

NINTENDO

100% 5/2000 Mai • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500 C 30368

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

POKÉMON

Hydro
Thunder

Pokémon
Gold & Silber

Rally '99

Anime

Swing

Taz
Express

Speedy Gonzales

Pokémon
(Tipps & Tricks)

Mario Party 2

Ready
2
Rumble

Tony Hawk's
Skateboarding

Die Maske
des Zorro

64DD-Special



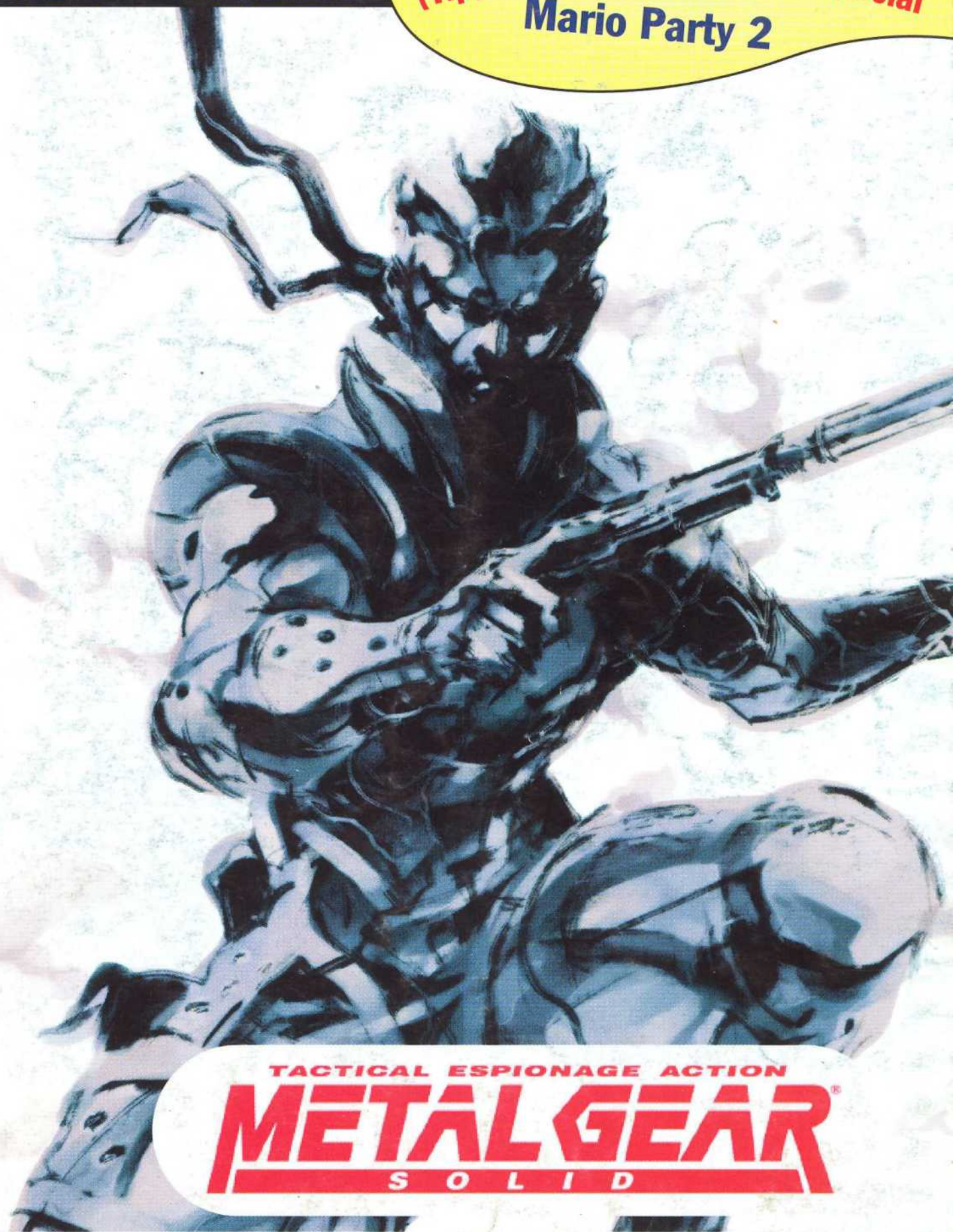
News! News!

Perfect Dark, Zelda V,
The World is not Enough

Tarzan

Der Dschungel lebt!

International
Track&Field
Summer Games



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

**Der Agenten-Thriller für
deinen Game Boy Color**

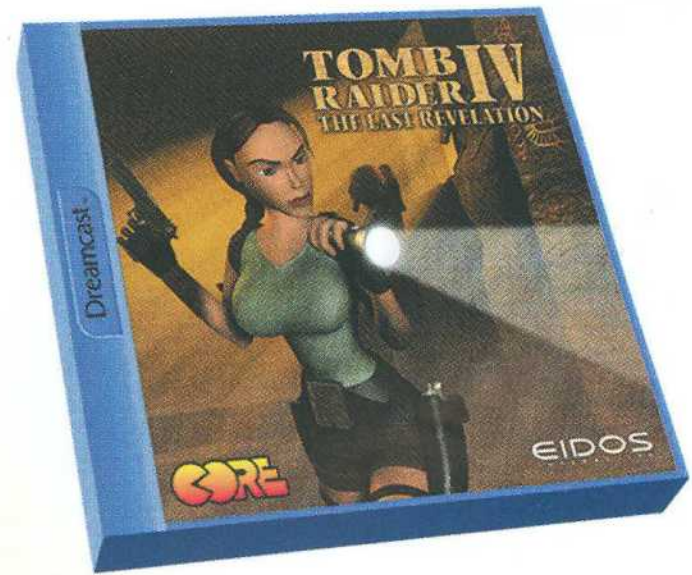
Tipps & Tricks & Tests & Infos



4 393036 806804

05

So schön war Lara noch nie.



Jetzt auch erhältlich für



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

April, April!!!

Ja, wir sind gemein, gerissen, skrupellos, unverschämt, hinterhältig und verdammte Aprilscherz-Schreiber! Der Artikel über Dolphin in unserer April-Ausgabe (TOTAL! 4/2000, Seite 7) war frei erfunden (Die Verlosung findet natürlich wirklich statt!). Nintendos neue Konsole ist nicht am 1. April erschienen, es gibt auch keine 750 Spiele zum Start. Das Lenkrad hat keinen Airbag. (Es ist noch nicht einmal ein Lenkrad angekündigt.) Der Controller ist nicht mit Geruchssensoren ausgestattet ... Keine der Aussagen zu Dolphin entspricht den Tatsachen. Ein herzliches „Sorry“ an alle, die uns auf den Leim gegangen sind und sich darüber geärgert haben. Ein herzliches „Schön, dass es euch gefallen hat“ an alle, die mit uns gelacht haben.



Zurück zum Ernst des Lebens. Nach vielen Jahren im Dienste der TOTAL! widmet sich unser geschätztes Redaktionsmitglied Klaus-Dieter Hartwig bald neuen Aufgaben, nachdem er zunächst ein Weilchen die Beine und die Seele baumeln lassen möchte. Wohin sein Weg dann führt, weiß im Augenblick noch niemand, nicht einmal er selbst. Angeblich ist ihm seine Blattstein-Diät nicht bekommen, worauf er zu Koko-wei mutiert sein soll. Ob an diesem skurilen Gerücht etwas dran ist, wissen wir nicht, nebenstehendes Foto nährt allerdings die schlimmsten Befürchtungen.

Doch Klaus, egal, in welche Richtung dein Weg führt und welche Entwicklungen auf dich zukommen: Wir wünschen dir alles Gute für die Zukunft und vergiss nie, die Game-Credits niederzuschreiben, denn man weiß ja nie, wofür sie einmal gut sein könnten! ;-)



Nicht verzagen, jetzt kommen wir zum erfreulichen Teil dieses Editorials! Ihr habt an dieser Stelle die einmalige Chance, den bisher außergewöhnlichsten und zugleich nutzlosesten Preis in der Geschichte der TOTAL!-Verlosungen zu gewinnen. Was das sein kann? Abwarten! Es trug sich zu am 6. Februar

2000. Nintendo veranstaltete im Zuge der Nürn-

berger Spielwarenmesse eine fantastische Party, die bis in die frühen Morgenstunden andauerte. Jeder Einladung waren mehrere Gotcha-Kugeln (Farbpatronen) beigelegt. Auf der Feier war es möglich, diese Gotcha-Kugeln mit einer entsprechenden Pistole auf eines von mehreren Bildern zu schießen. Das Ergebnis war nicht unbedingt schön anzusehen, doch es wurde ein Unikat von zeitloser Eleganz und kann nun sicherlich mit geschickter Argumentation als moderne, expressionistische Kunst deklariert werden.

