die Levelaufbauten gefallen mir.

Ich war zu den besten SNES-Zeiten mal Street Fighter-Fan. Doch die ewigen Neuaufgüsse und vor allem die GB-Fassungen haben mir die Suppe versalzen. Ich sehe da kein Fortkommen, nur Stillstand!

Als ich Rolf beim Testen zu sehen durfte, erblickte ich das unglaublich coole Pad, das mit dem Spiel verkauft wird. Er hielt einen mächtigen Zweihänder, der über eine Infrarotschnittstelle verfügt.



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

Auch wenn alle Welt im Pokémon-Fieber ist, mich hat es noch nicht erreichen können. Für mich hat Pokémon Stadium den gleichen Spannungseffekt wie ein Fußballspiel unserer Gurken-Nationalelf.

Operation: WinBack ist der Titel für alle Action-Fans, die schon sehnsüchtig auf neues Futter für ihr N64 gewartet haben. Macht euch bereit, euren Helden durch bleihaltige Level zu führen!

Fun-Sport-Spiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Wenn sie auch noch so hervorragend designt sind wie Tony Hawk's Skateboarding, steht dem Spielspaß nichts mehr im Wege.

Ich muss Akido beipflichten. Es wird sehr oft versucht, mit Fortsetzungen bekannter Games Verkaufserfolge zu erzielen. Aber nur ein bekannter Name macht bekanntlich noch kein gutes Spiel!

Noch krasser als das ultracoolen Zweihandschwert sind die wahnsinnigen Effekte, die ihr betrachten könnt, sobald ihr den Weltenzerstörer-SpecialMove ausgeführt habt. Einfach unglaublich!



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Metal Gear Solid (GBC)

Zählt Nintendo eigentlich meine Arztrechnung, nachdem ich mir beim Gähnen den Kiefer ausgerenkt habe? Wie oft soll man denn die immer gleichen Kampfanimationen über sich ergehen lassen?

Klasse, dass sich endlich eine Firma um den deutschen Vertrieb dieses Titels kümmert, der eine Marktlücke im N64-Sortiment schließt. Mit fehlt bei WinBack allerdings das Feature High-Res-Grafik.

THS ist ein fantastisches Spiel, das steht außer Frage. Aber da hier meine persönliche Meinung gefragt ist, muss ich gestehen, dass ich mit Skateboarden nichts anfangen kann.

Prügeispiele sind einfach nicht das passende Genre für den kleinen Game-Boy-Screen. Bei den Kämpfen kommt es auf jeden Pixel an, und davon bietet der Bildschirm leider nicht genügend.

Wer jemals die Fernsehserie Arpad, der Zigeuner gesehen oder das gleichnamige Buch gelesen hat, wird sich von diesem billigen Abklatsch mit Grausen abwenden. Nein danke, nicht mit mir!



Bevorzugte Genres:
Ska-venger Spiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Ska-T 64 (N62)

Na, nun habt euch mal nicht so! Ich für meinen Teil wollte schon lange einmal wissen, wie farbenprächtig die Splattermäßigen Gewaltorgien der kleinen Knuddler eigentlich aussehen.

Ich glaube, ich habe das schon einmal gesagt: WinBack ist ein First Person Shooter, der aus der Third-Person-Perspektive gespielt wird. Also, genau das Richtige für mich Ego-View-Muffel.

Ey Leute, was heißt hier Fun-Sport? Da sind zehn Profis am Start. Die verdienen ihre Miete mit dem Skaten. Im übrigen ist es harte Arbeit, eine 900°-Umdrehung zu stehen, im Spiel wie auch im Leben!

Obwohl zig Moves integriert wurden, lassen sich diese mit dem GBC-Pad nur schwierig in Szene setzen. Da die Optik ebenfalls unter den GBC-Beschränkungen leidet, teile ich kdh's Urteil.

Wo du das Zweihandschwert gefunden haben willst, möchte ich mal wissen, Pit? Na ja, selbst wenn, was soll ein Einarmer mit dieser unhandlichen Waffe eigentlich bewerkstelligen?



Bevorzugte Genres:
Laubsägearbeiten
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Plumpssack 64 (Dolphin)

Sie sind niedlich, sie sind alle drin, sie machen ordentlich was her! Trotzdem fesseln mich die Pokémon auch als N64-Spiel nicht. Ich mag mir halt keine Zahlen um die Ohren hauen ...

Hhhmmmm, genau mein Geschmack! Ich liebe es, mich an die Bösewichter heranzuschleichen, mit dem Rücken an die Wand gepresst, und dann hervorzuspringen, um sie zu überwältigen.

Wenn ich euch nun erzähle, dass ich mir ein Skateboard gekauft habe, seit ich dieses Game spiele, würdet ihr mir das glauben? Nein! Es stimmt aber! Nur leider kann ich nicht gerade gut fahren.

Ich bin ein wenig hin- und hergerissen. Natürlich ist es beeindruckend, was die Programmierer aus der kleinen Kiste rausgeholt, trotzdem macht es auf einem großen Bildschirm viel mehr Spaß!

Ich mag dieses Spiel nicht! Kaum war es in der Redaktion eingetroffen, haben alle ihre Arbeit liegen gelassen und sich um das durchgeknallte Pad geprügelt. Ich glaube, die sind verrückt geblieben!

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Stimmungsdrücker! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Ganz normal!
- Wir würden sie nicht erkennen -

Was wäre eigentlich aus unseren Videospielhelden geworden, wenn sie keinen Job als Pixel- oder Polygonheld bekommen hätten? Diese Vorstellung ist zwar grausam, aber wir haben dennoch einmal wissenschaftlich ergründet, welchen Beruf unsere Lieblinge ergriffen hätten. Folgende Tabelle gibt Aufschluss darüber:

Held
Mario
Luigi

Beruf
Vermessungstechniker,
Spezialgebiet 3D-Welten
Hot-Dog-Verkäufer in NY

Mega Man
Asterix
Obelix
The Undertaker
Glumanda
Abe
Rayman
Donkey Kong
Solid Snake
Tony Hawk
Wario
Turok

Eisenwarenhändler
Comic-Held (ziemlich absurd)
erfolgloser Wrestler
Visagist und
Hairstyling-Experte
Brandschutzkommissar
Zahnarzt
Optiker
Dicker Hip-Hop-Star
H&M-Modell
Orthopäde
Türsteher im Nachtclub
„Grrrrrrrrr“
Leiter eines Sonnenstudios

Sailor Moon
Link
Earthworm Jim
Predator
Yoshi
Kenny (S. Park)
Xena
Cornell
(Castlevania)
Shadowman
Samus Aran
Ed (Tonic Troub.)

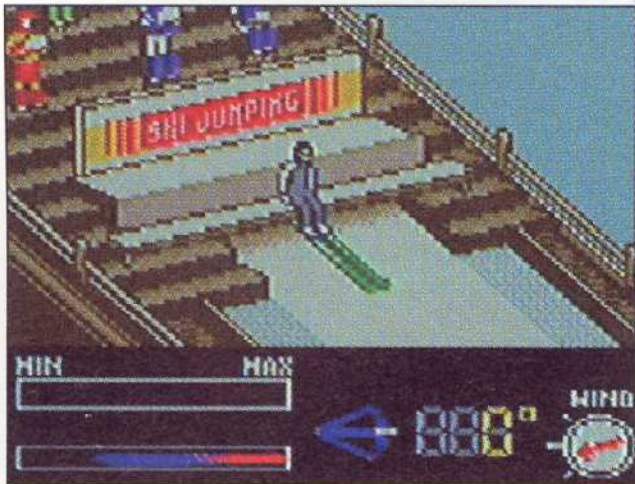
Astrologin
Rechtsexperte oder Förster
Balkonkastenbelüfter
Anzeigenverkäufer
Bonbon-Fabrikant
Verkehrspolizist oder
Psychoanalytiker
Profischwimmerin
Strumpfhosen-Tester
Bühnenbeleuchter
Wissenschaftlerin mit dem
Spezialgebiet Hirnforschung
Prothesenhersteller

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

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Entwickler: KCEO
Preis: ca. DM 70

KONAMI WINTER GAMES

Langsam, aber sicher freut sich jeder wieder auf sommerlich warme Temperaturen. Mutig von Konami, jetzt die Winter Games auf dem Game Boy Color zu eröffnen!

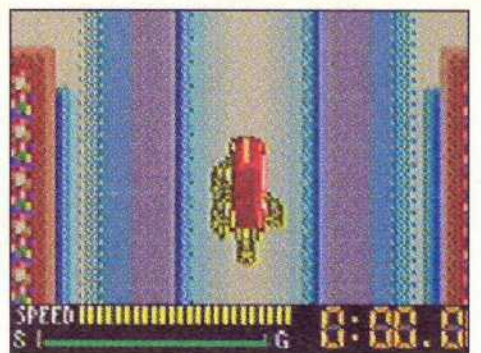


Bei den Konami Winter Games dürft ihr in acht Wintersport-Disziplinen in zwei Modi antreten. Während ihr in der Meisterschaft nacheinander in allen Sportarten kämpft und eure erreichten Punktzahlen zu einem Gesamtergebnis addiert werden, stehen euch im Wettbewerbs-Modus zunächst nur das Skispringen von

der kleinen Schanze, der Abfahrtslauf, der Eisschnelllauf und das Snowboard-Halfpipe-Fahren zur Verfügung. Diese Wettbewerbe lassen sich einzeln anwählen, wobei es euer Ziel ist, im Wettkampf mit CPU-Gegnern mindestens die Bronze-Medaille zu gewinnen, um die restlichen Disziplinen – Skispringen von der Großschanze, Trickski, Snowboard-Slalom und Bobfahren – freizuschalten. Beim Skispringen müsst ihr zunächst auf den Wind achten und im richtigen Moment losfahren. Dann wird getriggert und im letzten Moment das Steuerkreuz nach oben gedrückt. Bei der Abfahrt

rast der Skifahrer auf euch zu, und ihr müsst ihn durch rechtzeitiges nach rechts oder links Lenken durch die Tore manövrieren. Auf die schnelle Eingabe von angezeigten Richtungskombinationen kommt es in der Halfpipe und beim Trickski an. Die Grafik ist absolut gelungen. Ob in der Schnellaufarena oder an der Skischanze – die Wintersportatmosphäre wurde sehr gut umgesetzt und Details wie eine Großbildleinwand im Hintergrund entzücken das Auge. Konami Winter Games ist das ideale Spiel für zwischendurch. Besonders das spannende Skispringen macht immer wieder Spaß, und die CPU-Gegner fordern euer gesamtes Können.

hgr



Bloß nicht ausrutschen! Beim Bobfahren kommt es auch auf den Anlauf an

Gameplay 2

KWG bietet starke Gegner, eine abwechslungsreiche Steuerung, aber nur acht Disziplinen.

Dauerspaß 2

Ein Kandidat für das Reisegepäck: Die Winterspiele kann man immer wieder spielen.

Grafik 2+

Viele Details am Rande des Sportgeschehens lassen die Grafik äußerst lebendig wirken.

Sound 2+

Es werden nicht viele Geräusche geboten, diese unterscheiden sich aber gut voneinander.

Modulspeicherja
Passwörternein
SystemeGBC
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1
Level8 Disziplinen
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtexteenglisch
Speicherkapazität8 MBit
Erhältlichim Handel

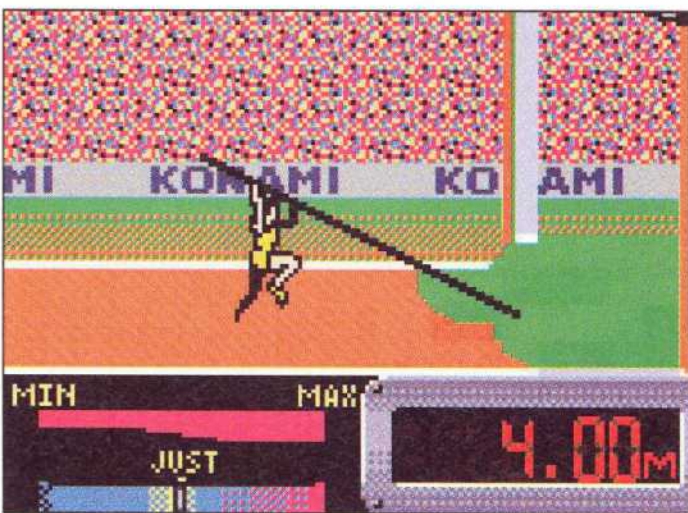
FAZIT
2

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Entwickler: KCEN
Preis: ca. DM 70

TRACK & INTERNATIONAL FIELD



Seid ihr schnell genug? Wie sieht es mit eurem Wurfvermögen oder eurer Sprungkraft aus? International Track&Field für den Game Boy Color wird die Wahrheit an den Tag bringen.



Zehn Disziplinen, die ihr im Trainings- oder Hyper-Modus spielen könnt, stehen auf dem Programm. Auch mit einem Freund könnt ihr euch via Link-Kabel messen. Vier Steuerungsarten gilt es zu unterscheiden. Beim 100-m-Lauf und dem 110-m-Hürdenwettbewerb kommt es

auf schnelles Triggern an, wobei ihr beim Überqueren der Hürden noch jeweils das Steuerkreuz nach oben drücken müsst. Der 400- und der 1500-m-Lauf werden durch gleichmäßiges Einteilen der Kraft bestritten. Beim Kugelstoßen, Diskus- und Speerwerfen und Weitsprung muss zunächst getriggert und dann der passende Winkel eingestellt werden, während beim Hochsprung und Stabhochsprung ein kleiner Pfeil punktgenau gestoppt werden soll. Im Story-Modus dürft ihr einen Athleten kreieren und trainieren.

Ihr erstellt das Übungsprogramm für die Woche, solltet ihm aber auch ein wenig Freizeit gönnen. IT&F wird euch durch viele Disziplinen und den Story-Modus für lange Zeit beschäftigen. Die Link-Option ist ein zusätzlicher Pluspunkt, das alte Vor-lauter-Triggern-wackelt-der-Bildschirm-so-stark-dass-ich-kaum-noch-etwas-erkennen-kann-Problem gibt es aber noch immer.

hgr



Gameplay 2+

Der Story-Modus ist großartig und macht das Spiel auch ohne Trigger-Einsatz spannend.

Dauerspaß 2+

Durch das Kreieren und Trainieren eigener Sportler wird IT&F nicht so schnell langweilig.

Grafik 2

Im Gegensatz zur Schnee-Konkurrenz wirkt die Stadionatmosphäre doch etwas eintönig.

Sound 2+

Ein ins Ohr gehender Soundtrack und einige gute Effekte begleiten die Olympischen Spiele.

Modulspeicherja
Passwörternein
SystemeGBC
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1-2 (Link-Kabel)
Level10 Disziplinen
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität8 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+



Anfang 1997 testeten wir *Street Fighter Alpha II* für das SNES. Mehr als drei Jahre später erscheint nun der erste *Alpha*-Teil für den bunten Game Boy. Zehn Charaktere, alle aus der Automatenvorlage entnommen, sind mit von der Partie: Adon, Birdie, Charlie, Chun-Li, Guy, Ken, Rose, Ryu, Sodom und Ryus Erzfeind Sagat. Drei weitere können freigespielt werden. Die Programmierer von Crawfish legten



Die Alpha Warriors warten auf euch. Perfektioniert euren Kampfstil, um dem gefährlichen Sagat die Stirn zu bieten!



Solche hervorragenden Hintergründe sind auf dem GB nur selten anzutreffen

Wert auf eine exakte Umsetzung und übernahmen die bekannten Moves und Special-Moves. Auch die Animationen entsprechen – abgespeckt – dem Original. In den Optionen dürft ihr neben der Button-Belegung die Rundenzeit und -anzahl sowie den Damage-Grad und die Spielgeschwindigkeit einstellen. Wer erst einmal üben möchte, wählt den Trainingsmodus und kann dort per Zufallsgenerator einen Kämpfer und einen Gegner bestimmen las-



sen. Im Arcade-Modus geht es dann zur Sache. *SF Alpha* spielt sich hervorragend und ist auch grafisch sehr ansprechend in Szene gesetzt. Fans der Serie werden sich über diesen Titel ebenso freuen wie Neueinsteiger, die ein exzellentes Prügelspiel erhalten, das allerdings einen oder zwei (Mehrspieler-)Modi mehr hätte bieten können. *th*



Genre: Prügelspiel

Hersteller: Virgin Interactive

Entwickler: Capcom/Crawfish Int.

Preis: ca. DM 70

Test GB

Gameplay 1-

Sehr gute Umsetzung des Automatenoriginals mit vielen Moves und toller Spielbarkeit.

Dauerspaß 2-

Der Arcade-Modus ist trotz der zahlreichen Spielstufen recht schnell durchgezockt.

Grafik 1-

Etwas schwache Optionsmenüs, die Animationen hingegen sind allererste Sahne.

Sound 2+

Die (gute) Musik könnte dezenter und die Geräusche intensiver und spektakulärer sein.

Modulspeicherja
Passwörternein
SystemeGBC, SGB
Rumble-Modulnein
GB-PrinterMBit

Spieler1
Level13 Kämpfer
Schwierigkeit8 Stufen
Bildschirmtexteenglisch
Speicherkapazität8 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+

STAR WARS YODA STORIES

Auch wenn der Titel vermuten lässt, dass ihr den nubeligen Yoda durchs Abenteuer steuert, ist es doch ‚nur‘ wieder der Sohn des Darth Vader. Luke ist so quadratisch geraten, man könnte ihn mit seinem Lichtschwert für einen rollenden Würfel mit Antenne halten – nur dass er nicht rollt, sondern ruckelt. Eure 15 Aufgaben spielen an verschiedenen (bekannten) Plätzen und fordern in der Regel, dass ihr etwas Bestimmtes finden oder zum Beispiel Prinzessin Leia be-

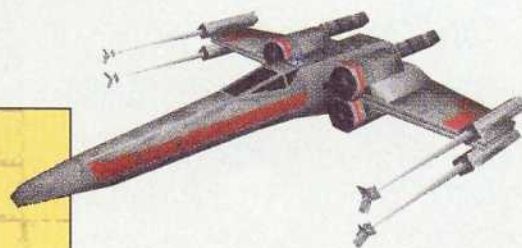


Dem Imperium eins auszuwischen, ist keine leichte Aufgabe, wenn man so ein kurzbeiniger Game-Boy-Held mit Gleichgewichtsstörungen ist.



Der Wiedererkennungswert ist hoch, die Animationen hingegen sehr dürftig

freien müsst. Nur mit seinem Schwert bewaffnet, zieht der angehende Jedi los und erkundet die Umgebung, bekämpft Feinde und sammelt Items und Schlüssel. Leider präsentiert sich die Steuerung als absolute Spaßbremse. Luke bleibt ständig an irgendwelchen Steinchen hängen und muss sich der unfairen Attacken der Gegner erwehren.



Wer die vordergründige Dauerberieselung mit der *Star Wars*-Melodie aushält und wen die englischen Bildschirmtexte nicht stören, der darf sich an die Lösung der Rätsel machen und hoffen, dass das nächste *Star Wars*-Spiel spielerisch mehr hergibt. *th*

Genre: Action/Adventure

Hersteller: THQ/Softgold

Entwickler: LucasArts

Preis: ca. DM 70

Test GB

Gameplay 4+

Die Steuerung ist ein Krampf. Allein die Rätsel und die Erkundungen bleiben interessant.

Dauerspaß 4

Beim Lösen der Aufgaben ist Grips gefragt, doch bereits beim zweiten Mal wird's öde.

Grafik 3

Die Kollisionsabfrage ist alles andere als gelungen. Hingegen sind die Level schön designt.

Sound 4-

Ewig dieselbe Musik, die zudem noch die Soundeffekte übertönt, macht krank.

Modulspeichernein
Passwörterja
SystemeGBC, SGB
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1
Level15 Missionen
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtexteenglisch
Speicherkapazität4 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
4

Diesmal folgt der letzte Teil der Komplettlösung. Aus Platzgründen findet ihr die restlichen Fundorte der Feen und der Arenakampf-Platten erst das nächste Mal in den Shortys. Viel Spaß wünscht euch euer Holger!

Aqua-Albtraum

Donkey Kong

1. goldene Banane:

Nachdem Diddy das Tor auf der linken Seite der Kreuzung geöffnet hat, kann sich Donkey auf den Weg zur 1. goldenen Banane machen. Laufen in den linken Bereich und schwimmt zu der Stelle, an der ein Riff mit mehreren Plattformen aus dem Wasser ragt! Stellt euch auf Donkeys Musikplattform und spielt die Bongos! Taucht zum geöffneten Zugang im Schiff! Drinnen könnt ihr an einem Mini-Game teilnehmen und dadurch die 1. goldene Banane gewinnen.

2. goldene Banane:

Taucht beim Leuchtturm und drückt den Schalter, der den Wasserstand hebt! Jetzt könnt ihr auf die Insel klettern, auf der der Leuchtturm steht. Mithilfe der Donkey-Kong-Plattform nehmt ihr an einem Fässerschießen teil. Am Ende müsst ihr den DK-Stern treffen, um zum einen die 2. goldene Banane zu bekommen, zum anderen den Seehund zu befreien.

3. goldene Banane:

Besucht den Seehund (in der Nähe von Candy) und gewinnt das Bootsrennen, um die 3. goldene Banane zu erhalten!

4. goldene Banane:

Klettert im Leuchtturm bis ganz nach oben, betätigt den Schalter und schnappt euch die 4. goldene Banane auf dem Boden.

5. goldene Banane:

Öffnet mit dem Säbelfisch den Zugang zur Schatzhöhle beim versunkenen Schiff! Aktiviert beide Teleporter Nr.4 (einer ist bei Candy, der andere auf dem rechten Turm der Schatzhöhle und nur mit Diddy zu erreichen, der zuvor ein Minispiel absolvieren muss) und benutzt den bei Candy! Auf dem Turm müsst ihr die Wache umhauen, um die 5. goldene Banane zu bekommen.



Auf der Leuchtturminsel findet ihr eine Donkey-Plattform. Benutzt sie, nehmt am Fässerschießen teil und schnappt euch die 2. goldene Banane!

Diddy Kong



1. goldene Banane:

Auf dem Riff mit den Musikplattformen spielt ihr auf Diddys Platte die Klampfe, schwimmt durch die Luke ins Schiff und gewinnt das Mini-Game, um die 1. goldene Banane zu erhalten.

2. goldene Banane:

Wenn ihr in das Fass auf der Leuchtturminsel springt, könnt ihr bis zur Spitze des Leuchtturms fliegen. Spielt auf der Musikplattform die Klampfe und begeben euch in Windeseile in den linken Wasserabschnitt! Taucht geradeaus bis zu dem Roboterfisch und schwimmt in sein Maul! Stellt euch auf die Planke und beschießt abwechselnd die drei Ventile, bis sie zerstört sind! Dafür erhaltet ihr die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Erklimmt den rechten Turm in der Schatzkammer, die ihr zuvor mit Enguarde öffnen müsst. Oben gewinnt ihr das Mini-Game und bekommt die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

Benutzt das Fass auf der Leuchtturminsel und fliegt zum Schiff (zuvor muss Donkey den Leuchtturm aktivieren)! Drückt den Schalter und fliegt danach zur Spitze des Leuchtturms, auf der sich dann die 4. goldene Banane befindet.

5. goldene Banane:

Senkt den Wasserspiegel und besucht die Wache in einer der Nischen in der Felswand! Besiegt sie und bringt Snide die Blaupause, um die 5. goldene Banane zu erhalten!



Oben auf dem Leuchtturm findet Diddy eine Musikplattform mit seinem Bild darauf. Fliegt mithilfe des Raketengürtels dort hin, spielt die Klampfe und läuft dann zum Roboterfisch im linken Levelabschnitt!

Tiny Kong



1. goldene Banane:

Betätigt den Schalter im Gang, der zum linken Levelbereich führt! Begeht euch zu dem versunkenen Schiff und taucht durch die geöffnete Luke! Schwimmt in das Fass, gewinnt das Mini-Game und schnappt euch die 1. goldene Banane!

2. goldene Banane:

Taucht zu dem versunkenen U-Boot, verkleinert euch in dem Fass und taucht hinein! Spielt das Mini-Game im Inneren des Fasses, und ihr bekommt die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Spielt das Saxofon auf der Musikplattform in der Nähe von Funkys Arsenal! Taucht danach durch die Luke im versunkenen Schiff und greift euch die 3. goldene Banane!

4. goldene Banane:

Taucht auf den Meeresboden beim Leuchtturm und schwimmt als Klein-Tiny in das Schloss! Redet mit der Meerjungfrau, begeht euch zur Schatzhöhle und schwimmt, erneut in Klein-Tiny verwandelt, in die Schatztruhe! Wenn ihr dort alle Perlen einsammelt und sie der Meerjungfrau zurückbringt, erhaltet ihr die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Lauf bei der Kreuzung des ersten Gangs geradeaus bis zur Kanone! Springt hinein, springt von Liane zu Liane und bekämpft links die Wache! Für die Blaupause gibt es von Snide die 5. goldene Banane.



Drückt den Schalter im linken Gang und macht euch dann schnell in Richtung Schiff auf! Schwimmt durch den geöffneten Gang und gewinnt das Mini-Game, um die 1. goldene Banane zu erhalten

Lanky Kong



1. goldene Banane:

Betätigt den Schalter in dem Tunnelabschnitt, der zum linken Bereich des Levels führt! Laft danach in diesen Abschnitt und taucht bis zur geöffneten Luke! Verwandelt euch in Enguarde, zerstört alle Truhen und schwimmt durch den Tunnel zur 1. goldenen Banane!

2. goldene Banane:

Spielt mit Lanky auf seiner Musikplattform in der Nähe von Funkys Arsenal die Posaune! Schwimmt durch die geöffnete Luke im Schiff und nehmt die 2. goldene Banane an euch!

3. goldene Banane:

Laft in Richtung Leuchtturm, springt ins Wasser und verwandelt euch in der Kiste in Enguarde! Zerstört unter Wasser alle Kisten und sammelt dann, in Lanky zurückverwandelt, unter anderem die 3. goldene Banane auf!