Wie dem auch sei, wir haben Nintendo seit dem 6. Februar immer wieder in den Ohren gelegen und bearbeitet. Und, ... man ist weich geworden. In Zusammenarbeit mit Nint-

tendo verlost TOTAL! eines dieser Bilder. Wir zeigen euch mit Absicht noch nicht, wie dieses Bild aussieht. Lasst euch also überraschen! Sobald wir den Gewinner ermittelt haben, werden wir es natürlich abbilden (in TOTAL! 7/2000).

Wenn ihr an der Verlosung des gewöhnungsbedürftigen Einzelstücks, auf das Mitarbeiter von Nintendo, Konami und vielen anderen Herstellern und Videospiel-Magazinen geschossen haben, teilnehmen wollt, dann schickt eine Postkarte an:



TOTAL!
Stichwort: „Matschbild“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 24.05.2000 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter
des X-plain Verlages und der Firma Nintendo
sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung
nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht euch



S. 6

S. 28

S. 24



S. 20

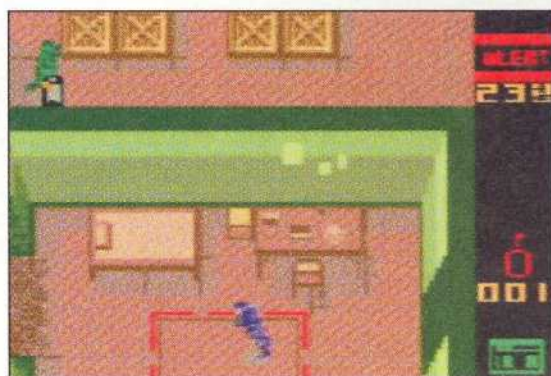
S. 22

S. 36

Metal Gear Solid

Solid Snake im Handtaschenformat

36



Als Agent Solid Snake erfüllt ihr riskante Aufträge und lernt das Anschleichen

Int. Track&Field Summer Games

Wettkampf total – DAS Mehrspielervergnügen

24

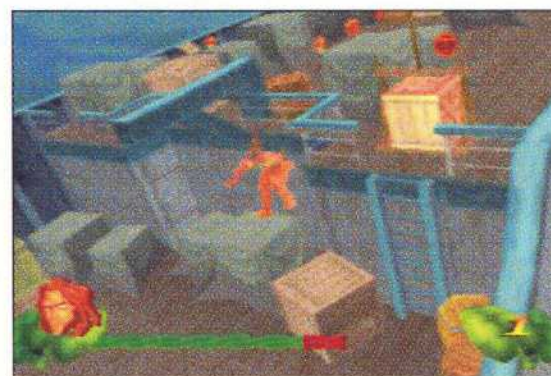
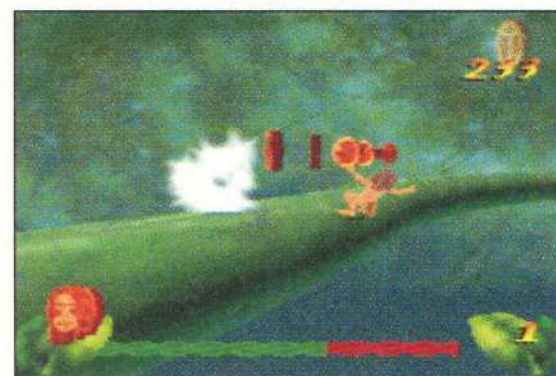


Bei diesem Spiel wird nicht nur wild getriggert, euer Geschick ist ebenfalls gefragt

Tarzan

Heiße Jump&Run-Action für Dschungelfreunde

28



Ihr beginnt als kleiner Spross und führt Tarzan durch sein aufregendes Urwaldleben

SPECIALS

64DD	70
Anime & Manga	74

WETTBEWERBE

Activision	19
Ubi Soft	7
In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlost TOTAL! zwei Game Boy Color inklusive Rayman sowie T-Shirts und weitere Zubehöerteile für die tragbare Konsole.	
Virgin Interactive	66
In Zusammenarbeit mit Virgin Interactive verlosen wir das ultimative Agentenwerkzeug: ein tolles Fernglas von Canon.	

NEWS

NINTENDO⁶⁴

Excitebike 64	7
The Legend of Zelda: Majora's Mask	8
Perfect Dark	6
Power Rangers Lightspeed Rescue	6
Turok 3: Shadow of Oblivian	12
The World is Not Enough	10

GAME BOY COLOR

International Karate 2000	12
Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars	12
GBC-Release-Liste	13
N64-Release-Liste	13

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Mario Party 2	22
Taz Express	18

GAME BOY COLOR

Pokémon Gold & Silber	20
-----------------------------	----

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Hydro Thunder	32
International Track & Field Summer Games	24
Rally 99 (Import)	34
Tarzan	28

GAME BOY COLOR

Box Champions	40
Game & Watch Gallery 3	63
Janosch -	
Das große Panama Spiel	67
Maske des Zorro, Die	65
Metal Gear Solid	36
Micro Machines 1 & 2:	
Twin Turbo	62
Rampage 2 Universal Tour	64
Ready 2 Rumble	68
Speedy Gonzales -	
Abenteuer im Aztekenreich	69
Tony Hawk's Skateboarding	41

TIPPS & TRICKS

Game-Buster-Codes	88
Helpline	90
Pokémon (GBC) - Teil 7	78
Shortys	86

RUBRIKEN

Abonnement	89
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	96
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.	
Editorial	3
Heftshop	77
Habt ihr eine Ausgabe verpasst, weil ihr kein Abonnement besitzt? Seid ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tipps und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.	
Impressum	98
Leserbriefe	14
Leser-Charts	42
Poster: Pokémon (GBC), Metal Gear Solid (GBC)	
TOTAL!-Intern	61
Vorschau	98

Hydro Thunder

Spritzige Powerboot-Rennen!

32



Teilt euch die Nitros gut ein!

Rally 99

Mit Vollgas über Stock und Stein

34

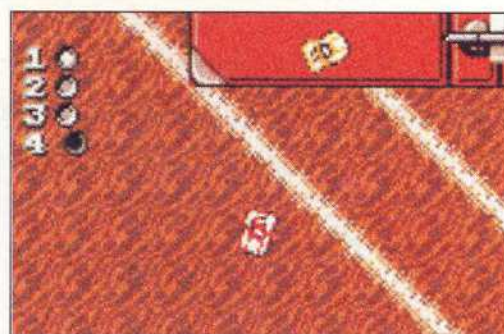


Leider nur als Japan-Import zu haben

Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo

Jetzt mit Twin-Turbo!

62



Klein, kleiner, Micro Machines

Janosch

Mit Janosch und dem Bären nach Panama

67



Box Champions

Die Box-Elite versammelt sich

40

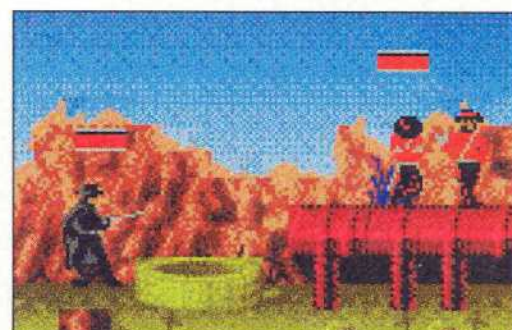


Magenschläge steckt Ali locker weg

Die Maske des Zorro

A wie Action und Z wie Zorro

65



Satte 40 Level erwarten den Degenheld

64DD

Gigantismus oder nur eine Spielerei?

70



Anime & Manga

Die Filme des Regisseurs Kenichi Sonoda

74



Perfect Dark

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Rare

Genre: First Person Shooter
Erhältlich: ab Juni

Die Spannung steigt. Am 22. Mai soll *Perfect Dark* in Amerika erscheinen, Mitte Juni folgt die PAL-Version für den europäischen Markt. Obwohl das Spiel nicht offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, dürfte es kein Problem sein, es auch hier zu Lande zu kaufen. Viele kleine Händler und sogar große Kaufhaus- und Handelsketten werden die europäische Import-Version anbieten, die mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattet sein wird.