4. goldene Banane:

Springt, in Enguarde verwandelt, durch die drei DK-Sterne im Bereich mit dem Schiff, um die Schatzkammer zu öffnen! Erklimmt dort den linken Turm und gewinnt das Mini-Game, um an die 4. goldene Banane zu gelangen!

5. goldene Banane:

Öffnet mit Chunky das rechte Tor im ersten Gang des Levels! Hebt dann den Wasserstand an und klettert mit Lanky im ersten Raum auf der rechten Seite des ersten Gangs auf den Steg! Vermöbelt die Wache, und ihr bekommt die Blaupause, die euch die 5. goldene Banane einbringt.



Damit Lanky auf seiner Musikplattform die Posaune spielen kann, muss er zunächst den Wasserstand senken. Dazu drückt ihr mit ihm den entsprechenden Schalter unterhalb des Leuchtturms

Chunky Kong



1. goldene Banane:

Laft bei der ersten Kreuzung geradeaus und durch den Gang hinter der ersten Kanone! Zerstört die drei Kisten und nehmt die 1. goldene Banane an euch!

2. goldene Banane:

Geht bei niedrigem Wasserstand zu der Nische beim Leuchtturm, in der Diddy die Wache besiegt hat. Betätigt den Schalter und taucht durch die Luke im Schiff! Gewinnt das Mini-Game und holt euch die 2. goldene Banane!

3. goldene Banane:

Laft am Start durch den ersten Gang auf der rechten Seite in den Bereich mit der Kanone (Wasserstand muss niedrig eingestellt sein)! Tragt die Kugel zur Kanone und trifft die drei Zielscheiben, um die 3. goldene Banane zu bekommen!

4. goldene Banane:

Stellt euch auf die Kiste im Wasser beim Leuchtturm und wartet auf das Schiff (Donkey muss dafür den Leuchtturm aktiviert haben)! Springt im richtigen Moment darauf, zerstört die Luke und lasst euch nach unten fallen! Am Ende des Ganges zerschlagt ihr die aufeinander gestapelten Fässer und erhaltet die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Besiegt die Wache bei den Musikplattformen und holt euch von Snide die 5. goldene Banane!



Laft am Anfang des Levels in den ersten Gang auf der rechten Seite! Um auf den Steg zu gelangen, muss der Wasserstand auf „hoch“ eingestellt sein. Schleppt die Kugel zur Kanone, trifft die drei Ziele und holt euch die goldene Banane!

Donkey Kong



1. goldene Banane:

Geht durch den Gang hinter dem blauen Tor bis zur Mühle! Zerstört mit der Primaten-Power (gibt's bei Cranky) die Kiste und betätigt den Schalter! Gebt im Käfig mit den Hebeln die Kombination 21132 ein, um das Förderband zu starten! Stellt dann die Baumuhr auf „Nacht“ um und schnappt euch außerhalb der Mühle die 1. goldene Banane!

2. goldene Banane:

Lauft des Nachts links hinter dem blauen Tor zu dem Haus mit der Dornenhecke! Springt in das Fass und betätigt den Schalter hinter dem Haus, um in selbiges zu gelangen! Drückt den Schalter hinter der Kiste auf der rechten Seite und schwingt euch mithilfe der Lianen zum Extrafass, um im Mini-Game die 2. goldene Banane zu gewinnen.

3. goldene Banane:

Aktiviert mit allen Kongs die fünf Schalter im Inneren des Riesenpilzes, drückt den Schalter auf dem Boden und katapultiert euch mithilfe der Kanonen nach oben! Dort findet ihr dann die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

Klettert im Riesenpilz bis zum ersten Ausgang! Krabbelt draußen die Leiter hoch und benutzt die Abschussbasis! Am Ende des Fässerschießens könnt ihr ein Mini-Game spielen, bei dem ihr die 4. goldene Banane gewinnen könnt.

5. goldene Banane:

Hinter dem Haus, in dem ihr die 2. goldene Banane kassiert habt, wartet die blaue Wache auf eine Abreibung. Mit der Blaupause geht es dann ab zu Snide, der euch die 5. goldene Banane schenkt.



Oberhalb des Riesenpilzes könnt ihr über eine Leiter eine Donkey-Plattform erreichen. Spielt das Fässerschießen-Spiel und gewinnt die 4. goldene Banane!

Diddy Kong



1. goldene Banane:

Lauft bei Nacht durch den Gang hinter dem blauen Tor und dann nach rechts bis zur Scheune beim zweiten Pilz! Springt auf der Plattform nach oben und spielt die Klampfe auf der Musikplattform! Balanciert über die Balken zur 1. goldenen Banane!

2. goldene Banane:

Klettert nachts an der Seilwinde auf das Dach der Mühle! Drückt den Schalter und schießt auf dem Dachboden mit den Peanut-Pistolen die Stromversorgung an! Drückt dann mithilfe des Schirmschu-Remplers den Knopf, lauft nach draußen auf die neue Musikplattform und schnappt euch dann die 2. goldene Banane!

3. goldene Banane:

Sucht beim Riesenpilz den kleinen Sprungpilz, über dem ein Raketengürtelfass schwebt! Springt hinein und fliegt bis zur Spitze des großen Pilzes, um dort an einem Mini-Game um die 3. goldene Banane teilzunehmen.

4. goldene Banane:

Öffnet mit Lanky das Tor links vom Riesenpilz! Laft dann mit Diddy bis zu der Musikplattform vor dem großen Baum, springt in das Raketengürtelfass weiter links und gewinnt das Wettfliegen gegen die Eule! Als Belohnung erhaltet ihr die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Laft durch den ersten Ausgang im Riesenpilz und dann die zwei Leitern hoch! Oben entdeckt ihr die Wache, nach dessen K. o. ihr die 5. goldene Banane holen könnt.



Wenn ihr im Wettfliegen gegen die Eule antreten wollt, müsst ihr in das Raketengürtelfass links vom Baum springen

Tiny Kong



1. goldene Banane:

Chunky muss die Kiste bei Tinys Fass im Inneren der Scheune zerstören. Des Nachts kann dann auch Tiny diesen Ort betreten und hinten zur Spinne gehen. Weicht den kleinen Spinnen aus und schießt sie mit ein paar Federn ab! Trefft Mama-Arachne dreimal auf den Augen, und sie fällt vom Seil. Jetzt noch einmal gut zielen, und die 1. goldene Banane ist euer.

2. goldene Banane:

Spielt als Klein-Tiny auf der Musikplattform in der Nähe des Riesenbaums das Saxofon, lasst euch von Squawks nach oben fliegen, fällt durch das Loch und besiegt die Krokos mit Orangengranaten! Nehmt danach nicht nur die 2. goldene Banane, sondern auch die Bohne an euch!

3. goldene Banane:

Laft durch das grüne Tor und zum umzäunten Beet! Die Bohne wird automatisch eingepflanzt (siehe „2. goldene Banane“), und ihr solltet euch

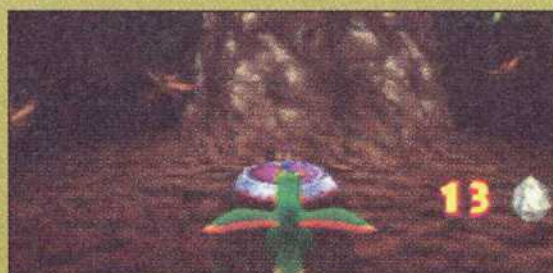
im Tiny-Fass in Klein-Tiny verwandeln lassen. Stellt euch auf die Musikplattform, spielt das Saxofon, und Squawks bringt euch zur 3. goldenen Banane.

4. goldene Banane:

Drückt mit Tiny den Schalter am Boden im Inneren des Riesenpilzes! Klettert zwei Leitern nach oben und nach links, um das Bonusfass zu erreichen. Nach dem Sieg im Mini-Game bekommt ihr die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Am ersten Ausgang des Riesenpilzes wartet die blaue Wache, der Tiny die Blaupause für die 5. goldene Banane abnehmen muss.



Hinter dem großen Baum schwebt das Fass, in dem Tiny sich noch kleiner machen kann, als sie ohnehin schon ist. Stellt euch auf die Musikplattform, spielt das Saxofon, und Squawks trägt euch auf den Turm

Lanky Kong



1. goldene Banane:

Betätigt den Schalter auf dem Dachboden der Mühle und schießt die Fledermäuse ab, um an die 1. goldene Banane zu gelangen!

2. goldene Banane:

Erklimmt mithilfe des Orang-U-Stands den riesigen Pilz, drückt den Knopf und läuft durch die Tür, die euch in den Raum mit dem Wandbild führt! Springt in der Reihenfolge, die das Bild vorgibt, per Stampfattacke auf die Pilze und kassiert die 2. goldene Banane!

3. goldene Banane:

Lauft erneut auf den Riesenpilz und drückt den Schalter! Rennt in den anderen geöffneten Raum und benutzt die beiden Sprungpilze, um an die 3. goldene Banane zu gelangen!



Chunky Kong

1. goldene Banane:

Springt durch die Gitterabdeckung des Brunnens und sammelt bei der Fahrt durch den Schacht mindestens 50 Münzen ein, um die 1. goldene Banane zu erhalten!

2. goldene Banane:

Dort, wo Tiny die Bohne gepflanzt hat, muss Chunky die Tomaten in den Boden rammen. Verwandelt euch im Fass in den riesigen Chunky! Bringt danach den Apfel auf die markierte Stelle vor der Baumuhr, und ihr bekommt die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Aktiviert den Schalter auf dem obersten Balkon des Riesenpilzes. Laft durch die geöffnete Tür und drückt den nächsten Schalter, um in einen weiteren Raum zu gelangen. Löst dort das Bilderrätsel und nehmt die 3. goldene Banane an euch!

4. goldene Banane:

Wenn ihr im nächsten Level den Orang-U-Sprint erlernt habt, könnt ihr gegen den Hasen beim großen Baum auch das zweite Rennen gewinnen. Das erste sollte auch ohne diese Fähigkeit kein Problem für euch darstellen. Sobald ihr ihn auch im zweiten Rennen schlagt, bekommt ihr von ihm die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Im Gang unter dem Riesenbaum findet ihr die Wache, die ihr mit Lanky umhauen müsst, um die 5. goldene Banane von Snide zu erhalten.



Dort, wo Tiny von Squawks abgeholt wurde und Diddy gegen die Eule um die Wette geflogen ist, gibt es auch für Lanky eine Herausforderung. Wenn ihr den Hasen zweimal im Wettrennen besiegt, bekommt ihr von ihm die 4. goldene Banane

4. goldene Banane:

Schlagt das Tor an der Mühle ein und zerschlägt im Inneren die Kiste rechts in der Ecke! Spielt auf der Musikplattform die Terror-Triangel, hebt das silberne Fass auf und lauft in den anderen Teil der Mühle! Stellt nacheinander alle drei Fässer auf das Laufband und schnappt euch die 4. goldene Banane!

5. goldene Banane:

Chunky kann sich nachts im Inneren des Riesenpilzes auf halber Höhe an Lianen zu einem Ausgang schwingen. Dort findet ihr die Wache, die die 5. goldene Banane einbringt.



Auf dem obersten Balkon des Riesenpilzes kann Chunky einen Schalter drücken, der ihm den Zugang zu einem Raum ermöglicht

Kristall-Kaverne

Donkey Kong



1. goldene Banane:

Überquert die Brücke bei Cranky, stellt euch auf die Donkey-Platte und spielt das Fässerspiel! Sucht das Fass mit der goldenen Banane darauf und schießt es ab! Gewinnt danach das Mini-Game, und ihr bekommt zur Belohnung die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Wenn ihr mit Diddy durch den Stern über dem Iglu fliegt, können alle Kongs eine Aufgabe im Inneren der eisigen Behausung erfüllen. Donkey muss durch ein gefährliches, rotierendes Labyrinth laufen, um an die 2. goldene Banane zu gelangen.

3. goldene Banane:

Spielt auf der Musikplattform vor der großen Blockhütte die Boom-Bongo und schießt alle Zinger ab! Benutzt am besten Zielsuchmunition, dann solltet ihr keine Probleme haben und die 3. goldene Banane erhalten.

4. goldene Banane:

Geht von Candy aus nach rechts über die Brücke und spielt die Boom-Bongo auf der Musikplattform vor dem kleinen Blockhaus! Springt nacheinander auf die jeweils gleichfarbigen Felder, wobei wobei ihr daran denken solltet, dass ihr den Raum mit dem Schalter an der Seite um 90° drehen könnt. Schafft ihr es mit allen Feldern vor Ablauf der Zeit, gibt's als Belohnung die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Geht bis zum Eisschloss und bis zur nächsten Kreuzung! Geht weiter nach rechts, vermöbelt die Wache und bringt Snide die Blaupause für die 5. goldene Banane.



In der Nähe von Crankys Behausung findet Donkey eine Donkey-Plattform. Benutzt sie, um an einem weiteren Fässerschießen-Wettbewerb teilnehmen zu können. Trefft das Fass mit der goldenen Banane darauf, gewinnt das Mini-Game und nehmt die 1. goldene Banane an euch!

Diddy Kong

1. goldene Banane:

Springt in das Raketengürtelfass bei Candy und fliegt in das Bonusfass im zweiten Wasserfall! Gewinnt das Minispiel und holt euch die 1. goldene Banane!

2. goldene Banane:

Fliegt durch den Stern über dem Iglu und spielt danach auf der Musikplattform vor einem der Eingänge die Klampfe! Nehmt die Fässer im Inneren hoch und schmeißt sie in der Reihenfolge der darunter stehenden Zahlen gegen die Wand! Daraufhin erhaltet ihr die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Spielt auf der oberen Musikplattform vor dem großen Blockhaus die Klampfe! Besiegt im Inneren alle Gegner, springt auf der Plattform in das Fass und entzündet die Kerzen mithilfe des Raketengürtels, um die 3. goldene Banane zu bekommen.

4. goldene Banane:

Spielt auf der zweiten Musikplattform vor dem großen Blockhaus die Klampfe und geht hinein! Springt in das Fass und macht zuerst die beiden Kremlings an der Seite mit Schüssen aus den Peanut-Pistolen fertig! Fliegt

dann ganz knapp über die Kremlings in der Mitte hinweg und lockt sie alle in eine Ecke. Landet dann bei einem der Krusha, besiegt ihn mit Orangengranaten und schmeißt von der Plattform aus Orangengranaten auf die versammelten Kremlings in der Mitte! Als Letztes hüpfst ihr in die Mitte und werft ebenfalls mit Orangengranaten auf den letzten Krusha in der Ecke!

5. goldene Banane:

Lauft mit Tiny bei Funky über die Brücke! Schwebt mit dem Wirbelwind zum Fass und nach dem Kleinwerden auch wieder zurück! Laft über die nächste Brücke, kriecht durch das Loch in der Wand und aktiviert Bananaport Nr. 4! Fliegt mit Diddy zum zweiten Teleporter Nr. 4 unterhalb von Crankys Labor und teleportiert euch zu der Wache in die Höhle! Haut sie um und bringt Snide die Blaupause für die 5. goldene Banane!



Nachdem Diddy durch den Stern über dem Iglu geflogen ist, erscheinen fünf Musikplattformen vor den Eingängen



Tiny Kong

1. goldene Banane:

Spielt auf der Musikplattform vor dem Iglu das Saxofon und geht hinein! Trefft im Inneren dreimal die Plattform mit der Super-Primaten-Power, um die 1. goldene Banane zu erhalten.

2. goldene Banane:

Springt bei Cranky nach rechts über den Abgrund und in das Fass! Laft als Klein-Tiny durch das Loch in der Wand, springt in das Fass und gewinnt das Mini-Game! Bei Erfolg kassiert ihr die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Tiny muss den Primatoport beherrschen, um an die nächste Banane zu gelangen. Geht von Funky aus geradeaus über die Brücke und fliegt nach



rechts auf den schmalen Sims! Springt in das Fass, fliegt zurück und laft als Klein-Tiny durch das Loch in der Wand! Geht auf die Plattform und setzt den Primatoport ein, um unter einer Eiskuppel zu landen und dort die 3. goldene Banane einzusammeln!

4. goldene Banane:

Laft zu dem großen Blockhaus, spielt auf Tinys Musikplattform das Saxofon und geht hinein! Besiegt die Gegner mit Orangengranaten und holt euch die 4. goldene Banane!

5. goldene Banane:

Tinys Wache findet ihr wie folgt: Krabbelt auf den Felsen rechts von Candy und geht weiter bis zur runden Plattform, auf der die Wache patrouilliert. Besiegt sie und holt euch bei Snide die 5. goldene Banane ab!

Auch Tiny findet vor dem großen Blockhaus eine Musikplattform, auf der sie Saxofon spielen kann

Lanky Kong

1. goldene Banane:

Spielt auf der Musikplattform vor dem Iglu die Posaune! Besiegt alle Gegner und schwebt von der Lanky-Plattform aus nach oben, wo die 1. goldene Banane auf euch wartet.

2. goldene Banane:

Drückt den Schalter vor dem kleinen Eisschloss, geht hinein und gewinnt das Plattendrehspiel, um die 2. goldene Banane zu erhalten.

3. goldene Banane:

Betätigt auch den zweiten Schalter beim Schloss und schwebt auf das Dach! Lasst euch nach der Aktivierung der zweiten Lanky-Platte durch die Luke fallen und gewinnt bei der Rutschpartie nicht nur das Rennen, sondern sammelt auch mindestens 50 Münzen ein, um an die 3. goldene Banane zu gelangen.

4. goldene Banane:

Laft zur kleinen Hütte rechts oberhalb von Candy und spielt auf der Musikplattform die Posaune! Geht in das Haus, schwebt in das Fass und sprintet in den hinteren Teil des Zimmers! Aktiviert dort den Schalter und rennt schnell zu der 4. goldenen Banane am Eingang!

5. goldene Banane:

Fliegt mit Diddy Kong zum Bananaport Nr. 5 zwischen dem Eisschloss und Funky! Aktiviert ihn und wechselt dann zu Lanky Kong! Laft mit ihm vor das große Blockhaus, stellt euch auf die Teleporterplattform Nr. 5 und beamt euch zu der Wache, die nach ein paar Schlägen die Blaupause fallen lässt. Jetzt könnt ihr damit zu Snide spazieren und die 5. goldene Banane einsacken.



Dort, wo Donkey seine Plattform für das Fässerwettschießen findet, gibt es auch eine Lanky-Plattform



Chunky Kong

1. goldene Banane:

Holt euch von Cranky die Astralavista-Baby-Fähigkeit und zerstört dann links vom Eingang des Levels die Eiswand! Geht auf die Plattform, setzt die neue Fähigkeit ein und sammelt die 1. goldene Banane ein!

2. goldene Banane:

Spielt vor dem Iglu auf der Musikplattform die Triangel und geht hinein! Löscht dann alle Flammen, die zur Zündschnur wollen, und ihr erhaltet die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Spielt die Triangel auf der Musikplattform vor dem großen Blockhaus und geht hinein! Weicht den Suchscheinwerfern aus und benutzt die Super-Primaten-Power auf den Plattformen! Lauft dann auf die erscheinende Plattform und macht euch unsichtbar, um ungesehen in das Bonusfass in der Mitte zu gelangen. Gewinnt das Minispiel und nehmt die 3. goldene Banane an euch!

4. goldene Banane:

Nehmt den Felsen, der rechts vom Eisschloss liegt, tragt ihn über die Brücke und platziert ihn auf dem Schalter! Es erscheint ein beweglicher Schalter in einer Eishöhle. Zerstört den Eingang, betretet die Höhle und springt ins Chunky-Fass! Nehmt den Felsen auf, legt ihn auf den Schalter und holt euch die 4. goldene Banane, die rechts neben dem Iglu freigelegt wird.

5. goldene Banane:

Besiegt die Wache auf dem Dach des Iglus und bringt Snide die Blaupause! Dafür bekommt ihr die 5. goldene Banane.



Als unsichtbarer Chunky könnt ihr hinter der Scheibe am Anfang die 1. goldene Banane einsammeln

Kamikaze-Kastell

Donkey Kong



1. goldene Banane:

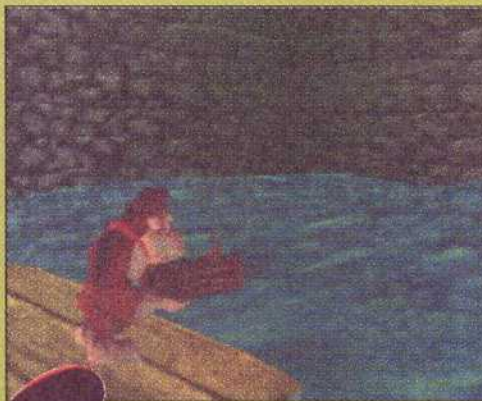
Folgt dem Pfad im alten Baum bis zu dem Wasserloch! Springt hinein und schwimmt bis zu dem Raum mit der Planke! Klettert darauf und schießt auf die bewegliche Zielscheibe! Der Wasserstand steigt, und die zweite Zielscheibe wird sichtbar. Trefft auch diese und danach die dritte, um die 1. goldene Banane zu kassieren.

2. goldene Banane:

Schießt auf den Schalter neben der steinernen Fratze und lauft im Inneren zum nächsten Schalter! Ihr gelangt in einen Raum mit sechs Schaltern, die ihr von links nach rechts betätigt. Sammelt bei der Geisterbahnfahrt mindestens 25 Münzen ein, und ihr erhaltet die 2. goldene Banane.

3. goldene Banane:

Betretet nach einem Besuch bei Candy das Schloss und geht durch die erste Tür in der linken Wand! Drückt den Donkey-Schalter mithilfe der Super-Duper-Primaten-Power und geht durch die Tür! Dreht die Felder solange um, bis ihr das Gesicht von Donkey seht, um die 3. goldene Banane zu erhalten.



Wenn ihr dem Pfad im alten Baum folgt und in das Wasserloch springt, gelangt ihr zu einer Planke, von der aus ihr auf drei Zielscheiben schießen müsst

4. goldene Banane:

Lauft so lange den Pfad an der Außenmauer des Schlosses entlang, bis ihr zu einem roten Donkey-Schalter gelangt. Drückt ihn und geht in die nun geöffnete Bibliothek! Betätigt im Inneren den Schalter oberhalb des Bücherstapels im linken Raum! Springt in das Donkey-Fass im geöffneten Gang auf der rechten Seite und schnappt euch am Ende die 4. goldene Banane!

5. goldene Banane:

Geht zur Donkey-Plattform vor dem alten Baum, stellt euch darauf und fliegt am Ende des Fässerspiels durch den DK-Stern! Betretet dann den alten Baum und lauft nach Beschuss des Kokusnuss-Schalters den Gang entlang! Folgt dem Weg und besiegt die Wache, um an die Blaupause und somit die 5. goldene Banane zu gelangen.

Diddy Kong



1. goldene Banane:

Beschießt in der Gruft den Schalter, der sich neben der Steinfratze befindet! Folgt dem nun zugänglichen Gang bis ganz nach links, schießt auf den Schalter und drückt auch die Schalter am Sarg in der Reihenfolge 1 bis 4. Dann erscheint die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Betätigt den Diddy-Schalter im Schloss und zielt mithilfe des Zielfernrohrs aus weiter Distanz auf den Peanut-Schalter über dem Tor! Schwingt euch dann bis zur 2. goldenen Banane!

3. goldene Banane:

Lauft an der Außenmauer entlang, bis ihr den Ballsaal findet. Springt auf den Schalter, lauft hinein und besiegt die Gegner! Entzündet danach die Dochte der Kerzen mithilfe des Raketengürtels und nehmt dann an dem Mini-Game im Bonus-Fass teil, um nach einem Erfolg die 3. goldene Banane einzusammeln.



4. goldene Banane:

Springt in das Diddy-Fass oberhalb des Startpunktes des Levels! Fliegt bis zum höchsten Punkt des Schlosses, um an einem Minispiel teilzunehmen und die 4. goldene Banane zu gewinnen.

5. goldene Banane:

Folgt dem Pfad innerhalb der Gruft und besiegt die Wache, um danach mit der Blaupause zu Snide zu laufen und die 5. goldene Banane zu erhalten.

Um die 2. goldene Banane zu bekommen, müsst ihr euch zunächst das Zielfernrohr von Funky Kong besorgen. Nähert ihr euch dem Schalter nämlich zu stark, dreht er sich herum, und ihr könnt ihn nicht mehr treffen. Erst mit der Zielhilfe lässt er sich aktivieren, und die 2. goldene Banane wird sichtbar

Tiny Kong



1. goldene Banane:

Geht in die Gruft, dort den Gang nach rechts und schießt auf den Schalter! Lauft in den geöffneten Gang, an der Kreuzung nach rechts und drückt den Schalter auf dem Boden! Über die Steinhände gelangt ihr an die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Rennt im Schloss an der Kreuzung nach links und fliegt über den Graben! Hüpf in das Fass und gewinnt das Mini-Game, um die 2. goldene Banane zu bekommen.

3. goldene Banane:

Lauft den Pfad um das Schloss entlang, bis ihr bei den Gartenhäuschen ankommt. Springt in das Fass, hüpf vom Pilz aus auf das Silo, lasst euch hineinfallen und gewinnt das Minispiel, um die 3. goldene Banane zu erhalten!



Springt als Klein-Tiny auf das Silo und lasst euch hineinfallen! Wenn ihr alle Fliegen besiegt, erhaltet ihr die 3. goldene Banane

4. goldene Banane:

Öffnet mit Diddy den Eingang zum Ballsaal (Schalter vor der Tür)! Lauft mit Tiny hinein und setzt auf der Plattform den Primatoport ein! Springt in das Fass über dem Häuschen, schlüpft durch das kleine Loch an der Vorderseite des Gebäudes und gewinnt das Rennen – dann bekommt ihr die 4. goldene Banane.

5. goldene Banane:

Wendet euch vor dem Eingang zur Gruft nach links und folgt dem Pfad! Besiegt die Wache auf dem Felsvorsprung und holt euch danach von Snide die 5. goldene Banane!

Lanky Kong



1. goldene Banane:

Lauft in die Gruft und dort sofort nach rechts, um den Traubenschalter zu beschießen. Betretet den neuen Gang und schießt auch dort auf den Schalter! Springt daraufhin schnell in das Fass und lauft links durch den Gang bis zur Musikplattform! Spielt die Posaune und schwingt euch zur 1. goldenen Banane!