Insgesamt gibt es mehr als 44 verschiedene Waffen, die alle neben ihrer normalen Funktion über eine zweite Sonderfunktion verfügen. Da wäre zum Beispiel eine kleine Pistole mit dem Namen Dragon. Sie schießt nicht nur hervorragend, sie kann auch auf dem Boden abgelegt werden. Sobald ein Gegner sie aufnehmen möchte, explodiert sie jedoch und nimmt ihn mit ins Jenseits. Nicht nur das Waffenarsenal ist vielseitig, auch die



Mehrspieler-Modi haben es in sich. Neben klassischen Disziplinen wie Deathmatch und Capture the Flag existieren ein Kooperations- und einen Counter-Modus. Beide stehen nur für zwei Spieler zur Verfügung und sind inhaltlich mit dem Story-Modus für einen Spieler identisch. Bei der Kooperations-Variante startet ihr gemeinsam gegen das Böse. Im Counter-Modus steuert einer Joanna Dark, während der andere Spieler in die Rolle eines Bösewichts schlüpft, der

Joanna stoppen soll. Natürlich hat die Heldin mehr Energie, während der Bösewicht nach einigen Treffern das Zeitliche segnet. Für den zweiten Spieler ist die Action dann aber noch lange nicht beendet. Wie in dem Film *Matrix* schlüpft dieser in den Körper des nächsten Bösewichts und setzt die Verfolgung fort. Mehr über die unglaubliche Vielseitigkeit und Qualität von *Perfect Dark* werdet ihr in unseren ausführlichen Test in der nächsten TOTAL! finden.



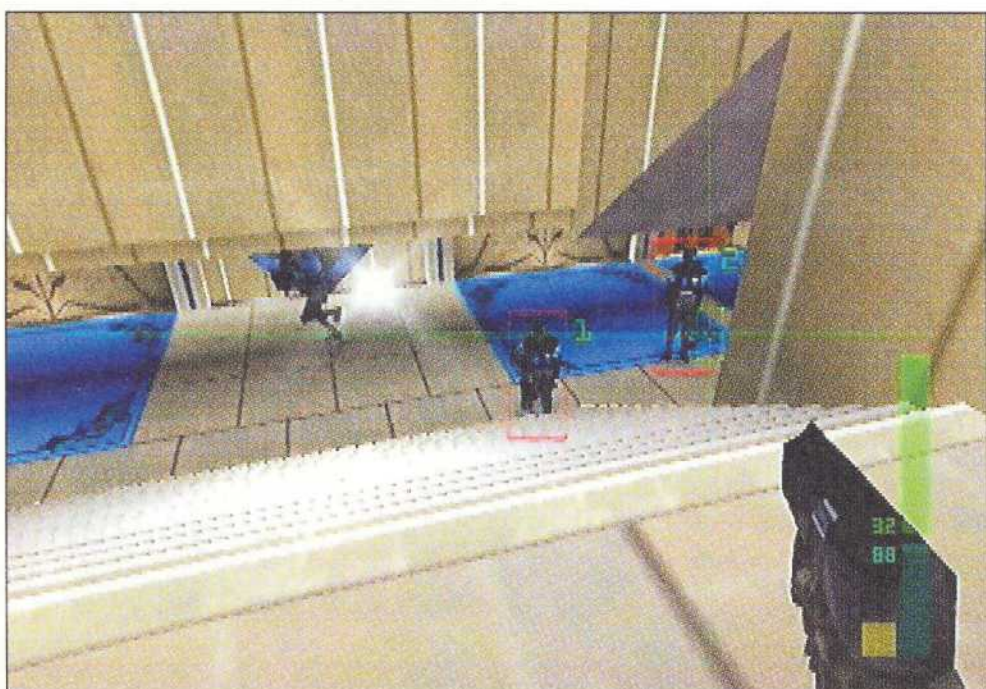
Selbstverständlich darf im umfangreichen Arsenal ein Sniper-Gewehr nicht fehlen. Legt euch auf die Lauer!



Tja, auch dieser fiesche Mechaniker hat kapiert, dass es manchmal einfach angebracht ist, zu fliehen



Im Counter-Modus kann ein Spieler die Bösen steuern, denen Joanna während ihres Abenteuers begegnet



Excitebike 64

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Nintendo

Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab Juni

Es ist wirklich unglaublich, mit welchen Riesenschritten sich *Excitebike 64* in den letzten Monaten weiterentwickelt hat. Die Grafik war bereits auf der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar sehr beeindruckend anzusehen und die Motorräder ließen sich ausgezeichnet steuern. Inzwi-



Wilde Verfolgungsjagden in den vielen Motocross-Arenen bringen die Zuschauer zum Rasen

schon bleibt einem jedoch aufgrund der detaillierten Darstellung wirklich der Mund offen stehen. Da die Spielbarkeit des Games nicht unter der verbesserten Grafik leidet, ist bei Nintendo seit jeher Ehrensache. Im Ge-



Gewagte Stunts vor malerischen Kulissen: Welcher Motocross-Fan kann sich etwas Schöneres vorstellen?

genteil, auch das Gameplay wurde noch einmal aufgebohrt. Freut euch also auf ein Motorradrennspiel, das sich in puncto Perfektion nicht hinter *Wave Race 64* und *1080°* zu verstecken braucht!

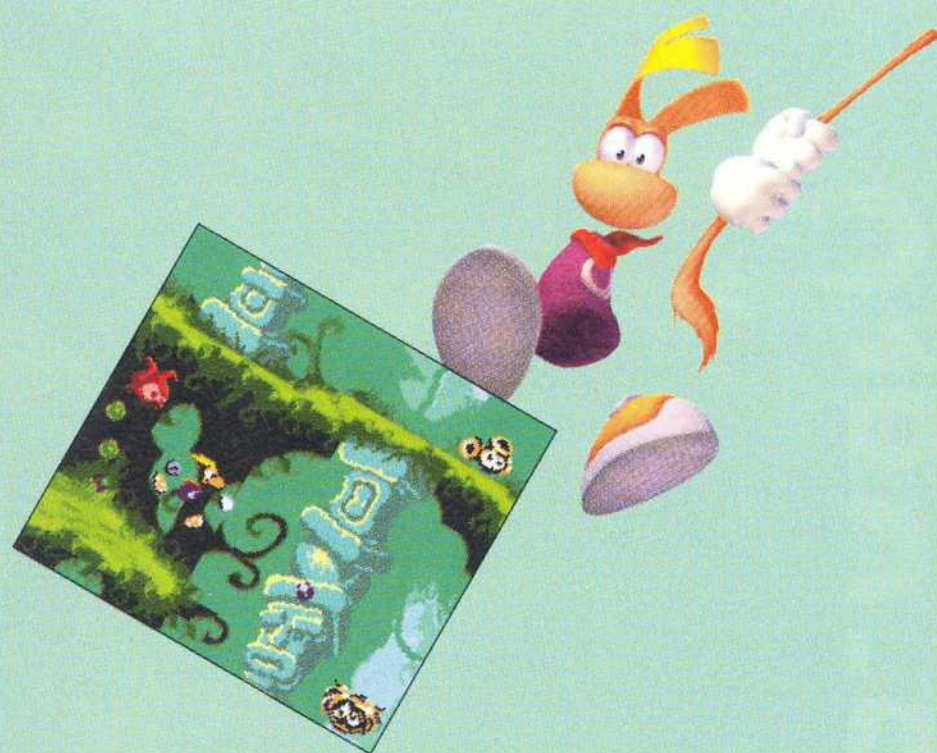
VERLOSUNG

2 x je ein Game Boy Color und ein Rayman (GBC)

10 x je ein Rayman-T-Shirt

10 x je eine Lupe für GBC

10 x je ein Transparent Pocket für GBC



Der kleine Strahleman Rayman tobt seit einigen Wochen auch über Game-Boy-Color-Bildschirme. Der Hersteller Ubi Soft verlost in Zusammenarbeit mit TOTAL! mehrere attraktive Preise. Zu gewinnen gibt es:

Schickt einfach eine Postkarte an:

TOTAL!

Stichwort: „Rayman!“

Friedensallee 41

22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 24.05.2000

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter des X-plain Verlages

und der Firma Ubi Soft sowie deren

Angehörige dürfen an dieser Verlosung

nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



The Legend of Zelda: Majora's Mask

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Nintendo

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 4. Quartal

Ende des Jahres wird *The Legend of Zelda: Majora's Mask* in Europa erscheinen. Kurz vor der Japan-Veröffentlichung des Spiels am 27. April hat Nintendo noch einmal eine Hand voll neuer Screenshots freigegeben, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Im kommenden Monat stellen wir dann den mit Spannung erwarteten Nachfolger des Megahits *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* in einer ausführlichen Preview genauer vor. Bis dahin, ergötzt euch an den aktuellen Bildern!



Wie gut, dass es die kleine Navy gibt: Sie gibt euch Auskunft sowohl über eure Gegner als auch über eure Freunde



Der könnte auch gut bei Torfrock spielen: Link hat es in seinem neuen Abenteuer mit skurrilen Gestalten zu tun



Viele Rätsel um geheimnisvolle Statuen und andere mystische Dinge müssen von euch gelöst werden

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

Theo KRAENZ VERSAND

Laden
KRAENZ GAM S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Versand Der Versandspezialist:
KRAENZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



UND LADEN

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
- Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
- Mem. Card 1 M linear Blaze .. 29,95
- Expansion Pak - original 64,95
- Expansion Pak - orig. (in Bulk) 49,95
- 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* (N64) 99,95

- 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: Legacy of Dark. 109,95
- Command & Conquer 109,95
- Daikatana 109,95
- Destruction Derby 109,95
- Diddy Kong Racing 89,95
- Donkey Kong 64* (SVR) 99,95
- Earthworm Jim 3D 89,95
- ECW Hardc. R. (dt. od. EV) 99,95
- PGA European Tour Golf 89,95
- F1 World Grand Prix 2 89,95
- Gex 3: 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

NINTENDO 64

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Beetle Adventure Rac. 39,95
- Bombberman Hero 49,95
- F-Zero X 59,95
- Iggy's Reckin' Balls 49,95
- 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
- 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



Pokémon Stadium (dt.) (N64) 139,95

- Mario Party 89,95
- Mario Party 2 (Juli) 109,95
- NBA Jam 2000 89,95
- The New Tetris 89,95
- NFL Quarterback Club 2000 .. 94,95
- Nuclear Strike 109,95
- Operation Winback (April) ... 99,95
- Paperboy 109,95
- Perfect Dark (Mai) 109,95
- Pokémon Stadium + Tr. Pak(Apr) 139,95



Rayman 2 (N64) 119,95



Army Men (N64) 99,95



Operation: Winback (N64) 99,95



Mario Party 2 (N64) 109,95



Rainbow Six 99,95



Rayman 2 119,95



Ready 2 Rumble Boxing 109,95



ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95



Ridge Racer 64 (N64) 109,95



Tony Hawk's Skateboard (N64) 89,95



Ruff & Tumble (N64) 109,95

3% Rabatt
Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert
Sonderangebot: ab 170,- DM Rechnungswert
Sonderangebot: ab 170,- DM Rechnungswert

10 Jahre



Pokémon GB-Spieler:
gelber, roter oder blauer Edition
solange Vorrat reicht
inkl. Linkkabel
je DM 64,95



Unser Osterangebot für
GAME BOY
nur solange Vorrat reicht!

NINTENDO 64

- 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
- Tony Hawk's Skateboarding .. 89,95
- Toy Story 2 89,95
- Vigilante 8 - 2nd Offense 89,95
- WCW Mayhem 99,95
- Zelda 64 109,95

GAME BOY

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

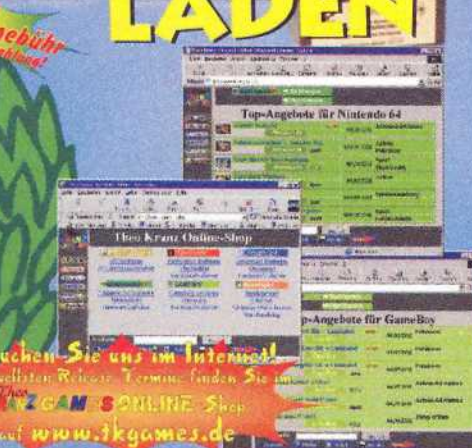
- Bust A Move 2 29,95
- Gargoyles Quest 34,95
- Oddworld: Abe's Adv. 34,95
- On the Tiles 34,95
- Spirou 34,95
- Superman 29,95
- Tamagotchi 29,95
- Top Gear R. (Rumble) COLOR 49,95

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



Schnell, schneller Theo Kranz Versand!

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



Pokémon

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



Karten, Flummi, 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
- Armored in Project Swarm 89,95
- Army Men 59,95
- Beauty & the Beast 64,95
- Bombberman 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 2 (März) 64,95
- FIFA 2000 64,95
- Game & Watch Gallery 3 (Mrz) 44,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko 64,95
- Hugo 2 1/2 64,95
- International Karate (März) .. 54,95
- Int. Track & Field 64,95
- Janosch: das grosse Panama... 59,95
- Jay & die Spielzeugdiebe(Apr) 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
- 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. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur Visa oder Mastercard): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladendpreise können variieren. *Dieser Artikel wird portofrei verschickt. *Jubiläumsgeschenk: *Dieser Artikel wird portofrei verschickt. *Jubiläumsgeschenk: *Dieser Artikel wird portofrei verschickt.
"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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545235

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

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

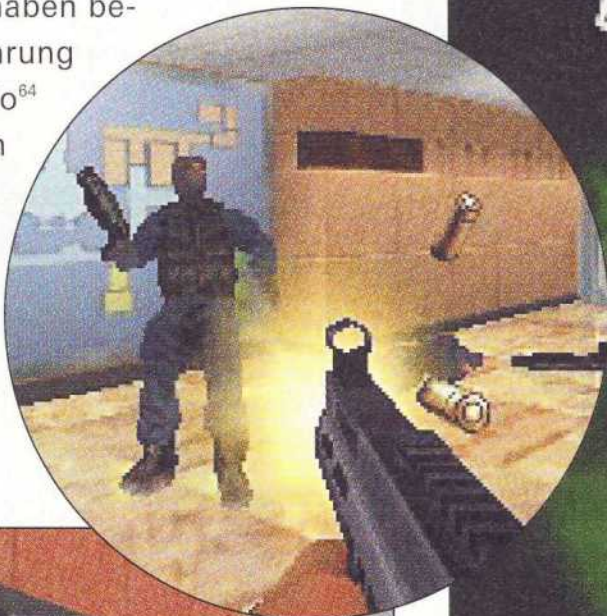


The World is Not Enough

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Eurocom

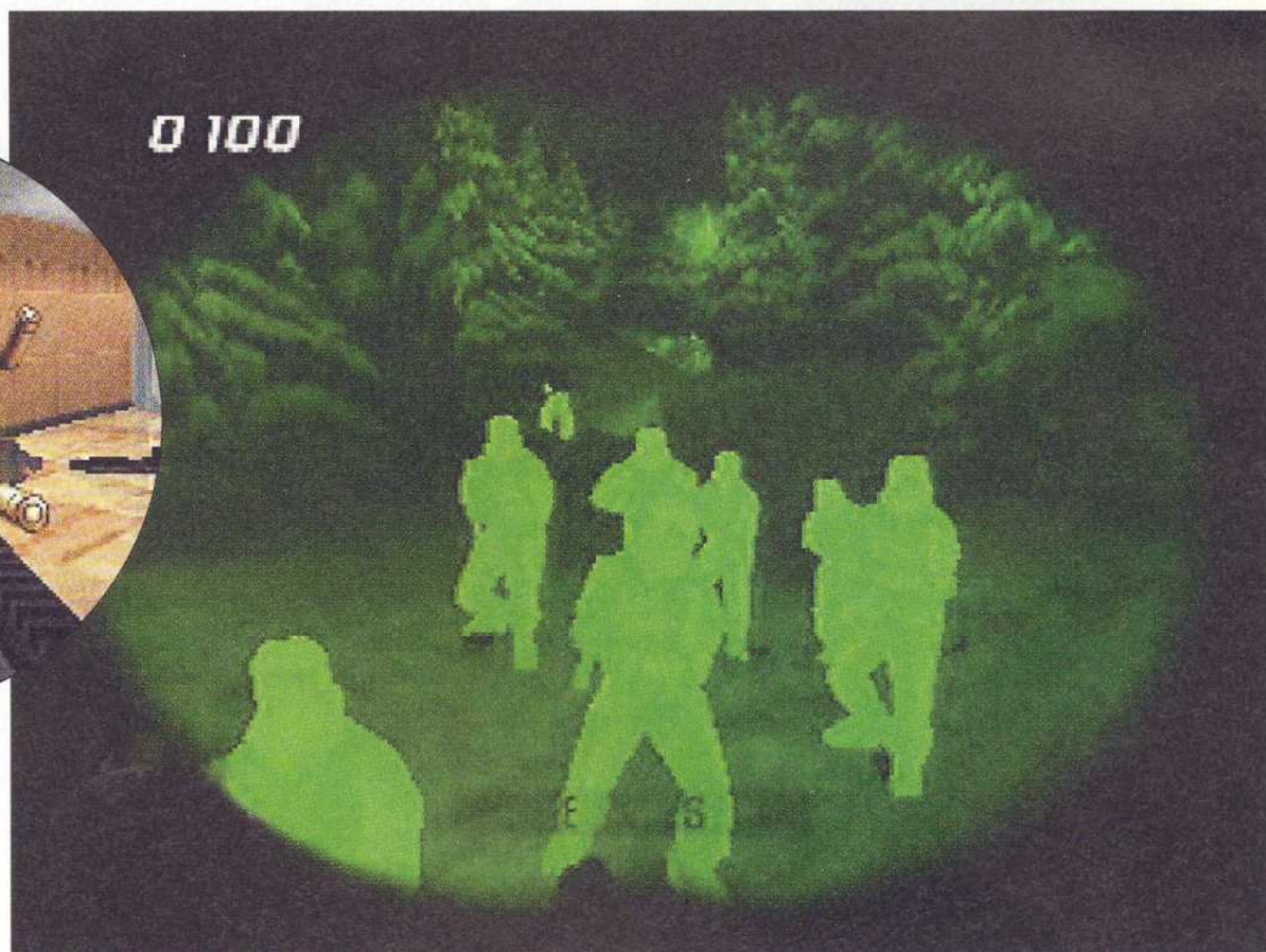
Genre: First Person Shooter
Erhältlich: 4. Quartal