2. goldene Banane:

Folgt dem Gang im Schloss bis zu dem Tor links in der Wand! Geht hindurch und betätigt den Schalter! Spielt auf der Musikplattform die Posaune und schwebt von Plattform zu Plattform bis zum Bonus-Fass! Gewinnt das Minispiel und sackt die 2. goldene Banane ein!

3. goldene Banane:

Vor dem Gewächshaus befindet sich ein Lanky-Schalter. Drückt ihn und geht hinein! Springt in das Fass auf der linken Seite und

lauft – so schnell es geht – durch das Labyrinth, um euch am Ende die 3. goldene Banane unter den Nagel zu reißen.

4. goldene Banane:

Drückt den Schalter vor dem obersten Turm des Schlosses, geht hinein und besiegt alle Gegner! Trefft mithilfe des Zielfernrohrs alle Schalter oberhalb der Wände! Aktiviert auf der Plattform die Kong-Ballon-Fähigkeit und schwebt im warmen Dampf bis ganz nach oben zur 4. goldenen Banane!



5. goldene Banane:

Über Bananaport Nr. 2 gelangt ihr zu der Wache, die Lankys Blaupause bei sich trägt. Vermöbelt sie und bringt Snide die Blaupause, um die 5. goldene Banane zu erhalten.

Die 4. goldene Banane erreicht ihr nur, wenn ihr die vier Schalter trefft, euch zum Kong-Ballon macht und nach oben schwebt

Chunky Kong



1. goldene Banane:

Wenn Donkey bereits den Eingang zum alten Baum geöffnet hat, kann ihn auch Chunky betreten. Zerstört die Wand mit der Primaten-Power, folgt dem Gang und zielt mithilfe des Zielfernrohrs von weitem auf den Schalter über dem Gitter! Springt dann ins Fass, gewinnt das Minispiel, und ihr bekommt die 1. goldene Banane.

2. goldene Banane:

Lauft in der Gruft nach links, schießt auf den Schalter neben der Steinfratze und folgt dem Gang nach rechts! Schießt auch dort auf den Schalter, lauft in den Raum und zerstört sämtliche Särg! Springt in das Fass und seid erfolgreich, um die 2. goldene Banane zu bekommen.

3. goldene Banane:

Neben dem Silo ist eine Hütte, deren Tür ziemlich morsch aussieht. Schlagt sie ein, geht hinein und zerstört die Box

mit dem Fragezeichen! Macht euch auf der Plattform unsichtbar und besiegt die Gegner (am besten mit der Triangel), und ihr erhaltet die 3. goldene Banane.

4. goldene Banane:

Drückt den Schalter vor dem Museum, geht hinein und schiebt die Schilde an der Wand weiter nach hinten! Schnappt euch den Felsen aus dem Maul und tragt ihn auf den Schalter in der Mitte des Raums! Jetzt könnt ihr euch die 4. goldene Banane aus dem Maul des zweiten Schädels nehmen!



5. goldene Banane:

Chunkys Wache findet ihr vor Candys Hütte. Macht sie platt, nehmt die Blaupause an euch und tauscht sie bei Snide gegen die 5. goldene Banane ein.

Im Museum findet Chunky nach dem Verschieben diverser Schilde die 4. goldene Banane

King K. Rools Kommandantur

Um in die Kommandozentrale des King K. Rool zu gelangen, müssen alle Kongs mit vereinten Kräften zusammenarbeiten. Zunächst erklimmt Lanky die beiden steilen Wände. Danach ist Chunky an der Reihe, der mit seiner Wumme auf einen Schalter schießen muss, um eine weitere Passage freizulegen. Tiny kann sich in einem Fass verkleinern und durch ein Rohr laufen. Jetzt zieht Donkey Kong an einem Hebel, Diddy fliegt innerhalb eines Zeitlimits durch die DK-Sterne, und schon werden Musikplattformen sichtbar. Über diese erreichen die Kongs nacheinander jeweils zwei Mini-Games, die unbedingt gewonnen werden müssen. Je nachdem, wie viele Blaupausen ihr gesammelt und anschließend Snide gebracht habt, bekommt ihr für das gesamte



Unterfangen „Kommandantur“ mehr Zeit zur Verfügung gestellt. Trödeln solltet ihr jedoch niemals, da manche Minispielchen ganz schön knifflig sind und von euch eventuell mehrere Anläufe erfordern. Schafft ihr diese schwierige Aufgabe, wartet der letzte Kampf gegen den fiesen King K. Rool auf euch.



Der Endkampf gegen King K. Rool



Runde 1/Donkey Kong

Als Erstes ist Donkey an der Reihe: Klettert nacheinander auf alle vier Pfosten und springt in die Fässerkanonen! Wartet den Moment ab, in dem sich King K. Rool von der Menge feiern lässt, und schießt euch ihm entgegen! Während die ersten beiden Schüsse noch sehr einfach sind, braucht ihr bei den letzten beiden ein gutes Timing.



Runde 2/Diddy Kong

In der zweiten Runde ist Diddy am Start. Um K. Rool zu besiegen, müsst ihr in das Raketenfass springen und nach oben fliegen. Schießt dort jeweils auf die beiden Zielscheiben, die an jedem Scheinwerfer erscheinen, indem ihr mithilfe der Z-Taste auf der Stelle schwebt. Dann sollte es keine Probleme geben.



Runde 3/Lanky Kong

Um mit Lanky zu bestehen, müsst ihr zunächst einen der Schalter treffen, dann das Fass aufheben und es so schnell wie möglich in die Ringmitte werfen. Stellt euch auf eine der Plattformen, beobachtet Rools Laufweg und spielt in dem Moment die Posaune, in dem die Banane zwischen Lanky und dem Bösewicht liegt.



Runde 4/Tiny Kong

Tiny sollte auf einem der Ringpfosten die Angriffe Rools abwarten. Wenn er sich den Po reibt, fliegt ihr los und springt in das Fass! Jetzt nichts wie hinein in den rechten Schuh, den Zehen ausgewichen und im richtigen Moment auf den aktuellen Zeh geschossen! Von links nach rechts müsst ihr jeweils einmal mehr treffen.



Runde 5/Chunky Kong

Die Reihenfolge für Chunky lautet: Schalter drücken, sich auf einer Plattform unsichtbar machen und ins Fass springen. Holt bei den ersten drei Angriffen in dem Moment aus, in dem sich Rool ungefähr in der Mitte des Rings befindet! Beim letzten Mal schlagt ihr zu, wenn er das zweite Mal links auftaucht.

Der Abspann

Wenn ihr das Spiel zu 101 % gelöst habt und den Endkampf gewinnt, bekommt ihr eine spezielle Endsequenz zu sehen, in der die DK-Stars für das nächste Spiel gecastet werden. Was wohl der Delfin auf dem Gemälde dabei zu bedeuten hat!?



Das war die DK64-Komplettlösung!– Viel Erfolg im Kampf gegen den bösen King K. Rool! Nächstes Mal gibt es dann noch die Fundorte der Feen und der Arena-Platten in den Shortys.

Bald ist es vollbracht: In der nächsten Ausgabe gelangt ihr in die oberste Liga der besten Pokémon-Trainer. Zuvor statten wir aber noch dem Kraftwerk, den Seeschauminseln und der Zinnoberinsel einen Besuch ab. Macht euch also auf spannende Kämpfe und neue Pokémon gefasst, die ihr in den Dungeons und Wiesen entdecken werdet. Viel Spaß wünscht euch wie immer euer Holger!

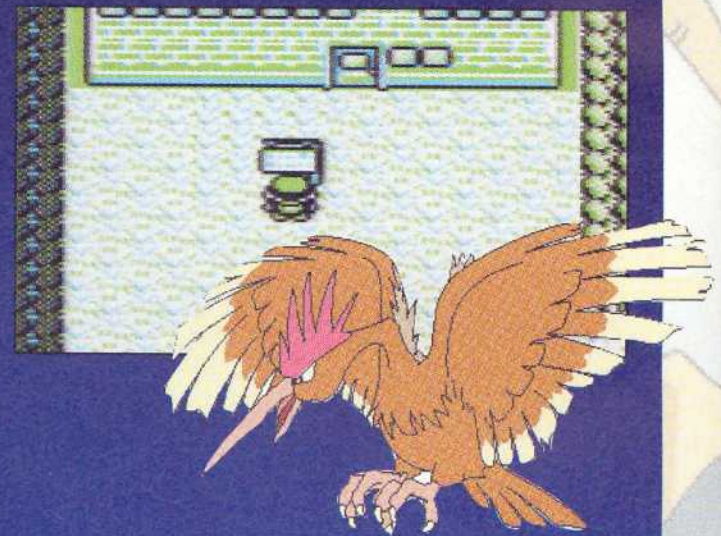
Auf dem Weg zum Kraftwerk

Verlasst Fuchsania City in Richtung Westen! Fahrt mit dem Fahrrad die Route bis ganz nach oben, wobei ihr mit allen Trainern auf dem Weg kämpfen solltet. Sucht den Boden mit dem Detektor ab, um nützliche Items zu finden! Kurz vor Prisma City könnt ihr mit der Fähigkeit „Zerschneider“ einen Busch entfernen und zu zwei Häusern vorstoßen, die weiter im Norden stehen. Lauft durch das obere, um zu einem abgetrennten Bereich zu gelangen, in



Entfernt mit der Fähigkeit „Zerschneider“ diesen Busch, um in einem Haus die VM 02 zu erhalten!

dem das zweite Haus liegt. Die Bewohnerin schenkt euch als Dank für eure Verschwiegenheit die VM 02, mit der ihr einem eurer Pokémon die Fähigkeit „Fliegen“ beibringen könnt. Damit ist es euch möglich, in Windeseile von einem Ort zum anderen zu kommen. Geht danach weiter nach Prisma City und von dort aus über Saffronia City bis nach Azuria City – oder fliegt einfach! Verlasst Azuria City Richtung Osten und folgt dem Weg bis zu der Stelle, an der ihr durch eine Lücke in der Hecke den Fluss im Norden erreichen könnt.



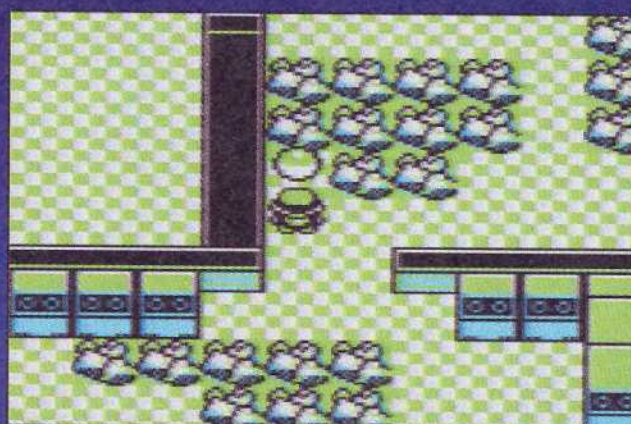
Setzt die Fähigkeit „Surfer“ ein und schwimmt Richtung Süden bis zum Kraftwerk!

Folgende Pokémon könnt ihr auf dem Weg zurück nach Prisma City entdecken und einfangen:

Nr. 019/Rattfratz, Nr. 020/Rattikarl, Nr. 021/Habitak, Nr. 022/Ibitak, Nr. 084/Dodu

Das Kraftwerk

Sucht im einstöckigen Kraftwerk alles ab und hebt sämtliche Pokébälle auf – es könnte ja ein Voltobal sein, der genauso aussieht! Kurz vor dem Ausgang trifft ihr auf das seltene Pokémon Zapdos, für das euch nur eine Chance zum Einfangen gewährt wird. Speichert also unbedingt vor dem Kampf ab! Um Zapdos zu fangen, solltet ihr es so schnell wie möglich einschläfern und dann mit einem nicht allzu starken Angriff attackieren, der ihm immer nur stückweise Energie abzieht. Zum Betäuben könnt ihr Pokémon benutzen, die über einschläfernde Aktion wie zum Beispiel Todeskuss (unter anderem Nr. 124/Rossana), Ge-



Untersucht im Kraftwerk jeden Pokéball! Neben nützlichen Items findet ihr auch einige Pokémon

sang (unter anderem Nr. 036/Pixi) oder Schlafpuder (unter anderem Nr. 03/Bisaflor) verfügen. Zum Einfangen benutzt ihr am besten einen Hyperball.

Item-Liste

Folgende Items könnt ihr im Kraftwerk finden:

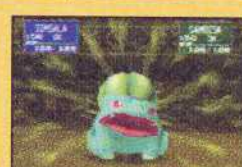
- Karbon
- TM 33
- TM 25
- Sonderbonbon
- KP-Plus



Folgende Pokémon könnt ihr im Kraftwerk finden und einfangen:

Nr. 025/Pikachu, Nr. 026/Raichu (nur blau), Nr. 081/Magnetilo, Nr. 082/Magneton, Nr. 100/Voltobal, Nr. 125/Elektek (nur rot) und Nr. 145/Zapdos (nur eine Chance!)

Die Bilder in den Leisten entstammen Pokémon Stadium (Test auf den Seiten 28–31).





Auf dem Weg zur Zinnoberinsel

Euer nächstes Ziel ist die Zinnoberinsel. Dort soll es Wissenschaftlern gelungen sein, aus Fossilien längst ausgestorbener Pokémon lebende Pokémon zu klonen. Geht von Fuchsania City aus nach Süden! Springt weiter unten ins Wasser und schwimmt so weit südlich, wie es geht! Dann noch ein Stück nach Westen, und ihr gelangt auf die Seeschauminseln, auf

denen es jede Menge Pokémon und vor allen Dingen das Eis/Flug-Pokémon Arktos zu fangen gibt

Auf dem Weg zu den Seeschauminseln könnt ihr im Wasser folgende Pokémon entdecken und einfangen:

Nr. 072/Tentacha.



Lauft von Fuchsania City aus nach Süden und springt dort mit dem „Surfer“-Pokémon ins Wasser!

Seeschauminseln

Die fünf Stockwerke der Seeschauminseln sind nicht sehr groß, um alle Bereiche erkunden zu können, müsst ihr aber einige riesige Felsbrocken durch Löcher im Boden fallen lassen. Nur ein Pokémon, das über die Fähigkeit „Stärke“ verfügt, kann diese Leistung erbringen. Durch die Felsen wird die Strömung des Flusses im dritten Untergeschoss blockiert, und ihr könnt den rechten Abschnitt auf dieser Ebene und damit den Ausgang erreichen. Arbeitet euch also von oben nach unten vor und stoßt sämtliche Felsen, die frei herumliegen, in die Löcher in der Nähe der Fundorte! Wollt ihr zu Arktos gelangen, müsst ihr noch ein Stockwerk tiefer. Stoßt dazu jeweils einen Felsen in das linke und in das rechte Loch im dritten Untergeschoss! Jetzt könnt ihr über eine Leiter hinunterklettern und zu Arktos surfen. Um es zu fangen, geht ihr am besten genauso vor wie bei Zap-



dos: erst speichern, dann betäuben und langsam die Energie abziehen. Wenn seine Energieleiste fast am Ende ist, werft ihr ihm einen Hyperball entgegen und habt somit einen weiteren „Gefangen“-Eintrag in eurem Pokédex.



Einige Steine lassen sich nicht in die Löcher werfen, da sie direkt an der Wand liegen

Folgende Pokémon lassen sich auf den fünf Etagen der Seeschauminseln entdecken und einfangen:

Erdgeschoss:

Nr. 041/Zubat, Nr. 042/Golbat, Nr. 054/Enton (nur blau), Nr. 055/Entoron (nur rot), Nr. 079/Flegmon, Nr. 086/Jurob, Nr. 090 Muschas, Nr. 098/Krabby, Nr. 116/Seeper, Nr. 120/Sterndu

1. Untergeschoss:

Nr. 054/Enton (nur blau), Nr. 079/Flegmon (nur blau), Nr. 087/Jugong, Nr. 090/Muschas, Nr. 098/Krabby (nur blau), Nr. 099/Kingler (nur blau), Nr. 116/Seeper (nur rot), Nr. 117/Seemon (nur rot), Nr. 120/Sterndu

2. Untergeschoss:

Nr. 042/Golbat, Nr. 054/Enton (nur blau), Nr. 055/Entoron (nur blau), Nr. 079/Flegmon (nur rot), Nr. 080/Lahmus (nur rot), Nr. 086/Jurob, Nr. 090/Muschas, Nr. 098/Krabby (nur blau), Nr. 116/Seeper (nur rot), Nr. 120/Sterndu

3. Untergeschoss:

Nr. 054/Enton (nur blau), Nr. 079/Flegmon



(nur rot), Nr. 086/Jurob, Nr. 090/Muschas (nur rot), Nr. 098/Krabby (nur blau), Nr. 099/Kingler (nur blau), Nr. 116/Seeper (nur rot), Nr. 117/Seemon (nur rot), Nr. 120/Sterndu (nur blau)

4. Untergeschoss:

Nr. 042/Golbat, Nr. 054/Enton (nur blau), Nr. 055/Entoron (nur blau), Nr. 079/Flegmon (nur rot), Nr. 080/Lahmus (nur blau), Nr. 086/Jurob, Nr. 090/Muschas, Nr. 098/Krabby (nur blau), Nr. 116/Seeper (nur rot), Nr. 120/Sterndu (nur blau), Nr. 144/Arktos



Wenn ihr in jedes Loch der oberen drei Geschosse einen Stein werft, gelangt ihr im dritten zum Ausgang

Zinnoberinsel

Auf der Zinnoberinsel findet ihr neben den üblichen Einrichtungen auch eine Arena, ein Pokémon-Haus und das Pokémon-Labor. Es ist in dem Haus ganz unten links. Gebt dort das Fossil aus dem Mondberg zusammen mit dem Altbernstein, den ihr im Nebenraum des Museums bekommen habt, ab! Die Wissenschaftler machen sich sofort an die Arbeit und klonen euch daraus jeweils ein Pokémon.

Habt ihr euch für das Helixfossil entschieden, erhaltet ihr Nr. 138/Amonitas, habt ihr das Domfossil gewählt, bekommt ihr Nr. 140/Kabuto. Für den Altbernstein gibt es Pokémon Nr. 142/Aerodactyl.



Im Pokémon-Haus findet ihr nicht nur den ?-Öffner, sondern auch interessante Infos über Mewtu

Geht dann in das Pokémon-Haus (es ist das Haus oben links) und durchsucht es genau! Um an den Schlüssel zur Arena der Insel zu gelangen, dem ?-Öffner, müsst ihr im zweiten Geschoss durch den linken unteren Durchgang hinabspringen. Im ersten Untergeschoss lassen sich mithilfe der in den Statuen versteckten Schalter die Türen öffnen, durch die ihr an den ?-Öffner gelangt. Jetzt könnt ihr zur Arena gehen und gegen Pyro antreten.

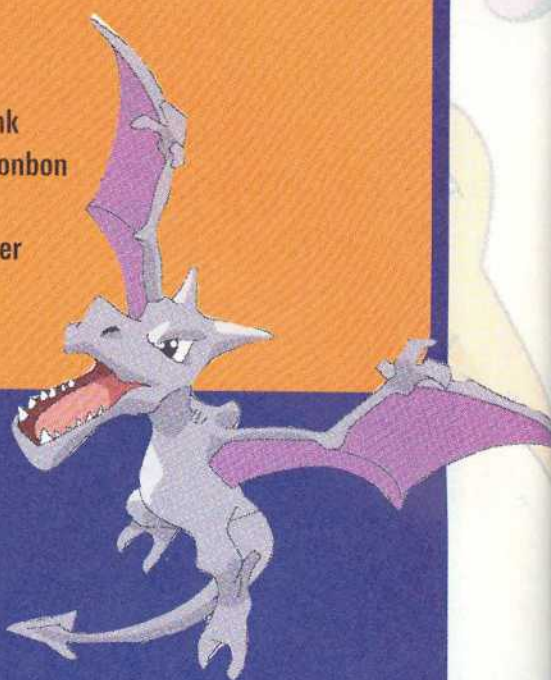


Folgende Pokémon lassen sich im Pokémon-Haus finden und einfangen:

Nr. 037/Vulpix (nur blau),
Nr. 058/Fukano (nur rot), Nr. 077/Ponita, Nr. 088/Sleima,
Nr. 109/Smogon, Nr. 110/Smogmog,
Nr. 126/Magmar (nur blau).



Drückt sämtliche Schalter, die in den Statuen versteckt sind, um verschlossene Türen zu öffnen!



Item-Liste

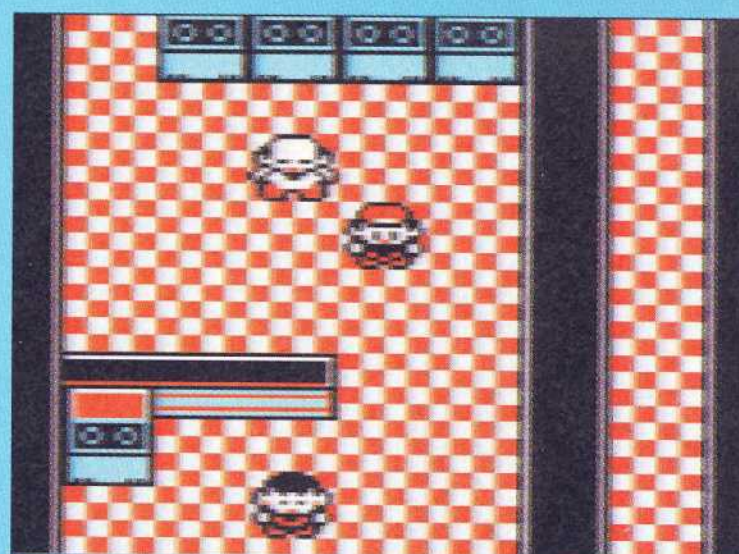
Folgende Items lassen sich im Pokémon-Haus finden:

- Fluchtseil
- Karbon
- Kalzium
- Eisen
- Top-Trank
- Sonderbonbon
- TM 22
- Top-Heiler
- ?-Öffner
- TM 14

Die Arena der Zinnoberinsel



Der Arenaleiter Pyro und alle anderen Trainer haben sich auf Feuer-Pokémon spezialisiert. Am effektivsten ist es, wenn ihr mit Wasser-Pokémon in den Kampf zieht. Besiegt ihr Pyro (tritt mit Nr. 058/Fukano, Level 42, Nr. 077/Ponita, Level 40, Nr. 078/Gallopia, Level 42 und Nr. 059/Arkani, Level 47 an), erhaltet ihr als Preis den Vulkanorden und die TM 38. Der Vulkanorden erhöht die Schlagkraft der Spezialattacken eurer Pokémon. Ach ja, die Fragen, die euch von den Trainern gestellt werden, solltet ihr als alte Pokémon-Hasen leicht beantworten können!



Auch in der Arena der Zinnoberinsel gilt der alte Leitsatz: „Zuerst die Trainer besiegen, dann ist der Arenaleiter dran!“





Pokémon-Forum

Diesmal wollen wir an dieser Stelle auf drei Fragen von euch eingehen, die sich mit dem mysteriösen Pokémon Missingno, Gerüchten im Internet und dem Tauschen von Pokémon beschäftigen.

Missingno. und kein Ende

Ich lese die TOTAL! schon länger, als ich lesen kann. [Anm. d. Red.: Den kannten wir nicht nicht!] Außerdem finde ich eure Pokémon-Reportagen einfach klasse. Ohne euch wäre ich wohl nie ein solch großer Pokémon-Fan geworden. Zudem weiß ich beinahe alles über die kleinen und großen Tierchen.

1. Kürzlich habe ich es endlich geschafft, alle 150 Pokémon auf meiner *Roten Edition* einzufangen. Ich habe das Diplom und frage mich nun, ob ich jetzt irgendeine Neuerung im Spiel finden kann, oder ob man jetzt Mew einfangen kann.

2. Einige meiner Freunde erzählen ständig von dem Pokémon Nr. 000 namens Missingno. und sagen, dass man es auf dem 170. Level einfangen kann. Doch als mein Glurak einmal den 100. Level erreicht hatte, konnte er keine neuen Erfahrungspunkte mehr sammeln.

Marco Lennartz (14), Ernsthausen



Kommt ja nicht auf die Schnappsidee, das so genannte Pokémon Missingno. einzufangen

TOTAL!:

Danke sehr.

1. Nein, am Spiel ändert sich nichts. Du könntest dir natürlich (wie wir) die Mühe machen, alle 150 Pokémon aktiv auf deinem Modul zu versammeln.

2. Schöne Freunde hast du ... Level 100 ist normalerweise das Maximum. Höhere Werte sind ebenso wie Missingno. eine Folge des Programmierfehlers, den wir nun schon häufiger erwähnt haben. Missingno. ist einfach nur ein beliebiges Pokémon, bei dem die Darstellung kaputt ist. Deshalb hat es natürlich auch keine eigene Nummer, schon gar nicht 000, und deshalb ist es auch weder besonders toll noch besonders erstrebenswert, es 'gesehen' zu haben. Der 'Name' ist nur ein Platzhalter, wenn das Programm durcheinander gerät (in der Roten Edition lautet dieser Platzhalter übrigens „M“). Er taucht auch auf, wenn man versucht, Pokémon zwischen deutschen und japanischen Modulen zu tauschen.

Sollte man diese Begegnung im Spiel haben, können wir nur davon abraten, mit Pokébällen zu werfen. Denn mit hoher Wahrscheinlichkeit wird beim Einfangen der komplette Spielstand gelöscht.

Bitte was?

Kann man das Pokémon Pikablu (#154) in der *Red/Blue*-Version fangen oder nicht? Sämtliche Internet-Cheats, die ich ausprobiert habe, funktionierten nicht. Bei Houhou (#152) und Togepi (#153) habe ich dasselbe Problem.

Andi Lindner

TOTAL!:

Das kannst du lange probieren, da diese so genannten Internet-Cheats völliger Blödsinn sind. Es gibt 150 + 1 Pokémon in *Blau*, *Gelb* und *Rot*, und das war's!