Richtig, die Welt ist nicht genug! Ein weiterer James-Bond-Titel für Nintendo⁶⁴ muss her! Wie wir bereits in den News der Ausgabe 12/1999 berichteten, arbeitet der Entwickler Eurocom derzeit für Electronic Arts an einem Spiel zu dem Bond-Film *The World is not Enough*. Die Programmierer haben bereits viel Erfahrung mit dem Nintendo⁶⁴ sammeln können – unter anderem stammt das ausgezeichnete *Duke Nukem: Zero Hour* von ihnen.



The World is not Enough ist ein First Person Shooter, dessen Gameplay ganz klar an Rares James-Bond-Titel angelehnt ist. Die Grafik ist extrem detailliert und soll neue

Maßstäbe im Genre setzen. Da die ersten offiziellen Screenshots bereits äußerst vielversprechend aussehen, erwarten wir den Titel bereits mit Spannung.



Die Wachen auf der Brücke werden mit dem Sniper-Gewehr ausgeschaltet – so bleibt man unentdeckt



Allein die Spiegelungen auf dem glatten Marmorboden lassen in grafischer Hinsicht einiges erwarten

Power Rangers Lightspeed Rescue

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Mass Media

Genre: Action
Erhältlich: 4. Quartal

Die Power Rangers bekommen ihr eigenes N64-Game. In über 30 Leveln müssen die maskierten Helden in den bunten Trainingsanzügen für Recht und Ordnung sorgen. Dabei wird das Spiel nicht nur die Originalmusiken und Soundeffekte der Fernsehserie bieten. Auch bekannte Bösewichter wie Diabolico oder Magmavore haben einen Auftritt. Allerdings müsst ihr euch noch etwas gedulden, denn der Titel ist erst für das 4. Quartal 2000 angekündigt.



Ja, so lieben wir sie: in ihren modischen Trainingsanzügen, deren Farben immer wieder begeistern ...



Diverse Fortbewegungsmittel bringen euch schnell zu den Orten, an denen die Rangers gebraucht werden

ERLEBE DEINE POKÉMON AUF DEM N64

© 1995 - 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.



inkl.
Transfer Pak

Nintendo®

POKÉMON STADIUM™

NINTENDO⁶⁴



Jetzt erobern die Pokémon auch das N64. Super 3D-Grafik und unglaubliche Spezialeffekte warten auf dich. Die absolute Sensation – lade mit dem Transfer Pak deine Pokémon vom Game Boy direkt in das N64 und stelle dich der ultimativen Herausforderung. Kämpfe dich durch zahlreiche Arenen und Turniere, um den Pokémon Cup zu gewinnen. Trainiere gut, das wird kein Spaziergang!

Turok 3: Shadow of Oblivion

System: Nintendo⁶⁴ Genre: First Person Shooter
Entwickler: Acclaim Erhältlich: 3. Quartal



Bei Turok 3: Shadow of Oblivion solltet ihr es vermeiden, immer gleich auf alles zu schießen, was sich bewegt. Dieser nette Pilot will euch bestimmt nur helfen!



Viele, unterschiedlich gestaltete Gegner machen euch das virtuelle Leben schwer



Die Fernsicht in den Leveln ist größer als bisher

Diesmal begeben sich Joshua Fireseeds Schwester Danielle und sein kleiner Bruder Joseph auf die Dinosaurierpirsch. Am Anfang des Spiels müsst ihr euch für einen der beiden Charakteren entscheiden. Das Game wird dadurch unterschiedlich verlaufen,

da es bestimmte Areale gibt, die nur Danielle oder Joseph erreichen können. Um alles zu sehen, müsst ihr das Game also mindestens zweimal durchspielen. Die Programmierer versprechen übrigens eine konstante Framerate. Extreme Ruckeleien, wie sie bei Turok 2 vorkamen,

soll es definitiv nicht geben.

Außerdem werdet ihr den Spielstand jederzeit speichern können. Neben mehr als 20 Leveln in fünf verschiedenen Umgebungen bietet Turok 3 satte 48 exklusive Mehrspieler-Level.



Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars

System: GBC
Entwickler: Infogrames

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: ab April

Bugs Bunny ist ein alter Hase, nicht nur in puncto Zeichentrickfilm. Auch in diversen Videospielen hat er bereits mitgewirkt. Als Hauptfigur in Infogrames' Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars, hat er den Auftrag, die Welt zu retten. Dabei ist er jedoch auf die Hilfe von 13 anderen Figu-

ren wie zum Beispiel Duffy Duck oder Elmer Fudd angewiesen, in deren Rollen ihr vorübergehend schlüpfen könnt.



Auch als liebenswerter Hühnerhabicht absolviert ihr einige der Aufgaben

International Karate 2000

System: GBC
Entwickler: Studio 3

Genre: Prügelspiel
Erhältlich: ab Mai

Während der Hochzeiten des Heimcomputers C64 zählte International Karate zu den Highlights. Nun kommt eine GBC-Version auf den Markt, die den Charme des Klassikers gut eingefangen hat. Kleine Minispielchen lockern das Kampfgeschehen auf.



Huuuaa! Ob das Kampfgeschrei über den Game-Boy-Color-Lautsprecher auch gut herüberkommt?



Sogar vor dem Kreml in Moskau finden die Kämpfe statt, die nur etwas für ganze Kerle sind

GAME BOY
COLOR

NINTENDO 64

Termin	Titel	Hersteller	Genre
April:	4x4 World Trophy	Infogrames	Rennspiel
	Azure Dreams	Konami	Rollenspiel
	Billy Bob's Huntin'n Fishing	Konami	Angelspiel
	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
	F15 Strike Eagle	Take 2	Action
	Golf King	Crave Entertainment	Sport
	International Karate 2000	Virgin Interactive	Prügelspiel
	Jer. McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel
	Looney Tunes Collector:		
	Attacke vom Mars	Infogrames	Action/Adventure
	Mask of Zorro	Ubi Soft	Jump&Run
	Muppets, The	Take 2	Action
	NBA In the Zone 2000	Konami	Sport
	Pong	THQ/Hasbro Interactive	Action
	Rainbow Six	Take 2	Action/Strategie
	Tomb Raider	Eidos Interactive	Action/Adventure
	Tonka Raceway	Take 2	Rennspiel
	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
	Oddworld Adventures II	Oddworld/GT Interactive	Jump&Run
	Pocket Racing	Virgin Interactive	Rennspiel
	Pool Billiard	Codemasters	Sport
	Spirou	Ubi Soft	Action/Adventure
	Thrasher: Skate and Destroy	Take 2	Sport
	TOCA Touring Cars	THQ	Rennspiel
	Toonsylvania	Ubi Soft	Action
	Triple Play Baseball 2001	THQ	Sport
	Tyrannosaurus Tex	Eidos Interactive	First Person Shooter
	Xena – Warrior Princess	Titus	Prügelspiel
	WCW Mayhem	Electronic Arts	Prügelspiel
Juni:	Driver	GT Interactive	Rennspiel
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
	Hercules	Titus	Action
	Hot Wheels Stunt Driver	Mattel Media	Rennspiel
	Micro Machines V3	Codemasters/THQ	Rennspiel
	NASCAR 2000	THQ	Rennspiel
	Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	Pokémon
	RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	UEFA Soccer 2000	Infogrames	Sport
	Wacky Races	Infogrames	Rennspiel
	Wetrix	Infogrames	Puzzlespiel
ab Juli:	Dino Crisis (Oktober)	Capcom/Virgin Int.	Action
	Lemmings (Juli)	Take 2	Puzzlespiel/Strategie
	Perfect Dark (August)	Rare/Nintendo	Third Person Shooter
	Pokémon Pinball (August)	Nintendo	Flipper
	Power Rangers Light. Res. (Nov.)	THQ	Action/Adventure
	Street Fighter Alpha 3 (Sept.)	Virgin Int./Capcom	Prügelspiel
	Turok 3 (September)	Acclaim	Action
	WWF	THQ	Prügelspiel
Termin nicht bekannt:			
	Lufia – Ruins Chaser	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure
Entwicklung eingestellt:			
	Resident Evil	Virgin Interactive	Action/Adventure

Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
April:	Asteroids Hyper 64	Crave Entertainment	Shoot 'em Up	3/00
	Battlezone 64	Crave Entertainment	Action	4/00
	Hydro Thunder	Midway	Rennspiel	5/00
	Int. Track & Field Summer Games	Konami	Sport	5/00
	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	5/00
Mai:	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	4/00
	Operation WinBack	Virgin Interactive/Koei	Third Person Shooter	4/00
	Perfect Dark (nicht in Dt.)	Nintendo/Rare	First Person Shooter	5/00
	Taz Express	Infogrames	Action/Adventure	5/00
Juni:	Blues Brothers 2000	Titus	Jump&Run	7/99
	ISS 2000	Konami	Sport	2/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Spielesammlung	5/00
	Hercules	Titus	Action/Adventure	7/99
Juli:	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	5/00
August:	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	5/00
Septemb.:	Aidyn Chronicles:			
	First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	4/00
	Schlümpfe 2000	Infogrames	Jump&Run	–
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00
	Turok 3:			
	Shadow of Oblivion	Acclaim	First Person Shooter	5/00
Novemb.:	Power Rangers Light. Rescue	THQ	Action/Adventure	5/00
	Rugrats in Paris	THQ	Adventure	–
	Scooby-Doo	THQ	Jump&Run	–
	WWF	THQ	Prügelspiel	–
Termin nicht bekannt:				
	Banjo-Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	4/00
	Championship Motocross	THQ	Rennspiel	–
	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: The Crystal Shards	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
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport	5/00
	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	3/00
Entwicklung eingestellt:				
	All-Star Baseball 2001 (nicht in Dt.)	Acclaim	Sport	12/99
	F-1 World Grand Prix III	Video Systems	Rennspiel	–
	Pokémon Snap (Euro. Version)	Nintendo	Foto-Safari	7/99





Zur passenden Eröffnung der Leserpostseiten gibt's erst mal unsere Adresse von Karo und Ivan Talja

Tag auch!

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! Leserbrief
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“.



Kai „Mantis“ Essers hat uns wieder einmal mit einen ganzen Schwung selbst gerenderter Bilder überrascht. Als Hilfsmittel diente Highlight Pro 2 sowie diverse Bildbearbeitungsprogramme. Wir sind wie immer beeindruckt!

April, April!

Ich schlage gerade die neue TOTAL! auf und lese mit Begeisterung auf Seite sieben den Bericht über den Dolphin. Natürlich brennen mir tausend Fragen auf der Seele.

Wird es für das Lenkrad Seiten-Airbags geben? Kann der Emotion-Controller Gerüche des Spielers in ein Spiel übertragen, die dann Einfluss auf den Spielverlauf haben, zum Beispiel aufdringliche Parfums oder abgehende Körperwinde etc.?

Es freut mich auch, dass Mr. Miyamoto nach unzähligen Mario-Spielchen nun endlich einen Zombie-Prügler entwickeln will und hoffe, dass dieser mit seiner ganzen, unvorstellbaren Brutalität auf dem deutschen Markt erscheint. Schade nur, dass man den Dolphin nicht aufrecht stellen kann wie die PS 2.

Ich jedenfalls werde in der Nacht zum 1. April vor einer Aldi-Filiale meiner Wahl kampie- ren, um einer der Ersten zu sein, die die neue Konsole in den Händen halten werden.

Viele Grüße und viel Spaß im April!

Michael Müller (29)

Na, ihr seid ja ganz witzig! Als ich den Artikel „Erste Bilder vom Dolphin“ in der April-Ausgabe meiner TOTAL! laß, lief mir fast das Wasser im Mund zusammen. Ich konnte es gar nicht richtig glauben, und glaube es inzwischen immer noch nicht. Denn mir ist aufgefallen, dass dies ja die April-Ausgabe ist. Aufgrund eurer früheren Aprilscherze (auf die ich TOTAL! reingefallen bin) und einiger dubioser Aussagen (Geruchssensoren am Controller, Release-Datum ...) bin ich zu dem Schluss gekommen, dass dies euer alljährlicher Aprilscherz ist. Oder ist es doch die Aussage von Yoshiaki Okamoto, dass N64-Spieler einfach bessere Spieler seien? Wie dem auch sei, das ist der Beweis, dass ihr ein gutes Heft macht. Denn mit eurer Souveränität schafft ihr es sogar, den Lesern solche Bären aufzubinden.

Trotz allem habe ich noch etwas zu kritisieren. Der Test zu *Tony Hawk's Skateboarding* war sehr enttäuschend. Da hatte ich mir wesentlich mehr erhofft. Vor allem einen Vergleich zur PSX-Version habe ich vermisst. Mich würde es schon interessieren, wie PSX-Spieler auf dieses Game reagieren werden. Überhaupt solltet ihr mehr Vergleiche ziehen. Ansonsten produziert ihr eine ausgesprochen seriöse und gute Zeitung.

Dennis

TOTAL!:

Wir freuen uns, dass unser Dolphin-Aprilscherz bei so vielen so gut angekommen ist, und möchten uns zugleich bei all jenen entschuldigen, die darauf hereingefallen sind (sowie bei der Nintendo-Konsumentenberatung, die von einigen Nachfragen zu diesem Thema anfangs kalt erwischt wurde ...). Dabei hätte die



Antina (13) aus Neue Tiefe/Fehmarn lässt die Pokémon gegen die Monster aus Dragon Quest antreten

Aussage „750 Spiele zum Start“ sowie der alberne Controller (in Form einer Nackenstütze!) doch stutzig machen müssen. Wir versprechen aber keine Besserung für die April-Ausgabe im nächsten Jahr!

Die Aussage von Herrn Okamoto zu *Resident Evil Zero* war keinesfalls ein Scherz. Dies bestätigt schließlich nur das, was wir seit Mo-

naten gebetsmühlenartig wiederholen: Dass sich die N64-Zielgruppe sowie das Image der Konsole in Japan und den USA völlig anders darstellt als hier zu Lande.

Was die geforderten Vergleiche betrifft: Dieses Thema ist seit langem ein Streitpunkt in der Redaktion. Einige sind deiner Ansicht, andere meinen, dies habe in einem reinen Nintendo-Mag wenig zu suchen. Schreibt doch mal, wie ihr das seht! *Tony* jedenfalls ist eine ordentliche Umsetzung. Der Soundtrack wurde technisch überraschend perfekt übernommen, doch leider ist die Grafik leicht verwaschen, und High-Res-Grafik per Expansion Pak gibt es unverständlicherweise ebenso wenig wie die Videosequenzen. Da die PSX-CD zudem billiger ist, spricht im direkten Vergleich also wenig für die spielerisch hervorragende Umsetzung. Außer einen Punkt vielleicht: Die Ladezeiten, die bei der PlayStation-Fassung nicht nur das Laufwerk, sondern auch die Nerven des Spielers arg strapazieren, gibt es beim N64 natürlich nicht.