Gute Ratschläge

Es geht um die Kompatibilität verschieden-sprachiger Pokémon-Module untereinander. Genauer gesagt, mein rotes US-amerikanisches und ein deutsches. (In drei Monaten gesellt sich dann auch noch ein blaues, australisches dazu.) Nintendo mailte mir eine Um-Gottes-Willen-tu-das-bloß-nicht-sonst-wird-sein-Speicher-gelöscht-Antwort zurück. Wie die Leute dort auf Importe reagieren, weiß ich inzwischen, darum meine Frage an ehrliche Experten: Habt ihr diesbezüglich Erfahrungen, und könnt ihr mir helfen? (Schließlich tummeln sich in den TOTAL!s auch englische Screenshots.)

seebee, E-Mail

TOTAL!:

Also, wir (kdh und Holgi) tauschen schon seit Monaten fröhlich Pokémon zwischen deutschen und amerikanischen Modulen, ohne dass jemals auch nur das geringste Problem dabei aufgetreten ist. Das wird sicherlich auch für australische Pokémon gelten. Nur mit japanischen Modulen sollte man Um-Gottes-Willen- ... tatsächlich nicht tauschen, da die Spiele die jeweils anderen Schriftzeichen nicht interpretieren können und das ein Durcheinander im Modulspeicher anrichtet.

Ein Hinweis noch zum Tausch US-deutsch: Wenn sich die Namen der Pokémon in den Ländervarianten unterscheiden, hält das Programm diese für Spitznamen. Deshalb würde beispielsweise Shiggy auf einem US-Modul weiterhin Shiggy heißen, wenn er sich in Shilok verwandelt.

Nächstes Mal folgt der letzte Teil der Pokémon-Komplettlösung. Bis dahin viel Spaß beim Entdecken und Einfangen der Pokémon!



WIE VERSPROCHEN GIBT ES IN DIESER AUSGABE NOCH DIE FORTSETZUNG DER LISTE DER TRIBAL-FUNDORTE SOWIE DIE LISTEN DER SCHLÜSSEL- UND DER RAUMSCHIFFTEIL-FUNDORTE. JETZT SOLLTET IHR ES LOCKER BIS MIZAR SCHAFFEN!

LISTE DER RAUMSCHIFFTEILE

Juno: – Wasserruinen/Versch. Eiland
– Brutschiff/Truppentransporter

Vela: – Goldwood/Talkessel
– Tawret/Brücke
– Wasserruinen/Versch. Eiland
– Rith Essa/Mine

Lupus: – Ichor/Militärbasis

Alle: – Juwelenmine/Landung
– MS Anubis/Durchgang
– Eschebone/Cortex
– Mizars Palast/Ende (2X)

LISTE DER SCHLÜSSEL

Juno

Gelb: Goldwood/Außenregion
Rot: Goldwood/Außenregion
Blau: Sekhmet/Schlachtschiff
Grün: Sekhmet/Schlachtschiff
Violett: Eschebone/Thorax

Vela

Gelb: Cerulean/Dünen
Gelb 2: Brutschiff/Truppentransporter
Rot: Sekhmet/Schlachtschiff
Blau: Eschebone/Thorax
Grün: Sekhmet/Schlachtschiff
Violett: Eschebone/Thorax

Lupus

Gelb: Brutschiff/Truppentransporter
Rot: Brutschiff/Truppentransporter
Grün: Sekhmet/Schlachtschiff
Violett: Eschebone/Thorax

FUNDORTE DER TRIBALS – TEIL 2

Ichor

Militärbasis – 16 Tribals – Lupus/Floyd-Mission

1.–4. Tribal: Im zweiten inneren Saal
5.–7. Tribal: Im darauf folgenden Raum
8. + 9. Tribal: Auf einer Plattform bei den Rammen
10.–12. Tribal: In der linken Ecke bei den beweglichen Plattformen
13.–16. Tribal: Im darauf folgenden Raum

Umfang – 8 Tribals – Alle Charaktere

1. Tribal: Hinter der hinteren Energietür
2. + 3. Tribal: Fliegt mit dem Jetpack zu dem Loch!
4.–6. Tribal: Im Raum mit dem gezackten Pfad bei der Plattform
7. + 8. Tribal: Als Drohne im Big-Bug-Club

Brutschiff

Truppentransporter – 15 Tribals – Vela

1. Tribal: Weiter unten in der Ecke

2. + 3. Tribal: Im Raum mit Kisten und Flugdrohnen

4.–6. Tribal: Neben dem Schocker im mit Wasser gefüllten Saal – Jetpack benutzen!

7. Tribal: Fahrt beim Start mit dem Fahrstuhl nach oben, springt bei den Brücken auf den unteren Weg und bis zum Tribal über der Tür!

8.–11. Tribal: Hinter der grünen Tür im nächsten Raum

12. Tribal: Vor den schwebenden Plattformen

13.–15. Tribal: Nachdem ihr die schwarze Drohne besiegt habt, vor der roten Tür

Rith Essa

Bluff – 8 Tribals – Vela/Juno

1.–4. Tribal: Hinter der blauen Tür
5. + 6. Tribal: Auf den Klippen
7. + 8. Tribal: Bei den Riesen-Bugs

Aufstieg – 6 Tribals – Vela/Juno

1. + 2. Tribal: Vor dem ersten Energietor
3.–6. Tribal: Im letzten Schacht

Mine – 16 Tribals – Vela

1.–4. Tribal: In der Kammer gegenüber dem Eingang
5. + 6. Tribal: Im dunklen Korridor
7. Tribal: Bei Fishface
8.–11. Tribal: In der Kammer mit der Brücke
12.–14. Tribal: Lauft, bevor ihr euch in einen Tribal verwandelt, den Pfad entlang!
15. + 16. Tribal: Fliegt beim Jetpack-Energiefeld bis ganz nach oben!

Innenbereich – 4 Tribals – Alle Charaktere

1.–3. Tribal: Direkt am Start
4. Tribal: In einer Gruppe von Drohnen

Eschebone

Coronar – 6 Tribals – Alle Charaktere

1. + 2. Tribal: Im ersten Raum
3. + 4. Tribal: Im Raum dahinter auf den Inseln
5. + 6. Tribal: Bei der Zunge auf einer der Inseln

Thorax – 12 Tribals – Vela/Floyd-Mission

1. + 2. Tribal: Bei den Säulen im großen Saal
3. + 4. Tribal: Bei den Rauchsäulen
5.–8. Tribal: Unter Wasser beim blauen Schlüssel und in der Sackgasse
9. + 10. Tribal: Im Raum mit dem Rubin
11. + 12. Tribal: Beim violetten Schlüssel

Cortex – 5 Tribals – Alle Charaktere

1.–5. Tribal: Sucht mithilfe des Jetpacks den großen Saal mit den Säulen ab!

Mizars Palast

Kanal – 6 Tribals – Vela

1.–4. Tribal: Hinter dem Labyrinth in der Ecke
5. + 6. Tribal: Im Raum dahinter

Abgrund – 10 Tribals – Lupus

1. + 2. Tribal: Am Anfang umdrehen
3.–6. Tribal: In einer der Kammern
7.–10. Tribal: Hinter dem Aufzug, unter dem Wasserfall und bei der Fontäne

Eingangshalle – 7 Tribals – Juno

1.–5. Tribal: In den beiden Räumen, die vom Raum mit der Karte abgehen
6. + 7. Tribal: Hinter dem Durchgang links neben dem Ausgang des Raums, den ihr durch das Feuer betreten habt

Tawret

Moor – 10 Tribals – Juno

1. + 2. Tribal: Hinter dem Energietor bei den Bäumen
3.–5. Tribal: Auf dem Friedhof in den Hütten und auf der Mauer
6. Tribal: Hinter der Falltür
7.–9. Tribal: Hinter den Türen
10. Tribal: Nachdem alle Zombies verschwunden sind, hinter der Tür

Brücke – 10 Tribals – Juno

1.–4. Tribal: Hinter den Baumstützen
5. Tribal: Beim Sniper-Gewehr in der Hütte
6. + 7. Tribal: In der Hütte mit dem Metalltor
8.–10. Tribal: Durch Gimlets Schornstein

Schloss – 7 Tribals – Alle Charaktere

1. Tribal: Hinter den farbigen Abzweigungen
2.–4. Tribal: Beim Fluss
5.–7. Tribal: Kurz vor dem Endgegner und bei den Fackeln

Nachtrag zum zweiten Teil der Komplettlösung: Sven Ziegler aus Müllheim hat uns gemailt, dass wir den achten Schalter auf der MS Anubis vergessen haben. Er ist gegenüber der Eingangstür zum Raum mit dem Fließband oben an der Wand.

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 Programmier-Unit
N64-Tests: Mario Kart 64
Tipps&Tricks: Turok-Levelkarten (Teil 3)
TOTAL!-Aufkleber

TOTAL! 7/97

Poster: extreme-G
Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1)
N64-Tests: NBA Hang Time
T&T: War Gods, Turok-Levelkarten (Teil 4)

TOTAL! 8/97

Poster: Banjo-Kazooie
Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 9/97

Poster: LylatWars
Specials: SNES-Rollenspiele
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64

TOTAL! 10/97

Poster: Bomberman 64
Specials: Rollenspiele für N64 & 64DD
N64-Tests: Ego-Shooter, LylatWars
Tipps&Tricks: Secret of Mana 2

TOTAL! 11/97

Poster: San Francisco Rush
Specials: Game&Watch-Story
N64-Tests: extreme-G, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon

TOTAL! 12/97

Poster: Automobili Lamborghini
Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Soundreport
N64-Tests: Diddy Kong Racing
Tipps&Tricks: Ego-Shooter

TOTAL! 1/98

Extra: zwei Stundenpläne
Specials: Sailor-Moon-Spiele, Großer Japan-Messebericht, Rare-Reportage
N64-Tests: 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 (Teil 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.I., Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone

TOTAL! 12/98

Poster: Body Harvest
Extra: 40seitiger Turok-Comic
Specials: Expansion-Pak-Reportage, TOTAL!-Foto-Story, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Zelda 64, XG 2, V-Rally 99, Madden NFL 99, NFL Blitz, NFL QB Club 99, NBA Live 99, NBA Jam 99
Tipps&Tricks: Mission Impossible, Gex 64, WCW/NWO Revenge, Wave Race 64



TOTAL! 1/99

Poster: Zelda 64, Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboard
Game-Boy-Tests: Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Tetris DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99

Poster: Zelda 64 (Japan-Motiv)
Extra: vier Stundenpläne
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3)
N64-Tests: BattleTanx, South Park
Game-Boy-Tests: Turok 2, Zelda IV DX
Tipps&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64, Buck Bumble, Glover, Rush 2



TOTAL! 3/99

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3)
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, FIFA 99, Mario Party, Mystical Ninja 2, Smash Bros., Magical Tetris Challenge
Game-Boy-Tests: Mortal Kombat 4
Tipps&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99

Specials: Grafik-Reportage: Die Technik der nächsten Konsolengeneration, Pokémon-Sammelkarten, Racing Simulation 2
N64-Tests: Beetle Adventure Racing
Tipps&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowb., V-Rally 99

TOTAL! 5/99

Specials: Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference, Pokémon-Anime
N64-Tests: F-1 World Grand Prix II, All-Star Baseball 2000, Lode Runner 3-D, NHL Pro, NBA Pro, Vigilante 8
Tipps&Tricks: Beetle Adventure Racing, NBA Live 99, NFL QB Club 99, Smash Brothers, Snowboard Kids 2, Vigilante 8

TOTAL! 6/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 1), Star Wars Episode I – Der Film, TOTAL!-Foto-Story, Anime & Manga: Neon Genesis Evangelion
N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars – Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tipps&Tricks: The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Space Station: Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 7/99

Specials: Riesiger E3-Messe-Bericht (mehr als 100 Spiele auf fast 50 Seiten)
N64-Tests: Command&Conquer, Fighting Force 64, Superman – The Animated Series
Game-Boy-Tests: Conker's Pocket Tales, F-1 World Grand Prix, R-Type DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, Legend of the River King (GB, Teil 1), Mario Party, Star Wars: Episode I – Racer

TOTAL! 8/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klax, Silicon Valley
Tipps&Tricks: Shadowgate Classic (GB, Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe (GB)

TOTAL! 9/99

Riesenposter: Shadow Man (Teil 1), Pokémon (Teil 1), WWF Attitude
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 3), Pokémon, Star Wars-Spiele
N64-Preview: Ogre Battle 64
N64-Tests: Mario Golf 64, Neon Genesis Evangelion, World Driver Championship
Tipps&Tricks: Command & Conquer, Shadowgate 64 (N64, Teil 1), Shadowgate (GB, Teil 2), Star Wars: Rogue Squadron (Naboo Fighter aus Episode I fliegen)

TOTAL! 10/99

Riesenposter: Shadow Man (Teil 2), Pokémon (Teil 2), Re-Volt
Specials: Nintendo Space World '99
N64-Tests: Gex 3: Deep Cover Gecko, Ken Griffey Jr.'s Slugfest, Racing Simulation 2, Re-Volt, Shadow Man, WWF Attitude

Game-Boy-Tests: Antz, Chase H.Q., Pokémon Blau & Rot, 10-Pin Bowling
Tipps&Tricks: Shadowgate 64 (Teil 2)

TOTAL! 11/99

Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit Resident Evil 2-Entwickler Angel Studios, Die Geschichte der Videospiele (Teil 4)
N64-Tests: Football Manager 64, Jet Force Gemini, Lego Racers, NFL Quarterback Club 2000, Rayman 2, Tonic Trouble, Worms Armageddon
Game-Boy-Tests: Asteroids, Crazy Bikers
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 1), Mario Golf (Teil 1)

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: Armormines: 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

TOTAL! 3/2000



Force Gemini (N64, Teil 2), Mario Golf (N64, Teil 4), Pokémon (GBC, Teil 4)

Stundenpläne: Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, Shadow Man, Pokémon
Specials: Besuch bei den Entwicklern von F1 Racing Championship
N64-Tests: Army Men: Sarge's Heroes, Castlevania – Legacy of Darkness, Ridge Racer 64, Ruff & Tumble, South Park Rally
Game-Boy-Tests: Armormines – Project: S.W.A.R.M., NHL 2000, Rayman
Tipps&Tricks: Déjà Vu II&II, DK64, Pokémon

TOTAL!-Nachbestellungen unter:
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	☐	3/00 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	4/99 DM 6,80		
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80		
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80		
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80		
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80	☐	9/99 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80	☐	10/99 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80	☐	11/99 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80	☐	12/99 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80	☐			
☐	10/97 DM 6,80	☐	12/98 DM 6,80	☐			

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.

☐ per Eurocheque zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf



DAS ENDE DER VID

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 6

*„Das Heimvideospiele-Geschäft war tot. Und es bestand auch allseitige Einmütigkeit, jedenfalls in ganz Amerika: nie mehr! Nicht mit Fingerspitzen würde man das Thema Videospiele noch einmal anfassen.“
(Zitat aus dem Buch Nintendo – Game Boy von David Sheff)*



Der große Branchen-Crash ließ den kompletten Videospielemarkt in den USA (und Europa) 1983/84 innerhalb kürzester Zeit zusammenbrechen. Die beteiligten Firmen hatten Rekordverluste eingefahren – Warner mit Atari über 280 Millionen Dollar in nur einem Quartal. Selbst der Markt für Spielautomaten wurde in Mitleidenschaft gezogen. Die meisten Firmen gingen pleite und/oder wurden übernommen. Letztendlich ist heute nur noch Midway übrig geblieben.

So war es nur verständlich, dass niemand mehr etwas von Konsolen wissen wollte, Heimcomputer wie der Commodore 64 waren die alleinige Zukunft für Software-Entwickler. Die renommierte US-Zeitschrift *Video Games* (nicht verwandt oder verschwägert mit dem gleichnamigen deutschen Magazin) schilderte die Lage im Editorial der letzten Ausgabe (Herbst 1984) wie folgt:



1984 versuchten die Konsolenhersteller, ihre Geräte zu Computern aufzurüsten



Mattel gab dem Intellivision 2 keine Chance, Colecos Adam floppte trotz teurer Marketingkampagnen



Hiroshi Yamauchi leitet die Geschicke Nintendos seit 1949

auf den Adam-Computer umzusteigen. Neue Geräte sind nicht angekündigt. Damit dürfte der Heimvideospielemarkt am Ende sein. Ein Schimmer der Hoffnung glimmt allerdings im Schatten der Verzweiflung. Nintendo, bekannt durch ihre Erfolge mit Spielautomaten, genießt mit einem außergewöhnlichen

„Atari hat sich entschieden, das 7800er System nicht zu veröffentlichen und sich damit aus dem rapide verschwindenden Markt zurückgezogen. Vectrex ist unwiederbringlich tot, und das Intellivision dürfte sich auch nicht wieder beleben lassen. Coleco versucht,



Ataris Konsole mit Infrarot-Controllern wurde nie veröffentlicht



Nicht anders als dem oben abgebildeten Gerät (VCS 2700) erging es dem Keyboard für das VCS 7800



Spielkonsolen waren 1984 out, also wollte Nintendo dem neuen Gerät ein anderes Image verpassen. Verschiedene Designstudien wurden angefertigt, der Arbeitstitel lautete Advanced Video System. Doch die Produktionskosten wären zu hoch gewesen, das AVS wurde als „zu komplex“ bezeichnet. Also entschied man sich für ein simples Gehäuse.

Videospiel-System über 80 % Marktanteil in Japan. Ob die Firma allerdings irgendwelche Pläne hat, das System bei uns zu veröffentlichen, ist nicht bekannt.“

Zum damaligen Zeitpunkt wusste noch niemand, dass Nintendo längst die Fühler in Richtung Westen ausgestreckt hatte. Hiroshi Yamauchi hatte Atari die Vertriebsrechte für das Famicom/NES angeboten, doch aus den oben genannten Gründen lehnte man dankend ab. Aus damaliger Sicht war diese Entscheidung verständlich, doch rückblickend dürfte sie wohl der folgenschwerste Fehler in der langen Geschichte der Atari-Flops gewesen sein. Wobei fraglich ist, ob es dem ehemaligen Marktführer gelungen wäre, der Konsole zu einer derartigen Monopolstellung zu verhelfen, wie sie Nintendo im Alleingang erreichte.

EOSPIELE?

Am Anfang war das NES nur eines von vielen Projekten der ständig wachsenden Abteilung Research & Development. Nintendo verdiente eine Menge Geld mit den Game & Watch-Geräten von Gumpei Yokoi und Spielautomaten wie *Donkey Kong*. Die *Pong*-Nachbauten Color TV Game Version 6 und 15 verkauften sich ordentlich (jeweils über eine Million Stück), aber solche Heimkonsolen gab es auf dem Markt reichlich. Hiroshi Yamauchi wollte etwas Neues, ein Gerät mit austauschbaren Spielkassetten nach amerikanischem Vorbild, denn diese Geräte würden

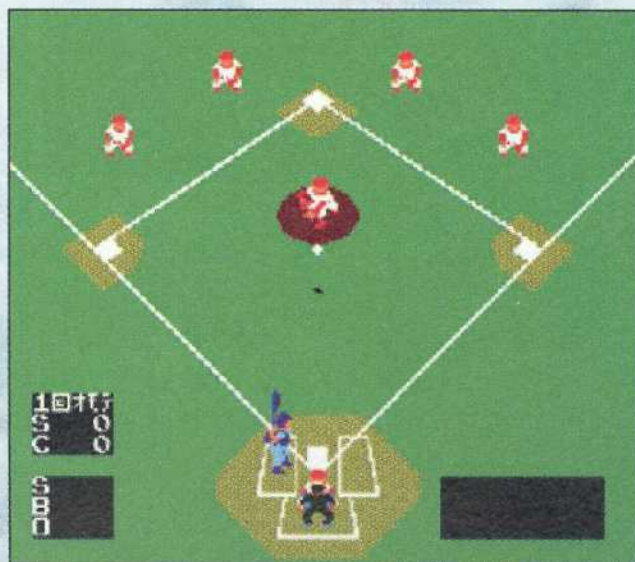
Mit seinem Spitznamen „Schuhkarton“ passt das NES gut zu den anderen Marktführern C64 („Brotkasten“) und Game Boy („Keksdose“)



„niemals veralten und langweilen, solange stets neue und interessante Spielkassetten dazu herausgebracht werden“. Doch Yamauchi hatte noch weiter reichende Visionen. Ihm schwebte ein als Spielzeug getarntes Computersystem vor. Natürlich musste es so überlegen sein, dass „niemand Kopien oder Nachahmungen haben will, sondern nur das Nintendo-Original“. Und billig musste es sein, damit es für jeden erschwinglich wäre.

Unter der Leitung von Masayuki Uemura (vgl. TI 11/99, Seite 69) arbeitete ein Team junger Ingenieure daran, den „Wunsch“ des Chefs umzusetzen. Einer der Techniker war Genyo Takeda, der sich auf eine Stellenanzeige als Spielzeugkonstrukteur bei Nintendo beworben hatte. (Sein erstes Projekt waren die Laser-

Schießstände, später war er Leiter der N64-Entwicklung.) Sein Studienfach Halbleitertechnik allein qualifizierte ihn schon für den Job, und sein Hobby (Bau von Miniatur-Eisenbahnlokomotiven und -Flugzeugen) überzeugte zusätzlich. Später sagte er rückblickend: „Wir waren so sehr Amateure, dass wir nicht realisierten, dass die Vorstellungen eigentlich nicht umzusetzen waren.“



Bis Ende '83 gab es nur Spiele von Nintendo. Als erste Third Partys kamen '84 Namco und Konami hinzu

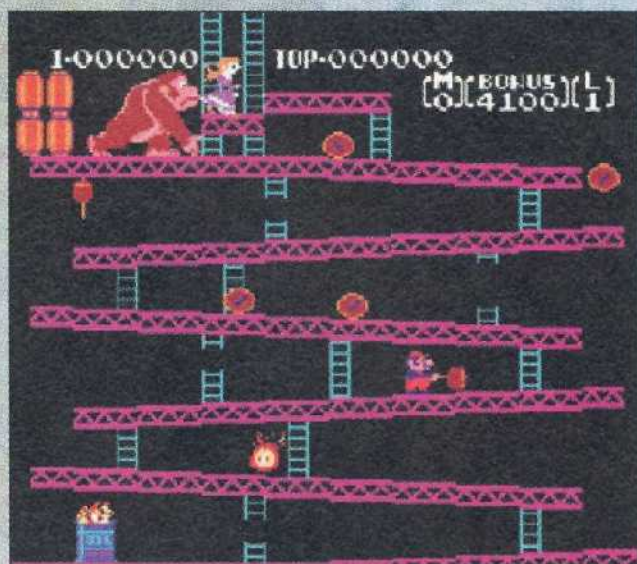


Wichtigster Titel für den US-Launch des NES war die Umsetzung des Arcade-Erfolgs Super Mario Bros.

Zusammen mit den Ingenieuren der Automatenabteilung machte sich Uemura ans Werk. Aus Kostengründen kam als CPU nur der gute alte 8-Bitter 6502 in Frage. Ähnliche Chips treiben auch C64 oder Atari 800 an. Wie wichtig bunte und detaillierte Charaktere auf dem Bildschirm sind, hatte Miyamotos *Donkey Kong* gezeigt. Also waren Grafikchips, die in frühen PCs steckten, keine Option. Eine Palette von acht bis 16 Farben war zu diesem Zweck einfach zu wenig. Uemura wandte sich mit seinen Maßgaben an einen Halbleiterlieferanten namens Ricoh, der Nintendos Kostenvorstellungen für völlig absurd hielt.

Doch da die Kosten nicht zuletzt von der Bestellmenge abhängen, ging Yamauchi auf Ganze. Er orderte die gigantische Menge von drei Millionen Chips, die Nintendo innerhalb von zwei Jahren abnehmen würde. Nintendo machte sich auch Gedanken über Zubehör. Diskettenlaufwerke, Tastaturen und Akustikkoppler oder Ähnliches hätten den Preis in unnötige Höhen getrieben, deshalb wurde lediglich der Expansion Port auf der Unterseite des Gerätes angebracht.

Yamauchi kümmerte sich um sämtliche Entscheidungsprozesse bezüglich des Joypads, des Gehäuses und der Hardware. Seine Anweisung lautete zudem, dass die Spieleentwickler am Hardware-Design beteiligt sein müssen, denn immerhin wüssten diese am besten, welche Technik und Eingabegeräte für die Software am geeignetsten sind. Schließlich wurde das Famicom (Abkürzung für Family Computer) ein wenig teurer als geplant, lag aber immer noch um 50 % unter den Preisen der Konkurrenz. Innerhalb des ersten halben Jahres verkaufte Nintendo schon eine halbe Million Geräte, und die Nachfrage stieg weiter an. Schnell war sie größer, als Nintendo produzieren konnte. Vor dem Release wichtiger Spiele bildeten sich erstmals die für Japan typischen Warteschlangen vor den Läden. Sega hatte zur gleichen Zeit ein Gerät namens SG-1000 auf den Markt gebracht, das nicht die geringste Chance gegen das Famicom hatte. Im Abstand von jeweils rund einem halben Jahr wurden zuerst zwei Nachfolgegeräte und schließlich das Master System veröffentlicht. Alle drei waren abwärtskompatibel, das heißt, SG-1000-Spiele liefen auch auf dem Master System. Das Feature der PlayStation 2 ist also kein Novum, wie heute so gerne berichtet wird. Da Sega innerhalb von nur zwei Jahren drei Geräte durch Nachfolger ablöste, verprellte sich die Firma dadurch viele Kunden, denn natürlich konnten die SG-Geräte keine Master-System-Spiele verarbeiten.



Im Juli 1983 kam das Famicom in Japan auf den Markt. Zu den Launch-Titeln gehörten die Automatenumsetzungen *Donkey Kong*, *DK Jr.* und *Popeye*



Im Laufe der Jahre änderte sich das Aussehen des Famicoms. Das Original ist auf der nächsten Seite abgebildet

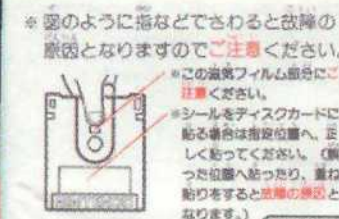


Howard Lincoln, Minoru Arakawa und Mario: Das Erfolgstrio war für den Siegeszug des NES in den USA verantwortlich

Nintendo of America war allein nicht in der Lage, eine Konsole zu lancieren. Die von Yamauchis Schwiegersohn Minoru Arakawa geleitete Firma kümmerte sich bis dahin hauptsächlich um den Vertrieb von Spielautomaten. Man könnte sagen, sie bestand nur aus einer Lagerhalle in Seattle. Deshalb bot man Atari an, die Weltrechte am Famicom mit Ausnahme von Japan zu erhalten. Bereits 1983 gab es eine Vorführung der Konsole in der Firmenzentrale in Kioto, die von Uemura geführt wurde und bei der Yamauchi persönlich anwesend war. Im Laufe des Jahres flog der Nintendo-Chef sogar in die USA, um die Vertragsverhandlungen zu leiten. Im selben Zeitraum fand in Chicago die CES-Messe statt, auf der Coleco eine Version von *Donkey Kong* für den Adam-Computer präsentierte. Coleco hatte zwar die Rechte an Konsolenumsetzungen des Erfolgsautomaten, aber die Rechte für Computerversionen auf Diskette lagen bei Atari. (Für den Atari 800 erschien schließlich auch die beste *DK*-Umsetzung, denn die Coleco-Version hatte nur drei der vier Level.) Atari war

sehr aufgebracht und warf Nintendo Vertragsbruch vor. Umgehend wurde ein Meeting mit der Coleco-Führungsrunde unter Arnold Greenberg arrangiert. David Sheff schildert in seinem Buch *Nintendo - Game Boy* die Vorgänge wie folgt: „Yamauchi kam sehr abrupt und wichtigerisch hinein und stellte sich, ohne jemanden zu begrüßen oder anzusprechen, an das Kopfende des Tisches. Und ‚legte los‘, wie einer der Anwesenden es formulierte. Er ließ eine atemlose Tirade mit hoher Stimme los und wurde sehr rasch laut und unfreundlich. Mit einem schrillen Schrei deutete er schließlich mit ausgestrecktem Arm und Zeigefinger anklagend auf Greenberg. Sein Aus-

bruch, den er auf Japanisch von sich gegeben hatte, verblüffte alle über die Maßen, mit Ausnahme von Arakawa. Howard Lincoln jedenfalls gesteht: ‚Ich war total geschockt.‘ (...) Als Greenberg sich Hilfe heischend Arakawa zuwandte, ertete er nur einen kalten Blick. Als sich Yamauchi endlich ausgetobt hatte, sagte keiner im Raum ein Wort. Schließlich begann der Dolmetscher zu übersetzen. ‚Mr. Yamauchi‘, ließ er hören, ‚ist sehr aufgebracht.‘ Das war eine leichte Untertreibung, unterstrich aber die Tatsache umso mehr, dass den Coleco-Leuten nichts anderes übrig blieb, als sich in die Büsserpose zu begeben. Yamauchi hatte gewonnen. (...) Später wandte Yamauchi sich an Lincoln



NES-Spiele wie *Zelda*, *Zelda II*, *Kid Icarus* und *Metroid* erschienen in Japan zuerst auf Disk. Später wurden sie als Modul veröffentlicht

und erklärte ihm: ‚Manchmal muss man so mit den Leuten umspringen. Wie fanden Sie meine Vorstellung?‘

Der Deal kam trotzdem nicht zu Stande, denn Atari bewegte sich unaufhaltsam auf die Pleite zu. Gescheiterte Konsolenhersteller wie Mattel (Intellivision) und Coleco versuchten, ihre Geräte zu Heimcomputern umzurüsten. Die Erweiterungen kamen jedoch nur in geringen Stückzahlen auf den Markt und/oder flopten grausam, doch bis dahin trug sich auch Nintendo mit ähnlichen Gedanken. Das Advanced Video System (AVS, Arbeitstitel für das



Um zu demonstrieren, dass das NES mehr ist als eine gewöhnliche Spielkonsole, wurde ROB (Robot Operating Buddy) entwickelt. Allerdings veröffentlichte Nintendo nur zwei Programme (Gyromite, Stack-Up), die das Zubehör unterstützten

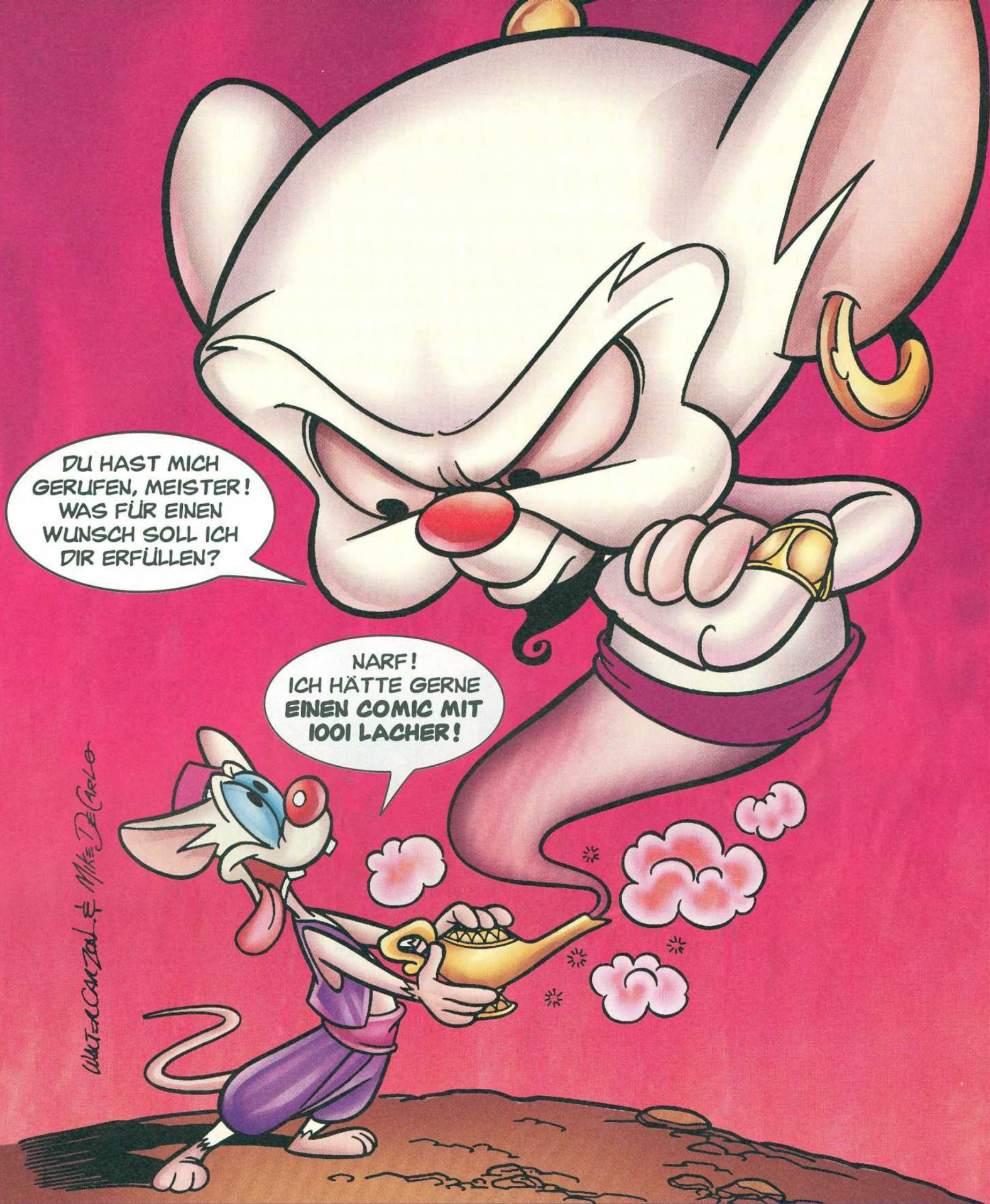
NES) durchlief verschiedene experimentelle Phasen. Die Designstudien zeigten Infrarot-Pads, Tastaturen, Tape-Laufwerke und Ähnliches. Das Famicom sollte in Amerika ein Gerät der Unterhaltungselektronik werden und gleichzeitig den pädagogisch wertvollen Anspruch eines Computers erfüllen.



Nicht nur ROB wurde stiefmütterlich behandelt, der NES-Lightgun wurde ein ähnliches Schicksal zuteil



Das original Famicom mit Disk-System. Das Joypad wurde übrigens nach dem Vorbild der Game & Watch-Geräte gestaltet



DU HAST MICH
GERUFEN, MEISTER!
WAS FÜR EINEN
WUNSCH SOLL ICH
DIR ERFÜLLEN?

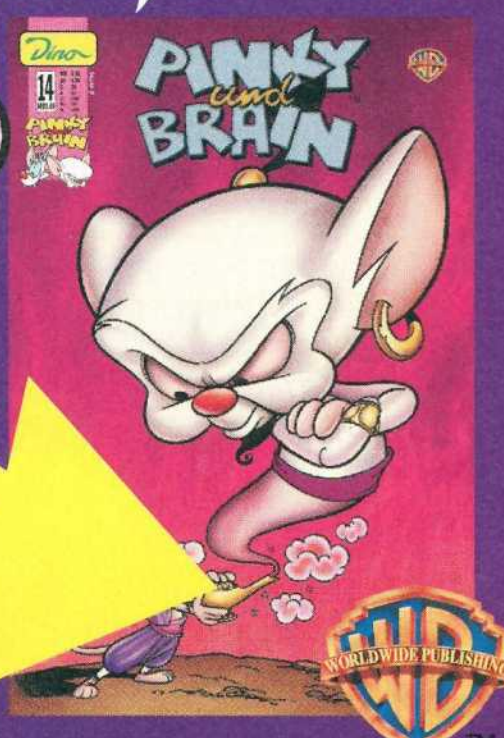
NARF!
ICH HÄTTE GERNE
EINEN COMIC MIT
1001 LACHER!

WALT DISNEY & MIKE DE CARLO

Manche Wünsche sind einfach zu erfüllen...

PINKY und BRAIN # 14

Spezialcover!
Mit echter Wunderlampe
zum Reiben!



Dino
entertainment
www.dinocomics.de

AB 22.3. ÜBERALL IM HANDEL!

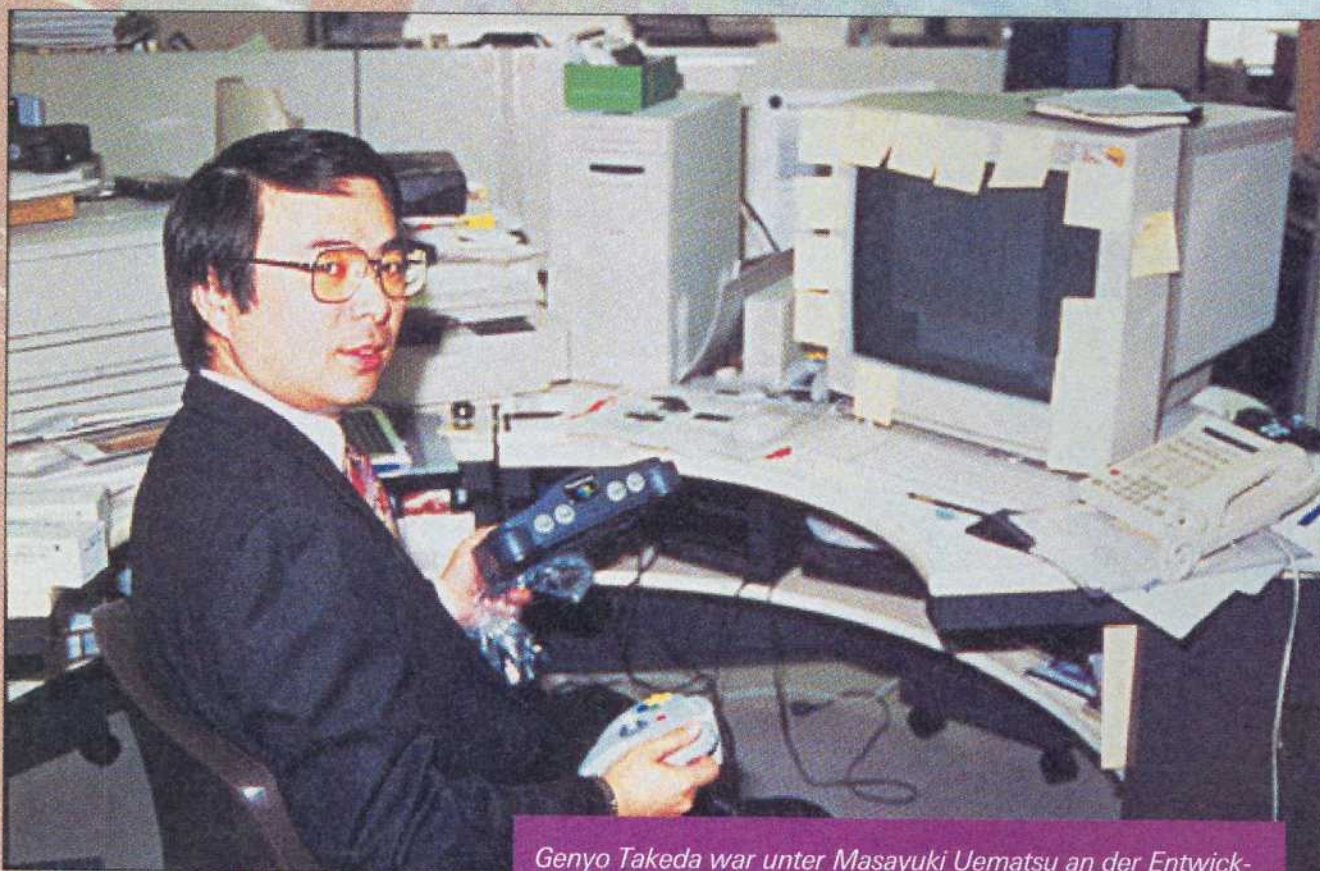
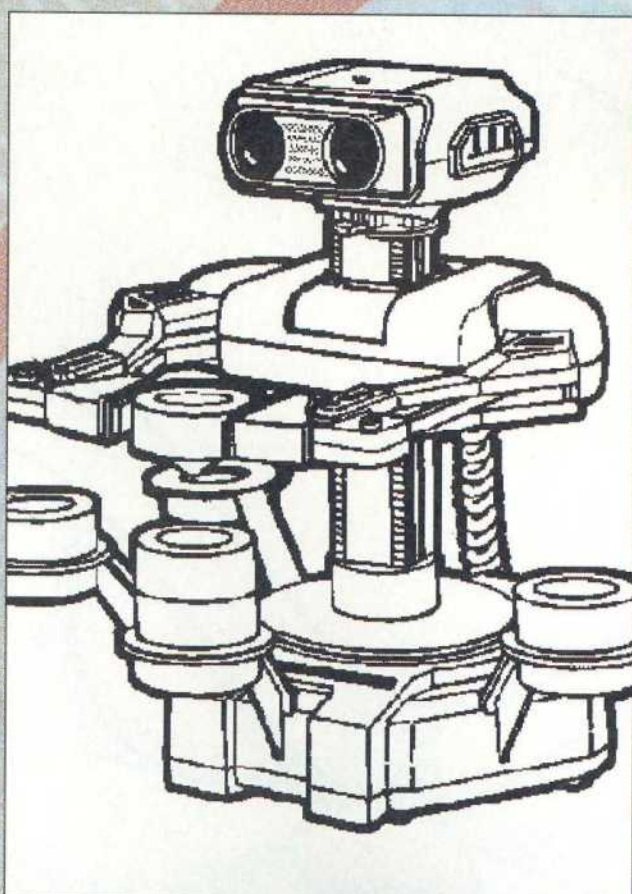


ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000.



Duck Hunt zählt neben Wild Gunman und Hogan's Alley zu den wenigen Spielen für die NES-Lightgun

Die Präsentation anlässlich der CES-Messe stieß jedoch auf Ablehnung, und so entschied man sich, back to the basics zu gehen. Die Spieler wollten Fun, und den sollten sie bekommen. Denn Arakawa glaubte nicht, dass sie das Interesse an Vi-



Genyo Takeda war unter Masayuki Uematsu an der Entwicklung des NES beteiligt. Hiroshi Yamauchi ernannte ihn zum Leiter der Abteilung Research & Development 3. Neben dem Spiel Startropics schuf R&D 3 diverse Zusatzchips für NES-Module wie zum Beispiel den MMC (Memory Map Controller).

deospielen generell verloren hätten, sondern nur an schlechten Produkten. Mit dem Famicom hatte er jedoch ein hervorragendes Produkt. Das zeigte der Erfolg in Japan. Ein neuer Name wurde geschaffen: Nintendo Entertainment System, kurz NES. Der Schwerpunkt lag auf Entertainment, also Unterhaltung. Sämtliche Terminologien wurden geändert, um sich von Atari und Co. abzugrenzen. Module wurden zu Game Paks, die Konsole zum Control Deck.



Zu viele schlechte Spiele hatten Atari und Co. ruiniert. Aufgrund dieser Theorie entstand das Qualitätssiegel

Allerdings stand Arakawa mit seinem Optimismus alleine da. Nicht nur die Firmen, auch der gesamte Handel wollte mit dem Thema nichts mehr zu tun haben. Wieder stieß er auf Ablehnung, doch Hiroshi Yamauchi bestand darauf, dass man das Gerät nur in die Hand der Kunden bekommen müsste, und der Erfolg würde sich von selbst einstellen. Er schlug einen Testmarkt vor, einen Launch in einer Stadt, und zwar eine, die als besonders schwierig galt: New York. Frei nach Frank Sinatra: „If I could make it there, I could make it anywhere.“ Als Budget bewilligte er 50 Millionen Dollar.

Mittlerweile war es Spätsommer 1985, als Arakawa mit einem kleinen Team von Idealisten zum Sturm auf New York ansetzte. Handelsketten und Einkaufszentren, Spielwaren- und Elektronikläden wurden abtelefoniert, um eine Präsentation auf die Beine zu stellen. Bekannte Sportler wurden angeheuert, um die Aktionen zu unterstützen. Nintendo bot an, Schaufen-

tergestaltung, Displays und Werbung selbst zu übernehmen. Arakawa ging sogar so weit, eine 100%ige Rücknahmegarantie zu offerieren. Der Handel musste die Ware nicht im Voraus bezahlen, nur ausstellen, und was sich nicht verkaufte, würde Nintendo zurücknehmen. Ein solches Angebot hatte es noch nie gegeben, dementsprechend konnte der Handel sich nicht weiter sperren. Massive Fernsehwerbung wurde geschaltet, Pressekonferenzen mit Wirtschaftsjournalisten und Fachzeitschriften für Spielzeug und Verbraucher Elektronik abgehalten. Das Ergebnis der Bemühungen war gerade einmal zufriedenstellend. Rund 50.000 verkaufte Geräte wurden nach dem Weihnachtsgeschäft 1985 gezählt. Doch das reichte, um weiterzumachen. Im Februar wurde Los Angeles als zweiter Testmarkt angegangen, es folgten Chicago, San Francisco, Houston und schließlich der Rest der USA. Ende 1986 konnte Arakawa seinem Schwiegervater schließlich die erste Million vermelden, im nächsten Jahr waren es weitere drei Millionen. Von da an ging es stetig bergauf. In den USA und Japan war eine Nintendo-Mania zu verzeichnen. Bis zum Ende des Lebenszyklus Anfang der 90er Jahre verkaufte Nintendo rund 70 Millionen Einheiten des NES/Famicom. Die Firma war innerhalb von einem Jahrzehnt vom Familienunternehmen zum Milliardenkonzern aufgestiegen, vor allem durch die Weitsicht und Beharrlichkeit von Hiroshi Yamauchi. Nur einen Markt konnte Nintendo in den 80ern noch nicht erobern: Europa. Dort herrschten die Heimcomputer der 8- und 16-Bit-Generation. Doch das ist eine andere Geschichte.

Klaus-D. Hartwig



Gemeinsam mit Sharp entwickelte Nintendo das Famicom Disk System. Sharp durfte sogar ein Kombigerät (Famicom mit eingebautem Diskettenlaufwerk) namens Twin Famicom verkaufen. Auch heute arbeiten die beiden Firmen noch zusammen. Von Sharp stammen die Bildschirme für den Game Boy Color und den GB Advance.

DIE FERENGI • POSTER • NICOLE DeBOER PORTRÄT



STAR TREK®

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

46146
DM 6,90
SFR 6,90
ÖS 55
LIT 7.600
PTAS 675



SAT.1

DIE GEGENSPIELER VON

STAR TREK
VOYAGER

DIE ENTSTEHUNG VON

STAR TREK
THE MOTION PICTURE

FEATURE:



VON DER TRAGIK ZUR HOFFNUNG

STAR PORTRÄT:

DeFOREST KELLY

DIE WELT BAJORS

OZ VERLAG



DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
ALLE 3 MONATE NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL

Oder per Faxabruf bestellen unter 0190 / 277 741 25

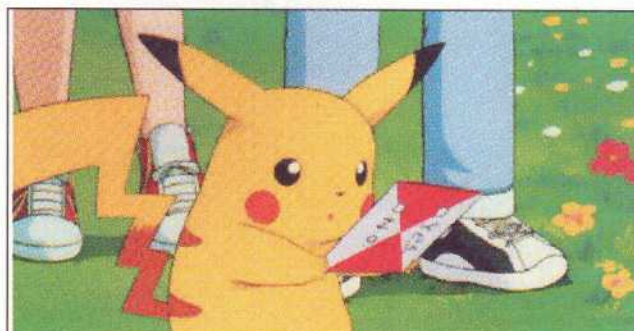
Die Game-Boy-Module wurden zum Erfolg, die Fernsehserie erreicht Traumquoten und die limitierte Edition des Sammelkartenspiels ist restlos vergriffen. Nun kommt der erste abendfüllende Kinofilm mit Nippons Exportschlager Nummer eins in unsere Lichtspielhäuser. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn die animierten Knuddeltierchen auf der Leinwand nicht ebensolche Rekorde verbuchen würden.

DER APPETITHAPPEN

Vor dem Hauptfilm bekommen die Zuschauer einen Kurzfilm mit dem Titel *Pikachu's Vacation* zu sehen. Wie der Name schon andeutet, spielt Ashs engster Freund und Gefährte, Pikachu, die Hauptrolle in dem 20-minütigen Auftakt. In *Pikachu's Vacation* betreten außerdem zwei Pokémon erstmals die heimische Bühne: Snubbull und Marill.

DIE STORY DES HAUPTFILMS

Eine Gruppe von Wissenschaftlern experimentiert mit den Genen des geheimnisvollsten aller Pokémon herum. In Amazonien haben sie ein Haar von Mew gefunden, dessen genetischen Code sie zur Herstellung einer besonders mächtigen Spezies verwenden wollen. Diese Szenen erinnern kaum an den farbenfrohen und sonnigen Charakter der TV-Serie, sie entsprechen atmosphärisch vielmehr den düsteren Darstellungen einiger Animes, die sich an ein erwachsenes Publikum richten. Das Ergebnis der Versuchsreihe ist Mewtu, ein Pokémon mit ungeheuren psychokinetischen Kräften.



Szenenwechsel: Ash, Misty und Rocko sowie ihre niedlichen Gefährten machen gerade ein Picknick, als ein fliegender Pokémon-Bote ihnen eine holografische Einladung überbringt. Die Botschaft fordert alle interessierten Pokémon-Trainer zur Teilnahme an



Team Rocket, bestehend aus Jessie, James und dem Pokémon Mauzi, bespitzt Ash und seine Freunde.

einem Wettkampf auf einem ominösen Eiland auf. Ash und seine Freunde sind selbstverständlich bereit, sich dieser Herausforderung zu stellen und machen sich sofort auf den Weg zur Neuen Insel. *Pokémon – Der Film* wäre nicht komplett, würde das Team Rocket nicht ebenfalls mitspielen.

POKÉMON – DER FILM
Das Pokémon-Fieber grassiert ab dem 13. April auf deutschen Leinwänden





Die beiden tolpatschigen Schurken Jessie und James sowie ihr nicht wesentlich begabteres Pokémon-Maskottchen Mauzi haben die Szenerie beobachtet und heften sich an die Fersen unserer Helden.

Zerstörerische Naturgewalten, heftiges Aufeinanderprallen von Pokémon-Energien, geklonte Doppelgänger und ähnlich aufregende Ereignisse treiben die Geschehnisse zum dramatischen Höhepunkt. Auch die besondere Beziehung zwischen dem Menschen Ash und dem Pokémon Pikachu wird zum Siedepunkt des Films auf eine Art und Weise dargelegt, wie es die Fernsehserie nie darstellen könnte. Wer Sympathien für die Knuddelmonster verspürt, aber mit der seit Monaten im Fernsehen ausgestrahlten TV-Reihe nicht richtig warm wird, der könnte vom Kinoerlebnis *Pokémon – Der Film* überrascht sein.

Sebastian Krämer

FILMDATEN

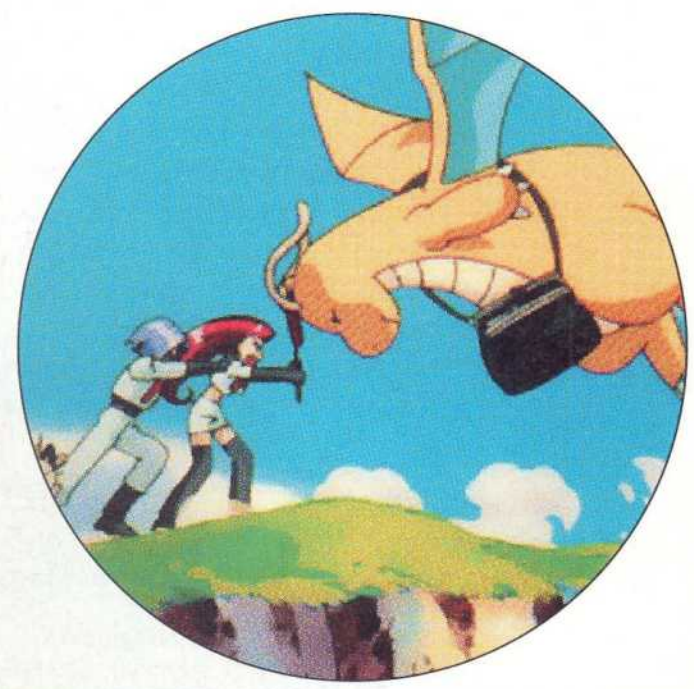
Drehbuch: Norman J. Grossfeld, Michael Haigney, John Touhey
Sprachregie: Michael Haigney
Produktion: Norman J. Grossfeld, President of 4Kids Entertainment

Regie: Kunihiko Yuyama
Produktion: Choji Yoshikawa, Tomoyuki Igarashi, Takemoto Mori
Drehbuch: Takeshi Shudo
nach Figuren von: Satoshi Tajiri

Länge *Pikachu's Vacation*: 20 Minuten
Länge *Pokémon – Der Film*: 73 Minuten
Deutscher Kinostart: 13. April 2000
 im Verleih der Warner Bros. Film GmbH



Pikachu ist ein tapferes Kerlchen. Er tritt für seine Freunde ein – egal, ob Mensch oder Pokémon



GROSSE VERLOSUNG ...