Klassiker des Monats

Mein Dad und ich schwärmen heute immer noch von den beiden SNES-Titeln *Flashback* und *Another World*. Damals waren wir von Story und Ideenvielfalt wie zum Beispiel *Gegnern* wie den *Morphs* und dem ganzen Drumherum – *Another World* war trotz schlichter Grafik wegen der tollen Musik absolut bedrückend und ist es auch heute noch – beeindruckt. Als das N64 auf den Markt kam und wir die technischen Möglichkeiten sahen, wünschten wir uns eine 64-Bit-Umsetzung eines der beiden Titel (in 3D, versteht sich). Denn das, was wir als *Fade to Black* auf der PSX zu sehen bekamen, wollten wir einfach nicht als eine echte Fortsetzung wahrnehmen. Nun wollen wir euch fragen, ob noch kein Entwickler auf die Idee gekommen ist, einen der beiden Titel auf N64 (oder Dolphin) umzusetzen. Gibt es für uns noch einen Hoffnungsschimmer?

Außerdem haben wir noch folgende Frage:



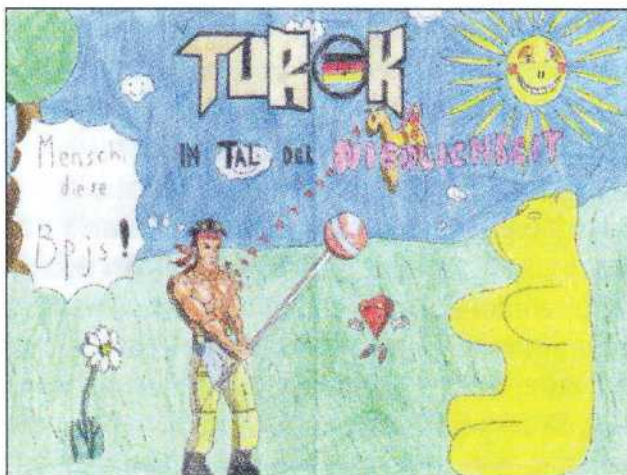
Elli 2000 freut sich auf Anime&Manga-Reportagen über *Magic Knight Rayearth* und *Oh! My Goddess*

Wann bekommen wir endlich erste Dolphin-Screenshots zu sehen? Auf der letztjährigen E3-Messe versicherte Nintendo, im Dezember 99 die Leistungsfähigkeit des Dolphin zu demonstrieren, im Oktober wollte ArtX den Grafikprozessor der Öffentlichkeit präsentieren. Sorry, aber wenn Nintendo es nicht einmal schafft, solche „kleinen“ Termine einzuhalten, wie soll es dann mit dem Launch zum Weihnachtsgeschäft 2000 überhaupt klappen? PS: *Flashback* ist übrigens unser Tipp für den Klassiker des Monats.

Dennis & Jürgen Röcker

TOTAL!:

Die beiden Spiele gelten tatsächlich bei vielen Leuten als Klassiker (Konamis Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) zum Beispiel nennt *Another World* in einer Reihe mit *Super Mario Bros.* und *Zelda III* als eines der Spiele, die ihn besonders beeinflusst oder beeindruckt haben). Die *Flashback*-Fortsetzung in 3D, *Fade to Black*, war wirklich ein Schuss in den Ofen. Einer der Gründe dafür ist sicherlich, dass die



Marek Bock (14) zeigt eine erschreckende Variante einer unverhältnismäßig entschärften Turok-Version

kreativen Köpfe hinter den beiden Spielen, Frédéric Savoir (*Flashback*) und Eric Chahi (*Another World*) Delphine Software verlassen und ihre eigene Firma namens Amazing Studio gegründet haben. Das Ergebnis einer vierjährigen (Katastrophen-)Produktion war *Heart of Darkness* für PSX und PC. Das 2D-Spiel im Stil von *Flashback* floppte leider grausam. Nicht wesentlich erfolgreicher schnitt das vergleichbare Spiel *Oddworld: Abe's Oddysee* der US-Entwickler Oddworld Inhabitants ab. Beide Titel boten zwar hervorragendes Design und wunderbare cineastische Qualitäten, aber die Zeit für 2D-Spiele ist offenbar abgelaufen.

Einen 2D-Klassiker in die dritte Dimension zu versetzen, ist alles andere als leicht. Das gelang bisher nur wenigen Entwicklern, insbesondere natürlich Miyamoto mit *Super Mario 64* und *Zelda: O.o.T.* Deshalb solltet ihr euch nicht allzu große Hoffnungen machen. Infogrames setzt zwar gerade einen anderen Klassiker aus französischen Landen fort (*Alone in the Dark*, das Vorbild für *Resident Evil*), aber in Bezug auf die beiden von euch genannten Titel ist uns nichts bekannt. Weiterhin ist der aktuelle Stand der Dinge, dass die ersten Dolphin-Spiele auf der Nintendo Space World in Tokio im August präsentiert werden. Aller Voraussicht nach wird Nintendo schon etwas auf der E3 im Mai „hinter verschlossenen Türen“ zeigen, aber wir

gehen nicht davon aus, dass zu dem Zeitpunkt auch schon Bilder veröffentlicht werden dürfen. Wir halten diese Informationspolitik zwar für fragwürdig, aber offenbar hat jemand bei Nintendo entschieden, dass Dolphin-Berichte zu einem früheren Zeitpunkt die guten N64-Abverkäufe in den USA und neuerdings wieder in Japan gefährden würden.

Trotz allem ist es jedoch weiterhin denkbar, dass die neue Konsole in Japan noch vor Weihnachten 2000 auf den Markt kommt. Nintendo ist immer für eine Überraschung gut.

Zeit ist Geld

So sensationell und beeindruckend die technischen Daten auch klingen, ich denke, dass es für Nintendo wichtig ist, rechtzeitig (das heißt Ende 2000) mit dem Dolphin herauszukommen. Sony hat durch ihre PS2 einen Wahnsinnsvorsprung bei den Spielern und Entwicklern gewonnen, der durch eine Verspätung des Dolphin nur noch größer wird.

Außerdem bin ich der Meinung, dass Nintendo mehr auf Fortsetzungen von Spielen setzen sollte. Auch wenn das nicht ganz zur „Immer revolutionär“-Haltung Nintendos passt, so hätte man doch von einem erfolgreichen Spiel nach kurzer Zeit noch ein bis zwei weitere, die auch das SpielerInnen-Herz höher schlagen lassen würden (siehe zum Beispiel die *Donkey Kong Country*-Reihe). Nichtsdestotrotz wird es wieder spannend an der Spitze der Videospielbranche, zumal die Chancen für Nintendo nicht schlecht stehen, da sich jetzt immer mehr Entwickler wieder dem erfolgreichen Videospieldiganten zuwenden (hoffentlich auch bald Square).

In letzter Zeit wurden häufig Spiele von der PSX oder vom PC auf N64 umgesetzt, die auf ersteren Systemen vor ein paar Jahren aktuell waren. Dabei ist mir aufgefallen, dass die N64-Version (im Vergleich zu anderen Systemen) schlechter abschneidet (jüngstes Beispiel: *Destruction Derby 64*). Woran liegt das? Haben die Entwickler wenig Erfahrung mit dem N64? Bewertet ihr als Konsolenzocker das Spiel anders (zum Beispiel *Rainbow Six*)? Sind die Titel inhaltlich veraltet? Oder sind die Wertungen gleichzusetzen, nur beim N64 hätte man mehr daraus machen können, weil es leistungsfähiger ist?

Mirko Lemme, Gelsenkirchen

TOTAL!:

Auf das Thema PS2 wollen wir weiter unten noch einmal ausführlich eingehen. Deiner Einschätzung über Fortsetzungen stimmen wir zu, aber das kann man natürlich auch anders sehen (vgl. nächster Brief). Was die Bewertungen für die Umsetzungen alter Spiele betrifft: Abgesehen von dem letztgenannten Punkt spielen alle Gründe eine Rolle. *Destruction Derby 64* zum Beispiel ist im direkten Vergleich deutlich schlechter. Käme das Original heute auf den Markt, würde es wohl auch unter den PSX-Spielern keine Begeisterung mehr erzeugen. Außerdem bevorzugen PC-Magazine generell eine andere Art von Spielen als Konsolen-Mags.