Pünktlich zum *Pokémon*-Kinostart verlost TOTAL!
 in Zusammenarbeit mit der Warner Bros. Film GmbH
 15 Schaukasten-Sets mit diversen Bildmotiven aus dem Film sowie 30 offizielle Kinoplakate zu *Pokémon – Der Film*!
 Um teilzunehmen, müsst ihr nur eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse schicken: **TOTAL!**

Stichwort: „Poké-Movie“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Schnappt sie euch!

1.-15. PREIS: JE EIN SCHAUKASTEN-SET MIT SECHS HOCHGLANZBILDERN AUS POKÉMON – DER FILM
16.-45. PREIS: JE EIN ORIGINAL POKÉMON – DER FILM-PLAKAT

Einsendeschluss ist der 25.04.2000 (Poststempel).
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
 Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Warner Bros. Film GmbH sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.
 Allen anderen viel Erfolg!



WARNER BROS. FAMILY ENTERTAINMENT
 A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
 © Warner Bros. All Rights Reserved

TIPPS & TRICKS wanted!

Aufgepasst!

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**. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, dass wir keinerlei Tipps&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:

↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖

(für das Steuerkreuz und den Analogstick),

A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select,

C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tipps & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
Christian Dietrich, Berlin
Klaus Schubert, Möglingen
Nicole Schwab, Bad Harzburg

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

TIPPS &

NINTENDO 64

A Bug's Life (NTSC)

Unverwundbarkeit

Haltet zu Beginn der Levelbeschreibung Z + R + L gedrückt! Die Unverwundbarkeit eures Helden hält nur für den jeweiligen Level an.

Levelanwahl

Geht im Auswahlbildschirm auf den Ameisenhügel, haltet C↑, + C↓, C←, C→ + Z und drückt R! Daraufhin sollte am unteren Bildschirmrand ein Pfeil, der nach rechts zeigt, auftauchen, mit dem ihr zwischen den einzelnen Levels scrollen könnt.

Unendliche Leben

Kehrt in den Trainingslevel zurück und findet dort die Buchtaben F, L, I, K, um ein Bonusleben zu erhalten! Wiederholt diesen Vorgang so häufig, wie ihr wünscht, um so an möglichst viele Extra-Leben zu kommen.

Army Men: Sarge's Heroes (NTSC)

Damit euer Plastiksoldat die gefährlichen Aufträge unbeschadet überstehen kann, probiert doch einmal die folgenden Cheats aus!

Alle Charaktere im Multi-Player-Modus

Gebt als Passwort „VRCLN“ ein!

Alle Waffen

Gebt im Passwort-Menü „NSRLS“ ein, um alle Waffen zu erhalten!

Unverwundbarkeit

Um unverwundbar zu werden, gebt einfach „ZZZMMRTL“ als Passwort ein!

Mini-Modus

Durch das Eingeben von „DRVLLVSMM“ als Passwort erhaltet ihr einen kleinen Soldaten.

Maximale Munition

Nachdem ihr „MMLVSRM“ als Passwort eingegeben habt, erhaltet ihr maximale Munition.



Levelanwahl

Level	Passwort
Attack	LNLGRMM
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

Zusätzliche Charaktere

Tin Soldier

Um als Tin Soldier zu spielen, gebt ihr „TNSLDRS“ als Passwort ein.

General Plastro

Gebt „PLSTRLVSVG“ als Passwort ein!

Vikki

Durch die Eingabe von „GRNGRLRX“ als Passwort aktiviert ihr Vikki.

Level-Neustart

Um den aktuellen Level neu zu starten, haltet ihr folgende Tasten gleichzeitig gedrückt: L + R + C↓

Waffenmenü rückwärts durchsehen

Wenn ihr während des Spiels gleichzeitig Z und B gedrückt haltet, könnt ihr rückwärts durch das Waffenmenü scrollen.

Kerzen anzünden

Im Living-Room-Level müsst ihr euch auf die

TRICKS

Shortys

Couch begeben und euch in der Nähe des Lineals, das eine Brücke zur anderen Seite darstellt, platzieren. Von dort aus könnt ihr mit eurem Flammenwerfer die Kerzen anzünden.

Debug-Modus

Um den Debug-Modus aufzurufen, der jedoch nur einige Testinformationen enthält, gebt ihr als Passwort „THDTST“ ein.

Earthworm Jim 3D (NTSC)

Kleiner Earthworm Jim

Ihr verkleinert Jim mit folgender Tastenkombination:

Im Titelbild Z gedrückt halten und danach C ↑, C ↓ und ← drücken!

Als Earthworm Kim spielen

Um die schwierigere Version dieses ohnehin schon nicht gerade einfachen Titels zu spielen, müsst ihr 1.000 Murmeln sammeln und das Spiel mit dem Rang „Smart Superhero“ abschließen.

GAME BOY

A Bug's Life

Bonus Level

Um den Bonuslevel spielen zu können, gebt „BL26“ als Passwort ein!

Levelanwahl

Level	Passwort
02	9LKK
03	BL26
04	5P9K
05	6652
06	BKK2
07	2PLB
08	6562
09	L59B

Antz

Levelanwahl

Level	Passwort
02	BCCB
03	DQGH
04	HGGF
05	NBFG
06	KGBF
07	QGJJ
08	GQHG

09	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBIG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQG

Armorines:

Project S.W.A.R.M.

Cheat-Modus

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, gebt „BBBBBBBB“ als Passwort ein!

Asteroids (GBC-Version)

Cheat-Menü aufrufen

Gebt „CHEATONX“ als Passwort ein und drückt Select während des Spiels, um das Cheat-Menü aufzurufen! Wenn ihr mit den Richtungstasten oben oder unten anwählt, könnt ihr die Level aussuchen. Drückt ihr hingegen links oder rechts, entscheidet ihr euch zwischen den verschiedenen Zonen. Durch Druck auf die A-Taste im Cheat-Menü wird euer Schiff dann unzerstörbar (Die Zahl 001 taucht auf eurem Bildschirm auf, wenn ihr alles korrekt gemacht habt).

Asteroids Klassik-Mini-Game

Gebt „ORTREATR“ als Passwort ein!

Raumschiff Excalibur

Gebt als Passwort „PROJECTX“ ein!



Levelanwahl

Level	Passwort
02	SPACEVAC
03	STARSBRN
04	WORMSIGN
05	INCOMING

Babe and Friends

Levelanwahl

Level	Passwort
02	B0B
03	RN6
04	G5M
05	RM1
06	N6W
07	TYQ

Chase HQ: Secret Police

Levelanwahl

Level	Passwort
02	NDHQ
03	WVLF
04	JD1S
05	NC4Z
06	BHKT
07	ZDKW
08	14FQ
09	XVNP
10	MMQG

Papyrus

Levelanwahl

Level	Junge	Mädchen
01	F+51	KN4K
02	3DTS	1-QB
03	F80W	GND9
04	9N87	JV-B
05	WX-0	CR73
06	1-SN	RPD9
07	H1WR	JNTX
08	C2VX	F-T-
09	1-KS	3BWX
10	GTCP	DS+Q
11	X9M-	TB81
12	8Q63	7R+D
13	8NRR	59GN
14	1KK2	R4PX
15	-07L	9NWN
16	VTGT	92B0
17	ZHNK	5SNC
18	X3FB	N0-3

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), Game Buster oder Passport 64 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

Action-Replay-Codes

NINTENDO 64

Box Champions 2000

8106B974 42C8	+
8106B9DE 0000	Unendlich Gesundheit Spieler 1
8106BAE4 42C8	+
8106BAE6 0000	Unendlich Gesundheit Spieler 2
8106B9DC 0000	+
8106B9DE 0000	Keine Gesundheit Spieler 1



8106BAE4 0000	+
8106BAE6 0000	Keine Gesundheit Spieler 2
8106B9E8 0000	+
8106B9EA 0BB2	Volles Punch-Meter Spieler 1
8106BAF0 0000	+
8106BAF2 0BB2	Volles Punch-Meter Spieler 2
8106B9E8 0000	+
8106B9EA 0000	Leeres Punch-Meter Spieler 1
8106BAF0 0000	+
8106BAF2 0000	Leeres Punch-Meter Spieler 2
810637AA 0064	Unendlich viele Kreativitätspunkte
810637AE 0064	Volle Power-Leiste
810637B2 0064	Volle Geschwindigkeitsleiste
810637B6 0064	Volle Konditionsleiste
800F407C 0001	Große Köpfe
800F407D 0001	Große Boxhandschuhe

Castlevania: Legacy of Darkness (NTSC)

Die nachfolgend aufgeführten Codes dürfen nur im Low-Res-Modus benutzt werden!

811CAB3A 2710	Unlimited health
811CAB42 2710	Unlimited gold
801CAB45 0064	Unlimited throwing weapons
801CAB47 0001	Special 1
801CAB47 0001	Special 2
801CAB49 0001	Special 3
801CAB4A 0001	Roast chicken
801CAB4B 0001	Roast beef
801CAB4C 0001	Healing kit
801CAB4D 0001	Purifying
801CAB4E 0001	Cure Ampule
801CAB4F 0001	Power-up
801CAB54 0001	The Contract
801CAB55 0001	Magical nitro
801CAB56 0001	Mandragora
801CAB57 0001	Sun card
801CAB58 0001	Moon card
801CAB59 0001	Winch lever
801CAB5A 0001	Oldrey's diary
801CAB5B 0001	Crest half A
801CAB5C 0001	Crest half B
801CAB5D 0001	Rose brooch
801CAB5E 0001	Archives key
801CAB5F 0001	Left tower key

801CAB60 0001	Storeroom key
801CAB61 0001	Garden key
801CAB62 0001	Copper key
801CAB63 0001	Chamber key
801CAB64 0001	Execution key
801CAB65 0001	Deck key
801CAB66 0001	Rose garden key
801CAB67 0001	Thorn key
801CAB68 0001	Clock tower key C
801CAB69 0001	Clock tower key D
801CAB6A 0001	Art tower key 1
801CAB6B 0001	Art Tower key 2
801CAB6B 0001	Control room Key
801CAB6D 0001	Wall key
801CAB6E 0001	Clock tower key E
801CAB6F 0001	Clock tower key A
801CAB70 0001	Clock tower key B

Earthworm Jim 3D (NTSC)

800C690F 0064	Unlimited health
800C6913 0063	Unlimited lives
800C6917 00FA	Unlimited laser ammo
800C69BF 00FA	Unlimited Egg Chucker ammo



800C6A1F 00FA	Unlimited Cleaver ammo
D00E9FF3 0000	Start with 100 marbles
800E9FF3 0064	Start with 100 marbles (alternativ)

Nuclear Strike 64 (NTSC)

800A5DF0 0009	Unendlich viele Leben
800A5DF1 0000	Mission 1
800A5DF1 0001	Mission 2
800A5DF1 0002	Mission 3
800A5DF1 0003	Mission 4
800A5DF1 0004	Mission 5
800A5DF1 0005	Mission 6

Jetzt TOTAL! schnell!

Als Nintendo-Fan benötigt man das ein oder andere Zubehör. Wer einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön ein brauchbares Geschenk von uns. Ihr habt die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Angeboten.



- 1** Ein transparenter N64-Controller der Firma Gamester. Beim so genannten G64 habt ihr stets den Durchblick.



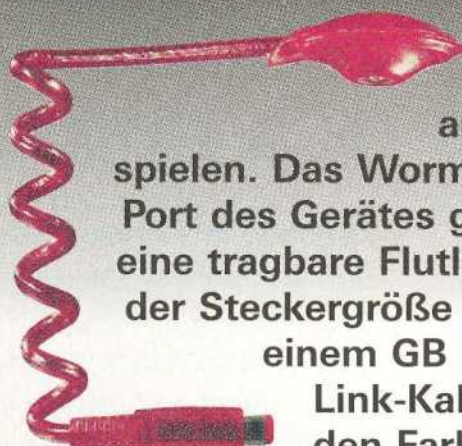
- 2** Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



- 3** Wenn ihr Pokémon nicht nur auf dem Game Boy sammelt, empfehlen wir euch die Pokémon Trading Cards. Das Starterset für 2 Spieler bietet euch 60 Karten, ein Regelheft, eine Spielhilfe und 14 Schadensmarken.



- 4** Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese Aboprämie entscheidet, erhaltet ihr sogar zwei Geschenke. Das eine ist ein Link-Kabel, um zwei Geräte miteinander zu verbinden. Mit dem anderen könnt ihr auch im Dunkeln hervorragend spielen. Das Worm Light wird einfach in den Link-Port des Gerätes gesteckt, und schon habt ihr eine tragbare Flutlichtanlage (funktioniert wegen der Steckergröße nur mit einem GB Color und einem GB Pocket, nicht mit dem alten GB). Link-Kabel und Worm Light könnt ihr in den Farben Blau oder Rot bekommen (bitte angeben!).



Lieferung ohne Game Boy



TOTAL!

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

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

ABO ABO ABO ABO ABO ABO

4/2000

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)

Ich bin der/die Werber/in und möchte für die Vermittlung des Abonnements folgende Prämie:

(Bitte ankreuzen)

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ rot
☐ blau

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

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

Helpline

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tipps & Tricks ist, euch Hilfestellung bei Problemen mit euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach eure Fragen per Brief, Postkarte oder E-Mail (helpline@x-plain.de), und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzdrukken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

**X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, dass ihr euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist euch der Dank der Hilfesuchenden gewiss, wenn ihr eure Tipps zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

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

Fragen

Final Fantasy Legend (GB)

Eduard Kaiser, der Rollenspielmeister, hängt in der Ocean World fest. Nachdem er den Red Orb vom Seedrachen erkämpft hat, der im Unterwasserschloss haust, beginnen die Probleme. Der alte Mann auf der einsamen Insel, der den Fundort des Airseed verriet, hat ein Rätsel parat: „What can you get with 2 long swords, 3 gold helmets, 4 potions?“ Was muss Eduard an dieser Stelle tun? Es würde schon helfen zu wissen, wofür der Red Orb gut ist. Wer setzt sich für den Rollenspiel-Fan ein?

Kirby's Dreamland 2 (GB)

Nicole Schwab aus Bad Harzburg meldet sich mit dem Hilferuf: „Ich komme in Level 6 nicht an das Stück vom Regenbogenschwert heran. Auch im fünften Level klappt es nicht so richtig. Wer hat also einen Rat für mich?“



The Legend of Zelda DX - Link's Awakening (GBC)

Ulrike Witt ist mittlerweile ziemlich verzweifelt. Sie kommt nämlich bei der Djinn-Grotte nicht weiter. Soweit sie es beurteilen kann, benötigt sie in dieser Grotte das Kraftarmband. Sie hat es aber noch nicht gefunden, obwohl sie schon in jedem Haus und in jeder Höhle x-mal danach gesucht hat. Wer hilft Ulrike aus der Patsche?

Lost Vikings II (SNES)

Remo kommt im letzten Level nicht weiter, nämlich dann, wenn ‚Furz-Olaf‘ an der Reihe ist. Was muss man mit Olaf machen?

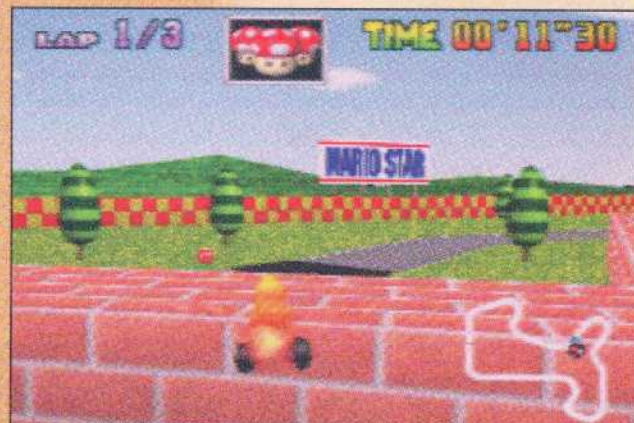
Mario Kart 64 (N64)

Philipp Ludwig hätte gerne alle Abkürzungen der Kart-Raserei gewusst.

TOTAL!:

Wir können euch an dieser Stelle leider nur einen Teil der Abkürzungen als Bilder mit kurzer Beschreibung zeigen, der Rest folgt im Mai.

Mario Circuit



Nach dem ersten Drittel (s. Karte rechts unten) nutzt ihr einen Turbo-Pilz, um über die Mauer zu springen



Über die Sprungschanze könnt ihr den Weg zum Wasserfall erreichen (vor dem Absprung hüpfen)

Koopa Troopa Beach



Ihr könnt alternativ zum Wasserfall auch die Abkürzung über die Sandbank nehmen (rechts abbiegen)

Wario Stadium



Direkt nach dem Start-Ziel-Punkt könnt ihr die Strecke abkürzen, indem ihr über die Mauer springt

TRICKS

Helpline

Rainbow Road



Gleich nach dem Start springt ihr links über die Begrenzung und landet dann wieder auf der Piste

Secret of Mana (SNES)

Tarek Al-Malat aus Werne hat ein paar Fragen an euch:

1. Stimmt es, dass es von jeder Waffe im Spiel eine Mana-Version gibt? Falls ja, wo findet man diese Waffen?
2. Wo findet man das Rubindiadem?

TOTAL!:

Zu 2.: Alle Jahre wieder taucht die Frage der Fragen bei SoM auf. Das verflixte Rubindiadem ist wohl das meistgesuchte Teil der Videospielgeschichte. Das ist zumindest unsere Erfahrung. So richtig finden könnt ihr das gute Stück nicht, denn es erfordert etwas Geduld, bis ihr es bekommt, da es sich nicht an einer bestimmten Stelle befindet. Kämpft einfach in der Mana-Festung mit den dortigen Finsterlingen! Nach einer Weile erhaltet ihr das Diadem von einem besieigten Gegner. Eure Chancen, die Prozedur ein wenig zu beschleunigen, stehen sehr gut in dem Raum, in dem ihr gegen drei Terminatoren gleichzeitig antreten müsst. Wir wünschen euch viel Erfolg und beantworten gleich lautende Fragen frühestens wieder gegen Ende dieses Jahres (smile)!

Stranded Kids (GBC)

Martina Wellheim schafft es nicht ohne Hilfe, die Felsbrocken am Anfang des Spiels zu bewegen. Hunger und Durst hat sie mittlerweile im Griff, doch die Steine und auch die Lotusblätter im Sumpf, die den Helden stets nur im Kreis herumführen, machen ihr zu schaffen. Wer hilft der Gestrandeten?

Christoph Bönck fragt, ob ihm jemand eine Tabelle mit den Verbindungsmöglichkeiten der einzelnen Gegenstände und den jeweils daraus folgenden Funktionen anfertigen kann. Falls die Liste zu lang ist, leiten wir sie auch gerne direkt an Christoph weiter.

Super Mario 64 (N64)

Christian Dietrich sucht die Titankappe.

TOTAL!:

Die gesuchte Kappe befindet sich im Keller in Welt sechs. Stellt euch auf Nessies Kopf und springt auf die kleine Plattform mit der Tür zu! Geht dann durch die Tür und den Gang entlang! Rechts fällt ihr herunter, doch links befindet sich ein Schalter! Betätigt diesen Schalter, damit alle grünen Quadrate aktiviert sind, die beim Anheben die Titankappe freigeben!

Super Mario Bros. - The Lost Levels

Malte Mende schrieb uns eine Frage, die wir aufgrund eines Missverständnisses dem N64-Modul Super Mario 64 zuordneten. Die Verwunderung bei euch war also vollkommen berechtigt, denn Malte steckt im Level 8.4 fest, und zwar dort, wo Mario auf die beiden Schildkröten und eine fliegende Qualle trifft.

Super Smash Bros. (N64)

Klaus Schubert aus Möglingen hat „ein großes Problem“ bei diesem außergewöhnlichen Prügelspiel. Um Luigi zu bekommen, muss bekanntlich der erste Practice-Modus mit allen acht Anfangscharakteren durchgespielt werden. Mit sieben Fightern hat er es bereits geschafft, nur Yoshi muss noch ran. Nun die Frage: Wie erreicht man mit Yoshi die beiden Zielscheiben rechts unten?

Vortex (SNES)

Martin Jäger aus Prambachkirchen im Nachbarland Österreich steckt schon seit längerem im dritten Level dieses recht schwierigen Roboterspiels fest. Passwörter und Levelcodes sind nun gefragt.

TOTAL!:

Wir können mit einem Passwort für die Levelanwahl dienen: CTGXF. Außerdem hätten wir da noch Folgendes:

Unendlich viele Leben: JTTSJ

Unendlich Munition: WSVTQ

Unverwundbarkeit: HVZSM

WWF Attitude (N64)

Bianca hat eine Frage zum Wrestling-Klopfer: „Wenn man den Karriere-Modus mit einem bestimmten Wrestler auf einer bestimmten Schwierigkeitsstufe durchzockt, verändern sich die Einzugsmusiken der gesamten DX und von Mark Henry (vielleicht sogar noch von an-

deren?), und manche Wrestler haben mehr Sprüche drauf (wie zum Beispiel Steve Austin). Nun reagieren ja bekanntlich die neueren Acclaim-Spiele allergisch auf Controller Paks, und so waren eines Tages die gesamten Spielstände futsch (nein, ich habe keinen kleinen Bruder, der immer alles löscht!). Ich habe mir natürlich auch nicht gemerkt, welchen Wrestler ich beim Durchzocken benutzt habe. Deshalb die Frage: Mit welchem Fighter und auf welcher Stufe muss man den Karriere-Modus durchspielen? Außerdem würde ich noch gerne wissen, ob, und wenn ja, wie man bei den normalen Wrestlern vor dem Match das Kostüm wechseln kann. [Vielen Dank für deinen Hinweis am Ende des Briefes! Anmerkung der Redaktion]

WWF Wrestlemania 2000 (N64)

Magda hat eine wichtige Frage an alle Wrestling-Fans: „Wie kann man die Platzwunden (Bloodshed) im Optionsmenü freischalten?“

Zoran - Der Weltenzerstörer (SNES)

Krudulan Oberkligowitsch aus Konsolien fragt, wie er den Lebensbalken seines Helden erweitern kann, ohne dabei den Spielstand zu löschen oder unangenehm aufzufallen.

TOTAL!:

Das ist ganz einfach: Man zieht sich ein grünes T-Shirt über, macht für zirka 20 Sekunden einen Handstand unterm Bett und drückt dabei mehrmals „7E01 00FF“ auf dem dritten Pad. Ach ja, und nicht vergessen, die Luft anzuhalten, während ihr an den ersten Samstag im vierten Monat denkt!

Antworten

Banjo-Kazooie (N64)

Andy Steinhauer, Ausgabe 3/00:

Namensvetter Andreas Lindig weiß, was es mit dem Text auf sich hat: Die Lösung ist leicht, man muss Mumbo-Jumbo nur genau zuhören. Er zeigt Bilder von den noch unzugänglichen Stellen im Spiel: „Treasure Trove Cove“ (Sharkfood Island), die Tür in „Gobi's Valley“ und der Eis-Schlüssel in „Wozzas Höhle“. Wie man nun aber an diese Stellen gelangt, wird erst in Banjo-Tooie, dem Nachfolger, verraten. Ihr müsst euch also bis zum Release gedulden.

Helpline

Final Fantasy V (SNES, jp.) Martin Wallimann, Ausgabe 2/00:

Die prompte Hilfe kommt von Alfred, Cyrus' Frank, der sich wirklich mächtig ins Zeug gelegt hat.

Wie man Hiryuu besiegt: Es ist gar nicht so schwierig, den anfangs so unüberwindlich scheinenden Drachen zu besiegen. Mit Level 50 schafft ihr es bereits. Einige Grundvoraussetzungen müssen jedoch (in beliebiger Reihenfolge) zunächst erfüllt werden:

1. Fast alle Berufe (bis auf die eher unwichtigen) sollten gemeistert werden, vor allem Mimic, der es euch erlaubt, von allen gemeisterten Berufen zu profitieren (Magie eines Magiers; HP eines Mönchs; die Fähigkeit, zwei Waffen gleichzeitig zu tragen usw.). Das scheint eine sehr langwierige Prozedur zu sein, aber da die Gegner kurz vor „Exdeath“ ziemlich viel APs abwerfen, sollte das kein Problem sein. Trefft ihr auf ein paar kugelförmige Gegner namens „Mover“, dürft ihr im Falle eines Sieges 199 AP und 150.000 GP einsacken.



Um die Kämpfe zu beschleunigen, nehmt ihr „GP Rain“, der normalerweise den Bildschirm im Handumdrehen säubert. Ihr solltet dann bereits über genügend Geld verfügen. Um den schon recht starken Gegnern im „Cleft of Dimension“ auf normalem Wege beizukommen, empfehlen sich die Kombinationen von bestimmten Abilities (Fähigkeiten): „X-Fight“ (lernt ihr vom Bogenschützen) in Kombination mit dem Angriff mit bloßen Händen lässt euch achtmal angreifen. Gleiches gilt für die Combo „X-Fight“ + „2-Handed“ (lernt ihr vom Ninja). Besonders als Mimic tut man sich leichter, da man nun drei Abilities zuordnen kann. Gehen euch die HPs oder MPs aus, benutzt ein Zelt oder ein Cottage (Landhaus) beim Speicherpunkt kurz vor „Exdeath“ (regelmäßiges Speichern nicht vergessen)!

2. Besorgt euch vier „Coral Rings“! Einen findet ihr im „Cleft of Dimension“ (letzter Dun-

geon). Ihr könnt sie aber auch in „Mirage Town“ kaufen – die Stadt ist auf einer kleinen Insel südwestlich von „Crescent Island“ in einem Waldstück versteckt. Sucht dort, bis ihr den Eingang findet! Die „Rings“ sind ziemlich teuer (50.000 GP pro Stück), schaut also, dass ihr zuvor genügend Geld erkämpft habt!

3. Kehrt zurück zum letzten Speicherpunkt kurz vor dem letzten Endgegner! Speichert ab und stattet einen eurer Kämpfer mit „Steal“ (lernt ihr vom Dieb), einen anderen mit „Jikuu“ (lernt ihr vom Time Mage) aus! Warpt euch noch einmal zum vorhergehenden Raum zurück, also in das Gebiet, wo sich die Truhe mit Shinryuu befindet, und lauft so lange herum, bis ihr auf einen anderen Drachen namens „Crystal Dragon“ trefft! Versucht ihn zu beklaunen! Ein anderes Mitglied eurer Party sollte laufend mit „Cure 3“ heilen. Geht eure Lebensenergie zu Ende oder bekommt ihr nur ein Elixier, benutzt „Time Magic Return“, um den Kampf erneut zu beginnen! Wiederholt das so oft, bis ihr eine Waffe namens „Hiryuu“ stehlen könnt. Der „Hiryuu Spear“ ist noch ein wenig stärker als der „Holy Spear“ und zusätzlich sehr effektiv gegen Drachen. Vernichtet den Drachen und sucht ein weiteres Exemplar, bis ihr mindestens vier (besser acht) von diesen Drachentöter-Waffen besitzt!



Habt ihr alles erfüllt, solltet ihr den großen Kampf wagen können. Macht eure Streiter zu (gemeisterten) „Mimics“ und stattet sie mit der Fähigkeit aus, einen Speer tragen zu können! Dazu solltet ihr ihnen „Jump“ beziehungsweise „X-Fight“ verabreichen. Ihr könnt ihnen auch zwei Speere in die Hand drücken („2-Handed“ beherrscht ihr ohnehin, vorausgesetzt ihr habt schon den Ninja gemeistert). Dazu sollten zwei aus eurer Party über „White Magic“ und ein anderer über „Jikuu“ verfügen. Vergewissert euch auch, dass ihr die „Coral Rings“ angelegt habt und jeder einen „Hiryuu Spear“ trägt. Noch einmal gespeichert und los geht's!

Ihr müsst versuchen, den Kampf so schnell wie möglich für euch zu entscheiden, sonst habt ihr keine Chance. Dank der „Coral Rings“ bleibt euch wenigstens der Schaden der „Tidal Wave“ am Anfang des Kampfes erspart. Dann seid ihr an der Reihe. Wendet sofort „Fast 2“ auf eure Party an, was euch die nötige Geschwindigkeit gibt! Benutzt „Jump“ und „X-Fight“, um die Hülle aus ihm herauszuprügeln! Er besitzt zirka 51.000 HP, ihr richtet mit einer 8-fach-Attacke mit einer Figur aber weit mehr als 15.000 HP Schaden an (einmal „Jump“ kostet ihn den Maximalwert von 9.999) – dem „Hiryuu Spear“ sei Dank!

Sollte es beim ersten Mal nicht klappen, nicht verzagen, mit etwas Glück ist er schneller besiegt, als ihr es euch träumen lasst!

Kirby's Fun Pak (SNES)

Florian Schwegler, Ausgabe 9/99:

Es ist zwar schon eine ganze Weile her, doch die eingesandte Lösung von Arne Süverling wollen wir euch nicht vorenthalten. (Aus Platzgründen musste sie von der Ausgabe 3/00 auf diesen Monat verschoben werden.)

Milkyway Wishes

Fähigkeit: Beam
Level: Aqualiss
Fundort:

Im letzten Abschnitt dieses Levels schwimmt ihr durch ein Labyrinth. Nehmt folgenden Weg: rechts, runter, rechts, runter, rechts, rauf!

Fähigkeit: Bomb und Hammer
Level: Caviros
Fundort:

In dieser labyrinthischen Höhle befinden sich Bomb und Hammer. Geht zuerst nach rechts und besiegt Kawasaki! Dann teilt sich der Weg. Bewegt euch nun zweimal nach rechts weiter (nicht die Leiter benutzen!) und erledigt Poppy! Ihr erhaltet Bomb. Folgt nun dem Weg nach rechts, bis ihr an das Loch im Boden gelangt! Hüpf in das Loch und findet den Hammer!

Fähigkeit: Copy
Level: ?
Fundort:

Der ?-Level ist ein grün blinkender Stern, der sich ein Stückchen über dem Skyhigh-Level befindet. Am Ende des Levels findet ihr die Fähigkeit.

Fähigkeit: Cutter
Level: Floria

TRICKS

Helpline

Fundort:

Ungefähr in der Mitte des Sommerabschnitts befindet sich eine Tür in einem Baum. Öffnet die Tür, und ihr werdet die Fähigkeit finden!

Fähigkeit: Fighter

Level: Floria

Fundort:

Geht im Winterabschnitt durch die Tür im zugefrorenen Teich! (Dies funktioniert aber auch im Sommer.)

Fähigkeit: Fire

Level: Hotbeat

Fundort:

Im ersten Abschnitt dieses Levels befindet sich links von der Kanone ein Bombenblock, der zerstört werden muss. Fliegt anschließend mithilfe des Lollis durch das Loch, aus dem die Lava kommt! Nun findet ihr eine Tür, hinter der ihr Fire bekommt.

Fähigkeit: Ice

Level: Floria

Fundort:

Gleich zu Beginn findet ihr eine Tür am Ende einer Leiter. Geht dreimal durch die Tür, dann ist es Winter! Nun müsst ihr weiter nach links, wo ihr auf eine Tür trefft, die euch zur Ice-Fähigkeit führt.

Fähigkeit: Jet

Level: Skyhigh

Fundort:

Kurz vor der Zündschnur der Kanone befindet sich ein windiger Tunnel. Darin versperrt ein Block den weiteren Weg nach oben. Zerstört den Block und geht dann durch die Tür!

Fähigkeit: Mirror

Level: Halfmoon

Fundort:

Im Loren-Abschnitt müsst ihr nach Löchern im Boden Ausschau halten. Eines davon ist durch einen Block versperrt. Zerstört den Block und schwebt durch die Tür!

Fähigkeit: Ninja

Level: Halfmoon

Fundort:

Im letzten Abschnitt des Levels ist eine Tür eingemauert, die ihr nach der Zerstörung des Bombenblocks durchschreiten könnt, um zum Ninja zu werden.

Fähigkeit: Parasol

Level: Aqualiss

Fundort:

Im ersten Abschnitt befindet sich im Wasser ein einzelner Bombenblock, der keine Funktion zu haben scheint. Geht ihr jedoch ein Stückchen zurück, so werdet ihr bemerken, dass er eine Palme weggesprengt hat, wo sich nun eine Tür befindet.

Fähigkeit: Plasma

Level: Mecheye

Fundort:

Fahrt im letzten Abschnitt des Levels mit dem Lift nach ganz oben und erledigt den Zwischenboss auf der linken Seite! Rechts findet ihr noch ein paar Extraleben.

Fähigkeit: Suplex

Level: Hotbeat

Fundort:

Im Loren-Abschnitt des Lava-Levels fahrt ihr an einer bestimmten Stelle unter mehreren Blöcken hindurch. Diese könnt ihr zum Beispiel als Fighter leicht aus dem Weg räumen (↑ + Y). Hinter den Blöcken befindet sich eine Tür, hinter der ein Bugzzy auf euch wartet, von dem ihr die neue Fähigkeit erhaltet.

Fähigkeit: Stone

Level: Caviros

Fundort:

Im zweiten Abschnitt angekommen, solltet ihr nach oben fliegen und den dortigen Bombenblock zerstören. Schwimmt nun durch das Loch in der Decke und legt rechts den Schalter um! Dieser Schalter legt den Weg zu einer Tür unten am Anfang frei.

Fähigkeit: Sword

Level: Aqualiss

Fundort:

Nach dem zweiten Abschnitt gelangt ihr an einen Ort, der von Wasser umringt ist. In der Mitte trefft ihr auf eine Tür, die euch zu einem Haufen Blade Knights führt. Besiegt den Boss, um selbst zum Schwertkämpfer zu werden!

Fähigkeit: Wheel

Level: Skyhigh

Fundort:

Habt ihr euch die Jet-Fähigkeit geholt, dann zündet damit die Zündschnur an, die sich weiter rechts befindet! Springt dann schnell in die Kanone, die euch direkt zur Wheel-Fähigkeit befördert!

Fähigkeit: Wing

Level: Skyhigh

Fundort:

Im Abschnitt mit den vielen Türen solltet ihr folgenden Weg einschlagen: 1. linke Tür, 2. linke Tür, 3. rechte Tür, 4. mittlere Tür. Dann trefft ihr auf die Wing-Fähigkeit.

Fähigkeit: Yo-Yo

Level: Mecheye

Fundort:

Im zweiten Abschnitt solltet ihr den oberen Weg nehmen, bis ihr an eine windige Stelle mit einer Tür in der Decke kommt. Durchquert die Tür! Fahrt nun mit dem Lift an den Gims vorbei nach unten und geht dort durch die nächste Tür!

Lufia (SNES)

Nadine Schulte, Ausgabe 1/00:

Klaus Hollaus rät: „Ihr müsst die vier Blöcke direkt an dem Strich nach rechts schieben. Das geht so: Zuerst schiebt ihr zwei Blöcke direkt an den zweiten Block von rechts, dann die anderen beiden an den dritten von rechts, aber nicht direkt, sondern mit einem Zwischenraum von einem Feld. Daraus ergibt sich ein Pfeil (von oben gesehen), der nach rechts zeigt. Nun könnt ihr die rechte Tür öffnen. Verschiebt ihr die Blöcke so, dass sie einen Pfeil nach links ergeben, lässt sich die linke Tür öffnen.“

Space Station:

Silicon Valley (N64)

Sven Merhold, Ausgabe 2/00:

Sven suchte nach einem Cheat für unendlich viel Energie. Damit kann Patrick Huth zwar nicht dienen, dafür gibt's aber eine Levelanwahl. Gebt die folgenden Kombinationen in der Missionsauswahl ein! Zur Bestätigung ertönt ein ziemlich hohes Fiepen. Startet dann eine Mission und besucht das Briefing! Drückt ihr nun B, sind alle Missionen anwählbar.

Europe:

↑, ↓, L, Z, ↓, ↑, Z, ↓

Ice:

↑, ↓, Z, L, ↓, C→, Z, ↓

Jungle:

↑, ↓, L, Z, ↓, C←, Z, ↓

Desert:

↑, ↓, L, Z, ↓, ←, Z, ↓

Final:

↑, ↓, L, Z, ↓, →, Z, ↓

Asteroids:

↓, ↑, Z, L, ↓, ←, Z, ↓

WERTUNGS- REGISTER!

Suchen könnt ihr woanders! Hier wird gefunden!

Ergänzend zur Game-Boy-Spieleübersicht aus TOTAL! 12/99 folgt diesmal eine Auflistung aller N64-Titel, die wir getestet haben. Zusätzlich findet ihr auch eine Tabelle mit den bislang vorgestellten beziehungsweise bewerteten Zubehöerteilen für Game Boy, Game Boy Color und Nintendo⁶⁴. Viel Spaß!

Titel	Genre	Ausgabe	Note
1080° Snowboarding	Action/Sport	09/98	1-
A Bug's Life	Jump&Run	08/99	3-
Aero Gauge	Rennspiel	04/98	3-
AeroFighters Assault	Shoot 'em Up	01/98	4
Air Boarder 64	Action/Sport	10/98	4+
All Star Tennis '99	Sport	03/99	3+
All-Star Baseball 2000	Sport	05/99	1-
All-Star Baseball '99	Sport	08/98	1-
Armorines: Project S.W.A.R.M.	First Person Shooter	02/00	2
Army Men: Sarge's Heroes	Third Person Shooter	03/00	2-
Asteroids Hyper 64	Shoot 'em Up	03/00	3-
Automobili Lamborghini	Rennspiel	12/97	3-
Bakuretsu Muteki Bangaioh	Shoot 'em Up	01/00	2-
Banjo-Kazooie	Jump&Run	07/98	1
Bass Hunter 64	Angelspiel	10/99	3
Battletanx	Action	02/99	4
BattleTanx - Global Assault	Action	03/00	2-
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	04/99	2
Bio F.R.E.A.K.S.	Prügelspiel	07/98	4+
Blast Corps	Action/Strategie	08/97	2+
Body Harvest	Action/Adventure	11/98	1-
Bombberman 64	Action	11/97	2
Bombberman Hero	Action/J&R	10/98	3
Box Champions 2000	Prügelspiel	01/00	2+
Buck Bumble	Shoot 'em Up	11/98	2-
Bust-A-Move 2 - Arcade Edition	Puzzlespiel	06/98	2
Bust-A-Move3 DX	Puzzlespiel	01/99	2+
California Speed	Rennspiel	05/99	5+
Castlevania	Action/Adventure	03/99	1-
Castlevania - Legacy of Darkness	Action/Adventure	03/00	2
Center Court	Sport	12/98	3
Chameleon Twist	Jump&Run	11/97	2-
Chameleon Twist 2	Jump&Run	05/99	3
Charlie Blast's Territory	Puzzlespiel	03/99	2
Chopper Attack	Action/Strategie	09/98	2+
Choro Q 64	Rennspiel	09/98	2-
Clayfighter 63 1/3	Prügelspiel	11/97	2
Command & Conquer	Action/Strategie	07/99	2+
Cruis'n USA	Rennspiel	05/97	3-
Cruis'n World	Rennspiel	09/98	3-
Daikatana	First Person Shooter	03/00	3+
Dark Rift	Prügelspiel	09/97	3
Destruction Derby 64	Rennspiel	12/99	3+
Diddy Kong Racing	Rennspiel	12/97	1
Donkey Kong 64	Jump&Run	12/99	1
Doraemon 64	Jump&Run	05/97	2-
Dual Heroes	Prügelspiel	02/98	5
Duke Nukem: Zero Hour	Third Person Shooter	08/99	1-
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	01/00	2-
Extreme G - XG 2	Rennspiel	12/98	2+
extreme-G	Rennspiel	11/97	1-
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	09/98	2+
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	05/99	2+
F-Cup Maniax	Rennspiel	03/00	2+
F-Zero X	Rennspiel	09/98	1
F1 Pole Position	Rennspiel	10/97	2-
FIFA 64	Sport	05/97	3
FIFA 98 - Die WM-Qualifikation	Sport	02/98	2+
FIFA 99	Sport	03/99	1-
Fighters Destiny	Prügelspiel	03/98	1-
Flying Dragon	Prügelspiel	08/99	3-
Forsaken	First Person Shooter	06/98	1-
Fox Sports College Hoops 99	Sport	03/99	3
Frankreich 98 - Die Fußball-WM	Sport	07/98	2-
G.A.S.P!! Fighters' NEXTeam	Prügelspiel	10/98	3-
Gauntlet Legends	Action	12/99	2-
Gex 3: Deep Cover Gecko	Rennspiel	10/99	2-
Gex 64 - Enter The Gecko	Jump&Run	09/98	2-
Glover	Action	11/98	2+

Titel	Genre	Ausgabe	Note
GT 64 Championship Edition	Rennspiel	06/98	3+
Harvest Moon 64	Strategie	03/00	2+
Hexen 64	First Person Shooter	09/97	3+
Holy Magic Century	Rollenspiel	11/98	2-
Hot Wheels - Turbo Racing	Rennspiel	01/00	3-
Hybrid Heaven	Action/RPG	10/99	2+
Iggy's Reckin' Balls	Action	08/98	2
International Superstar Soccer 64	Sport	05/97	1
International Superstar Soccer 98	Sport	09/98	1
Jet Force Gemini	Third Person Shooter	11/99	2+
Jikkyou World Soccer - World Cup 98	Sport	08/98	1
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	Sport	10/99	2+
King of Pro Baseball	Sport	04/97	2-
Knife Edge - Nose Gunner	Shoot 'em Up	01/99	5+
Kobe Bryant in NBA Courtside	Sport	06/98	1-
Legend of Zelda, The - Ocarina of Time	Action/Adventure	12/98	1
Lego Racers	Rennspiel	11/99	3+
Lode Runner 3-D	J&R/Strategie	05/99	3-
LylatWars	Shoot 'em Up	10/97	1
Mace: The Dark Age	Prügelspiel	11/97	2
Madden Football 64	Sport	12/97	2
Madden NFL '99	Sport	12/98	2+
Magical Tetris Challenge featuring Mickey	Puzzlespiel	03/99	3-
Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.	Sport	08/98	2+
Mario Golf 64	Sport	09/99	1-
Mario Kart 64	Rennspiel	06/97	1-
Mario Party	Spielesammlung	03/99	2+
Micro Machines 64 Turbo	Rennspiel	03/99	2
Mike Piazza's Strike Zone	Sport	10/98	4+
Mischief Makers	Action/J&R	11/97	2
Mission: Impossible	Action/Adventure	09/98	2+
Monster Truck Madness 64	Rennspiel	08/99	3-
Multi-Racing Championship	Rennspiel	11/97	2-
Mystical Ninja 2 - starring Goemon	Jump&Run	03/99	2+
Mystical Ninja starring Goemon	Action/Adventure	04/98	2+
Nagano Winter Olympics '98	Sport	03/98	3
Namco Museum 64	Spielesammlung	02/00	3+
NASCAR 2000	Rennspiel	02/00	4-
NASCAR 99	Rennspiel	11/98	3+
NBA Courtside 2 - Featuring Kobe Byant	Sport	02/00	1-
NBA Hang Time	Action/Sport	07/97	2-
NBA Jam 2000	Sport	01/00	2
NBA Jam 99	Sport	12/98	2+
NBA Live 2000	Sport	01/00	1-
NBA Live 99	Sport	12/98	1-
NBA Pro '98	Sport	04/98	3-
NBA Pro 99	Sport	05/99	3-
Neon Genesis Evangelion	Action	09/99	3
New Tetris, The	Puzzlespiel	10/99	1-
NFL Blitz	Sport	12/98	2
NFL Quarterback Club 2000	Sport	11/99	2+
NFL Quarterback Club '98	Sport	12/97	1-
NFL Quarterback Club '99	Sport	12/98	1-
NHL 99	Sport	11/98	2+
NHL Breakaway '98	Sport	03/98	2+
NHL Breakaway '99	Sport	01/99	2+
NHL Pro 99	Sport	05/99	2+
Nightmare Creatures	Action/Adventure	01/99	2
Nuclear Strike 64	Action/Strategie	02/00	2+
Off Road Challenge	Rennspiel	09/98	4+
Ogre Battle 64	Strategie-RPG	12/99	2+
Olympic Hockey 98	Sport	04/98	2-
Penny Racers	Rennspiel	11/98	2-
PilotWings 64	Flugsimulator	03/97	2+
Premier Manager 64	Fußball-Manager	11/99	5+
Quest 64	Rollenspiel	08/98	2-
Racing Simulation 2	Rennspiel	10/99	2+
Rainbow Six - Tom Clancy's	First Person Shooter	12/99	2-
Rakugakids	Prügelspiel	01/99	2



Zubehör

Titel	Genre	Ausgabe	Note
Rampage 2: Universal Tour	Action	06/99	2-
Rampage World Tour	Action	07/98	2-
Rayman 2 – The Great Adventure	Jump&Run	11/99	1-
Re-Volt	Rennspiel	10/99	2-
Ready 2 Rumble Boxing	Prügelspiel	01/00	2-
Ridge Racer 64	Rennspiel	03/00	2+
Road Rash 64	Rennspiel	01/00	4
Roadsters	Rennspiel	01/00	2+
Robotron 64	Shoot 'em Up	03/98	3-
Rocket: Robot on Wheels	Jump&Run	12/99	1-
RTL World League Soccer 2000	Sport	12/99	3-
Ruff & Tumble	Jump&Run	03/00	2
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	09/99	5+
Rush 2 – Extreme Racing USA	Rennspiel	01/99	2-
S.C.A.R.S.	Rennspiel	01/99	2+
San Francisco Rush – Extreme Racing	Rennspiel	12/97	3+
Shadow Man	Action/Adventure	10/99	1-
Shadowgate 64 – Trials of the Four Towers	Adventure	08/99	2
Snow Speeder	Sport	03/99	2-
Snowboard Kids	Action/Sport	02/98	3
Snowboard Kids 2	Action/Sport	05/99	3
South Park	First Person Shooter	02/99	3
South Park Rally	Rennspiel	03/00	3+
Space Station: Silicon Valley	Action/Strategie	11/98	1-
Star Wars: Episode I – Racer	Rennspiel	06/99	1-
Star Wars: Rogue Squadron	Shoot 'em Up	01/99	1
Star Wars: Shadows of the Empire	Action	03/97	2
Starshot – Panik im Space Circus	Action/J&R	11/98	2-
Super Mario 64	Jump&Run	03/97	1
Super Robot Spirits	Prügelspiel	10/98	5
Super Smash Bros.	Prügelspiel	01/00	3+
Supercross 2000	Rennspiel	03/00	3+
Tetris 64	Puzzlespiel	03/99	2-
Tetrisphere	Puzzlespiel	02/98	1-
Tonic Trouble	Jump&Run	11/99	2-
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	03/00	2-
Top Gear Overdrive	Rennspiel	01/99	2-
Top Gear Rally	Rennspiel	11/97	3+
Top Gear Rally 2	Rennspiel	02/00	2
Toy Story 2	Jump&Run	02/00	2
Turok 2 – Seeds of Evil	First Person Shooter	11/98	1
Turok – Dinosaur Hunter	First Person Shooter	03/97	1
Turok – Legenden des verlorenen Landes	First Person Shooter	12/99	2
Twisted Edge Snowboarding	Action/Sport	01/99	3
V-Rally Edition 99	Rennspiel	12/98	2+
Vigilante 8	Action	05/99	2-
Virtual Chess 64	Brettspiel	06/98	2-
Virtual Hiryo No Ken	Prügelspiel	02/98	3-
Virtual Pool 64	Sport	03/99	2
Waialae Country Club True Golf Classics	Sport	09/98	3-
Wave Race 64	Rennspiel	04/97	1-
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Sport	07/97	2
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Sport	02/98	2
WCW Mayhem	Prügelspiel	01/00	2-
WCW vs. NWO: World Tour	Prügelspiel	02/98	2
WCW/NWO Revenge	Prügelspiel	11/98	2+
Wetrix	Puzzlespiel	05/98	2-
Wild Choppers	Shoot 'em Up	03/98	2+
Winback: Covert Operations	Third Person Shooter	01/00	1-
wipEout 64	Rennspiel	11/98	2+
Wonder Project J2	Adventure	07/98	
World Driver: Championship	Rennspiel	12/99	1-
Worms Armageddon	Action/Strategie	11/99	1-
Wrestlemania 2000	Prügelspiel	01/00	2+
WWF Attitude – Get it!	Prügelspiel	10/99	1-
WWF War Zone	Prügelspiel	09/98	2+
Xena: Warrior Princess – Talisman of Fate	Prügelspiel	01/00	3
Yoshi's Story	Jump&Run	03/98	2

System	Zubehörteil	Beschreibung	Vertrieb/Hersteller	Ausgabe	Note
GB	GB-Netzteil und Powerpack		Gamester LMP	08/97	2
GB	Kombi-Netzteil	GB- und GB-Pocket-Netzteil	Performance	06/98	2
GB	Light Magnifier	Lupenaufsatz	Gamester LMP	05/98	3
GB	Netzteil, Energy Set	Netzteil	Gamester LMP	05/98	2
GB	Pocket Wallet	Tasche	Gamester LMP	08/97	3
GB	Soft Case	Game-Boy-Schutzhülle	InterAct	06/98	2
GB	Super Zoom	Game-Boy-Lupe	Performance	06/98	3
GB	Wallet	Tragetasche für GB Pocket	Gamester LMP	05/98	3
GBC	Color Power Set	Akku-Netzteil	Vidis	06/99	2
GBC	Game Boy Color Handy Pak	Aufsatz mit Lautsprechern, Lupe und Joystick	InterAct	08/99	2
GBC	Game Boy Color Power Grip	Transparentes Akku-Netzteil	InterAct	06/99	2
GBC	Game Boy Color Protector	Schutzhülle mit Tasche	InterAct	08/99	1
GBC	Light Magnifier	Beleuchtete Lupe	Blaze	06/99	3
N64	3D Shark Pad Pro	Dauerfeuer, Zeitlupe	InterAct	04/98	2-
N64	4Meg Memory Card	Speicherkarte	Datel	03/98	4
N64	8 MB Mega Memory Card	32facher Speicherplatz	Blaze	07/98	3+
N64	Arcade Shark	Board mit Steuerkreuz	InterAct	07/98	3+
N64	G64 Controller	Dauerfeuer, Zeitlupenfunktion, verschied. Farben	Gamester LMP	11/98	2+
N64	Game Buster	Schummelmodul	Maro	01/98	
N64	Game Buster	Schummelmodul	Dataflash	03/98	3+
N64	Game Buster Deluxe	Schummelmodul	Dataflash	08/99	2
N64	Hyper Pak	integriertes Rumble Pak	Vidis	01/98	2+
N64	Importspiel-Adapter	NTSC-Adapter	GT Elektronik	09/97	3
N64	LX4 Steering Wheel	Lenkrad	Gamester LMP	04/98	3
N64	LX4 Tremor Pak	Rumble Pak ohne Batterien	Vidis	01/98	1
N64	Mad Catz	Lenkrad mit Pedalen	-	09/97	3
N64	Mega Memory Card	Speicherkarte	InterAct	03/98	1
N64	Mega Memory Cartridge	Speicherkarte	Dataflash	09/97	1
N64	Mega RAM 64	Expansion Pak	Fire	08/99	2
N64	N64 Passport Plus	NTSC-Adapter und Schummelmodul	E.M.S. IND. LTD.	11/98	2-
N64	N64-RGB-Umbau	RGB-Umbau	double you	03/98	1
N64	RF Adapter 64	N64-Adapter für den Antenneneingang am TV	Performance/Speed Link	11/98	2
N64	RGB-Kabel	RGB-Kabel	GT Elektronik	09/97	2
N64	Shockwave Rumble Pak	Rumble Pak	-	09/97	2+
N64	Staubabdeckhauben und Modulhüllen	Schutzhüllen	M. C. Games	04/98	
N64	Super Pad 64	Joypad	InterAct	03/98	2-
N64	TremorPak	Rumble Pak	InterAct	03/98	2
N64	TremorPak Plus	Rumble Pak mit Schacht für eine Memory-Card, die mitgeliefert wird	InterAct	02/99	3
N64	Trilogy 64	Joypad, Rumble Pak, 1 MB große Memory-Card im Set	Guillemot	02/99	1-
N64	Ultraracer 64	Pad mit kleinem Lenkrad	InterAct	04/98	3
N64	V3 FX Racing Wheel	Lenkrad mit Pedalen, Update des Vorjahresmodells um die Rumble-Funktion	InterAct	02/99	2
N64	V3 Racing Wheel 64	Lenkrad mit Pedalen	InterAct	03/98	2
N64	Vortex	Tisch-Joypad/Lenkrad	InterAct	03/98	4
N64	VRF1 X-Cellerator	Lenkrad mit Pedalen, PSX- und Saturn-tauglich	Blaze	07/98	2
N64	Wireless Controller	Infrarot-Joypad	DOC's	11/98	2-
N64	XL4 Steering Wheel	Lenkrad mit Rumble Pak	Gamester LMP	03/98	3
N64	Xploder64	Schummelmodul	Blaze	12/99	





SNES

VERKAUFE

Verkaufe Mario Kart DM 15, Jogi Bär DM 15, Pop 'n' Twinbee DM 15, Super Turrican, Fever Pitch Soccer, Player Manager, je DM 20, Tel.: 05943/4907, Raphael

Verkaufe 1 SNES, 2 Joypads mit mehr als 6 Spielen, z. B. Terranigma, Zelda, Illusion of Time, Yoshi's Island inkl. Spieleberater, auch einzeln, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 09651/916284, fragt nach Andreas

Verkaufe Lufia 2 (us) DM 40, Herr der Ringe, Blackhawk, Another World, Harvest Moon DM 20-30 (Preis VB), Tel.: 03361/302390 od. 03921/997084, Gabi

Verkaufe RPGs FF I (us) NES DM 500, FF III (us) SNES DM 280, P.T.O. (us), Civilisation (us), je DM 139, Lagoon (PAL) DM 100, S. Conflict (PAL) DM 100, suche noch 1080°, Tel.: 07121/340714, Semih

Sailor Moon an den Meistbietenden zu verkaufen, Mega Man X2 + 1, Harvest Moon, suche Sailor-Moon- + Dragon-Ball-Spiele für SNES + PlayStation, Tel.: 030/18256284, Alexej

Verkaufe SNES + Super-Game-Boy + 23 Spiele für DM 600 VB + NN, schreibt an Detlef Zielinski, Hugo-Vogel-Str. 7, 14109 Berlin

Über 15 Spiele zu verkaufen, super billig! Preis nach Vereinbarung, neue + alte Spiele, N64 + SNES, Tel.: 02402/988813, fragt nach Max, E-Mail: Maxdonkey@aol.com

Verkaufe orig. amerik. SNES mit 3 US-Rollenspielen (Chrono Trigger, Final Fantasy 3, Mario RPG), zus. DM 360, zzgl. NN, Tel.: 04247/971323, Stefan

Terranigma mit Spieleberater, Harvest Moon, Zelda - A Link to the Past, Top Secret Spieleberater 2, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0991/9959066, ab 19 Uhr, Roland

SNES mit 4 Spielen + Super Game Boy + Controller, suche Mega Man X4 PlayStation, verkaufe den SNES für DM 260, Tel.: 07331/440229, ab 18 Uhr, Ramazan

SUCHE

Suche alle möglichen Action/Adventure + Rollenspiele, z. B. Breath of Fire, Chrono Trigger, Final Fantasy-Reihe, tausche auch 2: 1 od. gegen N64-Spiele, Tel.: 035242/71170, Daniel

Ich suche für das SNES das Spiel Harvest Moon + das sechste Pokémon-Comic mit Poster, für das Spiel DM 30 + das Comic DM 2, bitte anrufen, Tel.: 04361/2437, Timo

Suche Action Replay 2 + 3 und Game Saver, Tel.: 06201/340045, von Falkenstein

Suche Alien 3 und Zelda, zahle gut! Schweiz,

Tel.: 055/2411158, Marco

Suche Rollenspiele für SNES: Final Fantasy III + Chrono Trigger! Zahle sehr gut! Auch Tausch möglich, biete: Shadowrun, Herr der Ringe + noch mehr, Tel.: 05222/2991, ab 19 Uhr, Dirk

SNES: Congo's Caper, Baby T-Rex, Island 1, E.V.O., Mr. Tuff, NES: Cosmic-Spacehead, The Fantastic, Faria, Quests, Tel.: 02327/20905, Joachim

Suche Might&Magic II, zahle gut, übernehme

Porto, Tel.: 036840/32326, Frank

Suche RPG, vorzugsweise Final Fantasy + Breath of Fire 1, auch andere werden gerne genommen, Tel.: 05251/62569 (vormittags) + 0177/4189050 (13-22 Uhr), fragt nach Angy

Suche Harvest Moon DM 30, DKC 1 DM 35, Secret of Mana mit Lösungsbuch DM 50!! Zahle Nachnahmegebühr! Tel.: 02166/15908 oder 0177/7456981, Gaby

Suche sehr dringend Seiken Densetsu 3 + Secret of Mana 2, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0234/313701, Stefan

TAUSCHE

Tausche Secret of Evermore gegen ein Rollenspiel, Tel.: 03727/601606, Daniel

Tausche (evtl. verkaufe) Raritäten von SNES FF II (us) FF V (jp) Tales of Phantasia (jp), Lufia II (dt) gegen andere gute RPGs (jp), habe auch GB-Rarität Nemesis I + II, R-Type I kompl., R-Type II, Mystic Quest, Sa/So 03332/412451 od. tägl. Tel.: 0172/3974083, Frank

FF Legend II kompl., Zelda IV kompl., suche RPGs Mana II, Dr. Quest 1 + 2, 3, 6, Hanyko Hero Dragon Warrior V, VI, Might&Magic III, Ultima, Black Gate, Rudas Treasure, Treasure Hunter G, Romancing Saga 1-3, Sa/So Tel.: 03332/412451 od. tägl. 0172/3974083, Frank

Dragon Ball Z Super Goku Dem 1 + 2 u. a., einfach anbieten, evtl. auch Kauf, suche Orig. Hintbooks zu RPGs od. dt. bzw. engl. Lösungen zu jp. Spielen, Hintbook für FFIII + BoF II, suche Verp. für GB-Spiele Ultima Ruines, Knight Quest, Mysterium, Karton + Heft für SNES Dragon Quest IV (jp), Sa/So Tel.: 03332/412451 od. tägl. 0172/3974083, Frank

Tausche Top Gear 2 gegen Sim City + Mario All-Stars gegen Harvest Moon, Tel.: 0266/45330, Dietrich

NES

VERKAUFE

Shadowgate DM 20, Prince of Persia DM 20, Defender of the Crown DM 15, Tel.: 03361/302390 od. 03921/997084, Gabi

SUCHE

Suche ein günstiges NES mit 2 Pads + den Spielen SM Bros. 1 + 3 und/oder Zelda 1, Tel.: 0173/8089988, Mathias

GAME BOY

VERKAUFE

Sword of Hope DM 60, Tel.: 0711/7654694, Benjamin

Verkaufe folgende Game-Boy-Spiele: Super Mario Bros. Deluxe DM 40, Prince of Persia DM 30 oder zus. DM 65, alles inkl. Porto,

Tel.: 06103/26051, Jens

Mr. Nutz, Aladdin, Donkey Kong Land, Donkey Kong, Wario Land, Tel.: 030/36283749, Verena

Verkaufe für Game Boy Color Conker's Pocket Tales, All-Star Baseball 2000 + Quest for Camelot mit Anl. + Verp., je DM 35, Tel.: 0341/9111210, Thomas

Zelda DX, Harvest Moon, River King, Mystic Quest, neuwertig, komplett, je DM 40, Tel.: 06174/4419, Miriam

Verkaufe Pokémon Rot DM 65, Toy Story DM 35, F1-Race DM 45, Power Rangers DM 35, Asterix & Obelix DM 25, Tel.: 039488/548, Nico

Verkaufe Game Boy Color mit Lupe, Licht, Netzteil, Power Grip, Akkupad, Aufsteckknöpfe, Linkkabel, GB-Tasche + Pokémon Blau, NP: DM 300 für DM 210, Tel.: 038871/56936, Sören

Prince of Persia DM 30 + Super Mario Bros. Deluxe DM 40 inkl. Porto, zus. DM 65, ruft an unter Tel.: 06103/26501, Mo - Do, 14-21 Uhr, Fr 14-22 Uhr, So 19-21 Uhr, Jens

SUCHE

Suche Grand Theft Auto (GTA) für Game Boy Color! Außerdem verkaufe ich Kid Icarus für Game Boy! Tel.: 09261/966883, Martin

Suche Tetris 2 für GB, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 07623/62829, Roland

Suche dringendst Mystic Quest mit Anleitung + in gutem Zustand, zahle je nach Zustand, Tel.: 0043/7221/74785, ab 19 Uhr, Claus

TAUSCHE

Tausche Die Schöne und das Biest gegen Pokémon, blaue Edition, schreibt an Jörn Fehmer, Herrenstr. 39, 48308 Senden

Tausche Pokémon Blau gegen Sylvester und Tweety oder Duck Tales, Super Mario Land 2 oder Donkey Kong Land 3, Tel.: 037203/4806, Christian

N64

VERKAUFE

Verkaufe N64-Spiele: Hybrid Heaven, Armored, Jet Force Gemini + Fighting Force 64 für je DM 60, für SNES Lord of the Ring für DM 40, Tel.: 07643/5839, Achim

Rayman 2 DM 95, Mystical Ninja 2 - starring Goemon DM 95, Tel.: 08133/92320, Hartz

Verkaufe Turok 2 uncut, Tetrisphere, Forsaken, LylatWars, XG 1 + 2, WipEout 64, Mario Kart 64, Virtual Chess, Mystical Ninja starring Goemon, Mischief Makers, Mario Party, Smash Bros. u. a., Tel.: 07562/2443, Paul

Verkaufe First-Person-Shooter, World Grand Prix, Mario Kart, Silicon Valley, Frankreich 98, Beetle Racing mit Anl. + Verp. für je DM 40, Turok 2 mit Kompl.lösung, Tel.: 0391/8801442, Paul

Verkaufe Yoshi's Story mit Anl. DM 40, Body Harvest mit Anl. DM 60 + DKR ohne Anl. DM 50, Preise VB, Tel.: 02293/3747, Miguel

Verkaufe 1080° DM 50, Jet Force Gemini DM 60, ISS 64 + NHL Breakaway 98, je DM 20, inkl. Anl. + Verp., Tel.: 06441/28615 oder 06441/926274, Dirk Leidecker

Verkaufe Mission: Impossible DM 53, Turok 2 (engl., inkl. Spieleberater) DM 55, zus. DM

100, alles inkl. Porto, Tel.: 06103/26051, Jens

N64 mit 4 Controllern, Mario 64, Wave Race 64, Forsaken, NFL Q. Club 99, WCW vs. NWO W.T., Mission: Impossible, Blast Corps, Adapter, DM 500, Tel.: 0173/8321459, Hadi

Tetrisphere, Madden 64, Quarterback Club 98, je DM 30, auch Tausch mögl., TOTAL-Hefte 6/93, 1, 2, 6, 11/95, 4, 8, 9, 10/96 + ab 1/97, Tel.: 02666/1727, ab 18 Uhr, Stefan

Verkaufe Smash Bros. + Xena T.O.F., je DM 80, extreme-G 2 DM 60, WipEout 64 DM 30, 1080° Snowboarding DM 50, Tel.: 06203/44018, ab 16 Uhr, fragt nach Björn

Duke Nukem: Zero Hour (us), außerdem weitere N64- + SNES-Spiele, alle gut erhalten, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 06406/74117, fragt nach Christoph

Achtung! Gamebuster (neu) + Gamebuster Deluxe (neu), je DM 80 (Preis VB), Tel.: 03361/302390 od. 03921/997084, Gabi

Wrestlemania 2000, Rainbow 6, je DM 69, Jet Force Gemini DM 59, MM 64, Zelda, Revenge, je DM 45, Lenkrad G64 DM 79, alle mit Anl. + Verp., zzgl. Versandkosten, Tel.: 09497/495, ab 19 Uhr, fragt nach Sebastian

Hammerpreise! Smash Bros., Star Wars: Racer, je DM 49, F1 WGP, NFL QBC 99, 1080°, je DM 39, Forsaken, NHL Breakaway 98, WWF Warzone, Iggy's, je DM 29, alle mit Anl. + Verp. zzgl. VK, Tel.: 09497/495, ab 19 Uhr, Andi

Verkaufe Nintendo-Spiele, Zelda ATS 449, F-1 Pole Position ATS 349, auch billiger!! Österreich, Tel.: 05442/67418, Lukas

Automobili Lamborghini 64 + Star Wars: S.o.t.E., je DM 49, Expansion-Pak (original) DM 30 + einen Scall XT für DM 49, auch alles zus. für DM 120 (ohne Scall), Tel.: 0212/66804, René

Verkaufe für N64 Banjo-Kazooie, Body Harvest, Fighter's Destiny, Castlevania 64, Rampage, Diddy Kong Racing + Space Station Silicon Valley! VB-Preise, Tel.: 089/796270, Paul

N64 (Color), 2 Pads, LX4 mit 1 MB Exp.Pak, 5 Spiele: WCW Mayhem, Turok: Legend des verlorenen Landes, South Park, Super Smash Bros., All-Star Baseball 2000, mit N64 Spielbox, alles mit Verp., NP DM 900, nur DM 600, Tel.: 040/583576, Dominik

N64 mit 2 Controllern, 2 Mem.Cards, Rumble Pak, Expansion Pak + 11 Spielen, z. B. Zelda, Donkey Kong 64, F-Zero X, B&K, Mario Party, zus. für DM 700, halbe Nachnahme! Tel.: 02226/4896, Michael

Verkaufe Turok 1 + 2, Castlevania, Duke Nukem: Zero Hour, Rainbow Six, Mission: Impossible, South Park, WCW vs. NWO World Tour, Dark Rift u. a., ab DM 40, Tel.: 038871/56936, Sören

Wave Race, Tetrisphere, je DM 30, Turok 1 (GB) DM 50! Star Wars: Rogue Squadron DM 70 od. zus. DM 150, alle mit Anl. + Verp., meldet euch! Tel.: 0177/6484811, Michael

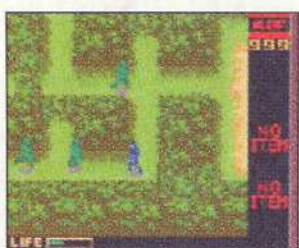
Verkaufe für das N64 DK DM 79,95, Forsaken DM 39, Shadow Man DM 59,95, Rayman 2 DM 65, WWF W. DM 49,95, WipEout DM 29,95, NBA C. DM 59,95, Yoshi DM 39,95, GBC Top G. R. DM 39, Tel.: 07081/7592, Mark

Verkaufe billig/tausche Duke Zero Hour, JF Gemini, World Driver, Shadow Man, Hot Wheels, Mario Party, WCW Revenge, 1080°, Banjo, WipEout, Wave Race, Rogue Squadron, F-1 WGP 2, Tel.: 0351/2014134, Andreas



Snake, Solid Snake!

Eine ganzseitige Preview zu diesem absoluten Ausnahmespiel für euren Game Boy Color könnt ihr bereits in der vorliegenden TOTAL! finden. Für den kommenden Monat werden wir das spannende und mit einer aufwändigen Agenten-Story versehene *Metal Gear Solid* auf Herz und Nieren getestet haben.



Metal Gear Solid (GBC)

Unsterblich gut

Der Vorgänger zählt noch immer zu den besten Jump&Runs für Nintendos Handheld. Schon bald erscheint *Wario Land III*, dass bereits in der Vorversion einen sehr viel versprechenden Eindruck hinterließ. Wie viel die Endversion dieses GBC-Titels taugt, erfahrt ihr in der TOTAL! 5/2000.



Wario Land (GBC)



Wario Land (GBC)

64DD

Eigentlich schon für die letzten beiden Ausgaben eingeplant, soll in der kommenden TOTAL! endlich ein ausführlicher Artikel zum 64DD erscheinen. Wir stellen euch das Zusatzgerät, seine Möglichkeiten und die aktuelle Software vor, die in Japan seit Dezember 1999 erhältlich sind.



64DD



SCHNELLERHÖHERWEITER

Erwin hat schon wund Finger,
drückt seit Stunden runde Dinger,
die im Joypad eingelassen,
will dem Sportler Dampf verpassen.

Knöpfe triggern nennt er das
und behauptet: „Das macht Spaß!“
Dabei schwitzt er, röchelt, grunzt,
flucht, wenn er es mal verhunzt.

Was jedoch fast nie geschieht,
weil er spielt wie Dynamit,
das gewaltig detoniert
und die Gegner meist blamiert.

Springt behände über Hürden,
dass man wirklich glaubt sie würden
nicht im Spiel vorhanden sein,
läuft im Ziel als Sieger ein.

Wie ein Wilder hämmert er,
sucht den Winkel, wirft den Speer.
Schwimmt durchs Wasser wie ein Aal,
sichert sich den Goldpokal.

Wie ihr seht, er testet schon,
produziert ein Stresshormon
und bewertet nächstes Mal,
dieses Spiel in der TOTAL!

© Das Fred



International Track&Field 2000 (N64)



International Track&Field 2000 (N64)



International Track&Field 2000 (N64)

Vermutlich habt ihr längst gemerkt, mit welchem Spiel sich unser lieber Erwin momentan intensiv beschäftigt. Richtig, der junge Mann testet (unter fachkundiger Anleitung von Holgi) *International Track&Field 2000*. Freut euch also auf einen ausführlichen Test in der TOTAL! 5/2000, die ihr ab dem 20. April 2000 kaufen könnt.

Dark, Joanna Dark!

Es könnte knapp werden. Doch wenn die Sterne es gut mit uns meinen, werden wir euch bereits in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test zu dem lang erwarteten *Perfect Dark* für Nintendo⁶⁴ präsentieren. Möglicherweise gibt es dann auch neue Infos zu der GBC-Fassung um die Geheimagentin Joanna Dark. Bitte drückt den ganzen Monat eure Daumen, denn wir warten genauso gespannt auf *Perfect Dark* wie die meisten von euch!

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Na, wen haben wir denn da? Richtig, der gute alte Donkey Kong prangte auf dem Titel der TOTAL! 4/95. Anlass war das beigeheftete Tipps&Tricks-Poster zum damals aktuellen *Donkey Kong Country* für SNES. Außerdem wurde mit *Donkey Kong Land* für den Game Boy eine weitere technische Sensation angekündigt. In den News konntet ihr erste Hochglanzbilder von Nintendos Virtual Boy bewundern, dem der weltweite Erfolg und ein Erscheinen in Europa versagt blieb. Elf Tests für SNES, NES und GB konntet wir euch bieten. Besonders erwähnenswert sind die beiden absoluten Knaller *Demon Crest* (SNES, Capcom) und *Super Punch-Out* (SNES, Nintendo), die auch heute noch faszinieren können. Außerdem wurden mit *Snake Rattle N Roll* (NES) und *Burger Time Deluxe* (GB) zusätzlich zwei Classics unter die Lupe genommen. Wer sich bei *Donkey Kong Country*, *Earthworm Jim*, *Blackhawk*, *Sword of Hope* oder *Street Fighter* nicht zu helfen wusste, dem standen wir mit Tipps und Tricks zur Seite.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (VidP)

Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Holger Reher (hgr)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heike Vogt

Verlagsleiter: Michael Gremilza

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 Gremilza (VidP)

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 E-Mail: total@x-plain.de Internet: www.x-plain.de

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © 1999 KOEI/Virgin Interactive

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 85,20.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL! – Das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.

Playcom

Software Vertriebs GmbH



SOFTWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben	dt	199.00
Castlevania 2 Legacy of Darkness	dt	* 109.99
Daikatana	dt	109.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
ECW Hardcore Revolution	uk	99.99
F1 World Grand Prix 2	dt	89.00
F1 World Grand Prix 64 "Players C."	dt	64.99
Gex 3: Deep Cover Gecko	dt	119.99
Mario Party	dt	89.00
POKéMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00
POKéMON Stadium Spieleberater	dt	24.00
Rainbow Six	dt	89.99
Rayman 2	dt	99.99
Revolt	dt	89.99
Shadowman	dt	99.99
South Park Rally	dt	89.00
Super Smash Brothers	dt	89.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	99.99
Toy Story 2	dt	94.99
WWF Wrestlemania 2000	dt	109.99



SONDERANGEBOTE

F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix)	dt	39.99
Forsaken	dt	34.99
Multi Racing Championship	dt	39.99
NHL Breakaway 99	uk	19.99
Robotron 64	dt	19.99
Turok Legendes d.verlorenen Landes	dt	49.00
Turok Rage Wars	uk	34.99

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 Spezialeffekte. Vorbereitet für die neuesten technischen Innovationen. Inhalt: 1 Original Nintendo Controller, Netzteil, TV-Kabel

Versand

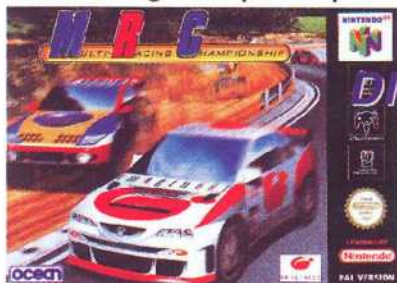
- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

Turok Rage Wars



DM 34.99
TOP Preis

Multi Racing Championship



DM 39.99
TOP Preis

0361 - 49 29 300

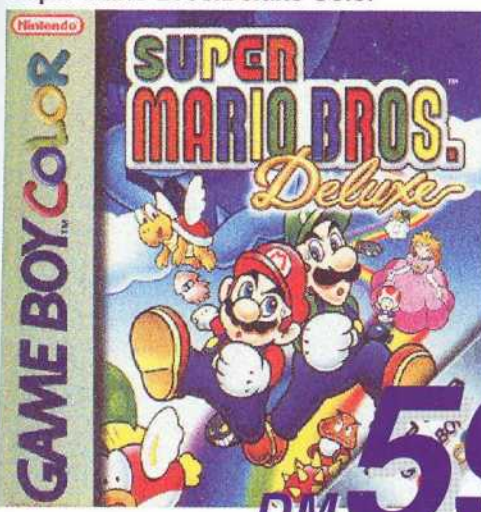
Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR

Super Mario Bros. Deluxe Color



Die Klempner sind zurück! Mario und Luigi machen sich erneut auf, daß Königreich der Pilze zu retten. Kämpfe Dich durch 32 Level des NES-Klassiker. Sammle Yoshi-Eier im Challenge-Modus. Kämpfe gegen deinen Freund im brandneuen VS-Modus. Wenn Du einen Game Boy Printer besitzt, kannst Du mehr als 100 tolle Bilder und Aufkleber drucken.

DM 59.99

POKéMON - Blaue Edition



Schnapp sie Dir alle! Die größte Aufgabe Deines Lebens liegt vor Dir: werde der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten! Fange die auf dieser Blauen Edition befindlichen 139 Pokémon, trainiere sie und forme sie zu einem unschlagbaren Team. Nimm dann an der Pokémon-Meisterschaft teil und gewinne. Um alle 151 existierenden Pokémon zu bekommen, mußt Du via Link-Kabel gegen einen Freund kämpfen der die Rote Edition besitzt.

DM 64.99



Godzilla: The Series (Color)

DM 59.99

Godzilla soll die Menschheit vor dem Untergang retten, indem es Mutantenmonster, die aus dem Weltall gekommen sind, bekämpft. Dabei wird Godzilla bei jedem Sieg größer, stärker und klüger, bis es das größte, furchterregende Wesen ist, das es jemals auf der Erde gegeben hat.



Hexcite (Color)

DM 49.99

In Hexcite versuchen 1 oder 2 Spieler, ähnlich wie bei Tetris, Teile in verschiedenen Formen und Größen auf einem sechseckigem Spielbrett zu platzieren.



Oddworld Abe's Adventures

DM 39.99

Dich erwartet ein tödlicher Spießrutenlauf durch fallende Felsbrocken, Minen, rollende Steine und andere, noch größere Gefahren. Als wäre das nicht genug, wirst Du von Unmengen schwerbewaffneter und fleischfressender Feinde gejagt. Und wenn's wirklich brenzlig wird, bist Du auf dich allein gestellt



SOFTWARE

Game Boy Color (inkl. Batterie) - div. Farb.	dt	149.00
A Bug's Life (Color)	dt	29.99
Asterix & Obelix (Color)	dt	59.00
Bust a Move 3	dt	28.99
Cool Hand	dt	34.99
Dragon Quest Monsters	dt	59.99
DSF All Star Tennis 2000	dt	59.99
Game & Watch Gallery 3 (Color)	dt	44.99
Godzilla: The Series (Color)	dt	59.99
Hexcite (Color)	dt	49.99
International Track & Field 2 (Col)	dt	59.00
Janosch (Color)	dt	59.99
Mario's Picross	dt	39.00
Mask of Zorro (Color)	dt	59.99
Mortal Kombat 4 (Color)	dt	24.99
NBA Jam 99 (Color)	dt	24.99
Oddworld Abe's Adventures	dt	39.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
Rayman (Color)	dt	64.99
Super Mario Bros. Deluxe Color	dt	59.99
Tabaluga (Color)	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	49.99
Tomb Raider (Color)	dt	59.99
Turok Rage Wars (Color)	dt	54.99
World Cup 98	dt	24.99

Game Boy Color (inkl. Batterie) - div. Farben



DM 149.-

Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. • Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa. 9.00-16.00 Uhr. • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. • DM 20.- Versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™



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