Zelda-Schnellschuss

Ich finde, dass das neue *Zelda: Majora's Mask* im Vergleich zu seinem Vorgänger *Ocarina of Time* sehr schlecht abschneidet. Ich persönlich glaube, dass Miyamoto einfach mal schnell ein „neues“ *Zelda* aus dem Ärmel schütteln will, da sich die ganze Welt unter dem Namen hervorragende Qualität vorstellt. Da das Spiel bereits in Kürze zu kaufen sein wird, glaube ich nicht, dass sich noch grundlegende Dinge ändern werden.

Marco Mauermann (15)

TOTAL!:

Seltsamerweise erhalten wir seit einiger Zeit eine ganze Menge gleich lautender Kommentare zum neuen *Zelda*-Abenteuer, obwohl noch niemand das Spiel gesehen hat. Zugegeben, auch wir gehen nicht davon aus, dass *Majora's Mask* den Titel „Bestes Spiel aller Zeiten“ erhalten wird. Man sollte der Fortsetzung trotzdem eine Chance geben. Andererseits kann selbstverständlich niemand ein „Meisterwerk“ aus dem Hut zaubern, auch Miyamoto nicht. Vertrauen wir doch einfach seiner Aussage, dass in der jahrelangen *Zelda*-Produktion genügend Ideen anfielen, die jetzt in *Majora's Mask* eingeflossen sind. Außerdem wurde der Großteil der vierjährigen Entwicklungszeit von *Ocarina* in die Entwicklung der 3D-Engine sowie die Grundlagen des Spielprinzips in einer 3D-Umgebung investiert. Diese Elemente sind nun vorhanden, sodass eineinhalb Jahre für das neue *Zelda* ein ausreichender Zeitraum sein sollten.

Poké-Corner

1. Mein Bruder hat *Pokémon Blau* und ich habe die rote Version. Man braucht ja nur zu tauschen, um alle Pokémon zu fangen. Aber wenn ich jetzt zum Beispiel das Fossil Kabuto nehme, mein Bruder Amonitas und er mir dann Amonitas gibt – dann hat er doch keines von beiden. Wie soll das gehen?
2. Wie kriege ich alle drei Formen von Evoli: Blitza, Flamara und Aquana? Es gibt ja nur ein Evoli im Spiel.

J. Riehe

TOTAL!:

1. Im Pokédex wird nicht vermerkt, welche Pokémon man hat, sondern welche man irgendwann mal besessen hat. Es besteht also ein großer Unterschied zwischen dem Eintrag „150 Pokémon gefangen“ und einem Modul, auf dem wirklich alle 150 Pokémon versam-



Auch Henrik Zenses (15) aus Delmenhorst wartet auf die 100 neuen Pokémon aus Gold und Silber



„Fortsetzung folgt“ lautet der knappe Kommentar am Ende des zehnteiligen Comics von Anja. Das ist ja wie im Fernsehen: Gerade, wenn es spannend wird, kommt die Werbepause. Wir hoffen und freuen uns auf die Fortsetzung

melt sind. Für Letzteres benötigt man schon zwei Module, wobei man eins dafür benutzt, das Spiel immer wieder von vorne zu beginnen und die seltenen Viecher auf das andere zu übertragen. Am aufwendigsten ist es dabei, Kabuto, Amonitas und deren Evolutionsformen jeweils einmal zu besitzen, weil man dafür viermal bis zur Zinnober-Insel spielen muss, 2. Entweder auf dem oben beschriebenen Weg oder, indem ihr einen dritten Pokémon-Trainer ausfindig macht, der die fehlende Form von Evoli sein Eigen nennt.

Heureka!

Am 16. Januar hat sich mein großer Traum erfüllt, ich bekam von einem Freund Mew. Ja, ihr habt richtig gelesen, das 151ste Pokémon! Man kann es bisher durch keine Cheats bekommen, sondern nur, wenn man mit einer amerikanischen Version tauscht, auf der sich Mew befindet. In Amerika gab es ja mal eine Aktion zum Freischalten. Aber warum steht bei Mew als Original-Trainer Yoshiba, oder besser gesagt, wer ist das? Mein Motto: Finger weg von Missingno.! Ich habe schon Spiele gesehen, die nicht mehr spielbar waren.

Jörg

TOTAL!:

Herzlichen Glückwunsch! Wie wir schon sagten: Zwischen deutschen und US-Modulen kann man gefahrlos Pokémon tauschen, jedoch nicht mit japanischen. Eigentlich sollte da Yoshida stehen. Motofumi Yoshida ist einer der so genannten Monster Designer des Spiels.

Pika forever?

Wann ist endlich Schluss mit Pikachu & Co.? Es ist doch Wahnsinn, was für Einschaltquoten die Serie auf RTL II erzielt. Wie kann man nur diese „Monster“ mögen? Und ich habe gelesen, dass noch neue Serien ins Fernsehen kommen. Katastrophal! Ich habe zwei kleine Geschwister, die pünktlich um 14.45 Uhr jeden Tag alles liegen und stehen las-



sen und zum Fernseher laufen. Die Serie ist doch echt verblödend. Ständig dieses „Bisa-sam“ oder „Pika“. Da dreht man doch echt durch. Und dann noch das: ein Stundenplan von *Pokémon* in der **TOTAL!**. Meine Geschwister haben sich fast um ihn geschlagen. Als ich bei euch in der Börse gelesen habe, dass ziemlich viele Leute Mitglieder für *Pokémon*-Fanclubs suchen, fragte ich mich: Was machen die da? Laufen sie etwa durch die Räume und rufen ständig: „Schiggy!, Aquaknarre!“? Ich möchte, dass ihr diesen Brief unbedingt druckt, damit mal Kinder und Erwachsene lesen können, dass nicht alle *Pokémon*-Fans sind.

Simon, Celle

TOTAL!:

Nun, Letzteres ist ja wohl selbstverständlich. Es wundert uns eher, dass das *Pokémon*-Phänomen von der N64-Fraktion und den älteren Spielern weitestgehend toleriert wird. Denn gerade die TV-Serie dürfte die Geduld von Eltern und Älteren arg strapazieren. Ein hervorragendes Beispiel ist die Folge, in der die Pokémon in einem Freizeitpark ohne Trainer herumlaufen und die Dialoge ausschließlich aus Monster-Namen bestehen („Schiggy, Schiggy, Schiggy.“ – „Glumanda, Glumanda!“). Aber wenn man sich parallel dazu ein wenig mit dem Spiel beschäftigt, steigt die Toleranzgrenze proportional zur Spieldauer stark an. Clubs halten wir zudem für absolut sinnvoll, und das nicht nur, weil man Tauschpartner benötigt, um den Pokédex zu komplettieren und somit das Spielziel zu erfüllen. Der besondere Reiz von *Pokémon* liegt schließlich in der Kommunikation mit anderen Trainern. Außerdem kommt an diesem Punkt das Sammelkartenspiel auf den Plan, das wir allen Poké-Fans nur wärmstens empfehlen können. Ach ja, wir hätten da noch eine prima Hilfestellung für das Stundenplan-Problem auf Lager: Der Kauf einer zweiten **TOTAL!** löst sämtliche Probleme ;-)

Poké-Karten

Vor ungefähr einem Monat war ich in den USA, und ich muss sagen, dort ist das *Pokémon*-Fieber noch tausend Mal größer als hier. Ich war in San Francisco in China Town, und dort sind meine Familie und ich durch die Gegend spaziert. Ich habe ein *Pokémon*-Karten-Geschäft aufgesucht und ein Packerl japanischer Karten gekauft, und zwar von den *Gold*- und *Silber*-Versionen. Ich habe eine Glitzerkarte von Pichu. Natürlich habe ich auch englische Karten gesammelt. Manche Karten sind sogar richtig viel wert. In einem Shop wurde eine Glitzerkarte von Mew für 50 Dollar angeboten. Im Internet habe ich auch gesehen, dass es gewisse Promotions gibt. Vermutlich erscheinen diese, wenn überhaupt, erst in einem Jahr oder so. Hier gibt es ja nicht einmal die Jungle- oder Fossil-Paks.

John-Michael

TOTAL!:

Europa ist nun einmal ein Jahr gegenüber den USA im Rückstand. Den Zeitplan für die Veröffentlichungspolitik haben wir in der Leserpost der TOTAL! 4/2000 beschrieben. Die so genannten Promo-Karten wird es in Deutschland ebenfalls geben, die ersten vier sind seit dem Start des Kinofilm erhältlich.

You to Mew are everything

Da die April-Ausgabe die erste TOTAL! ist, die ich gelesen habe, möchte ich fragen, ob ich Mew in meiner roten Edition fangen kann. Ich habe leider einmal den Item-Vervielfältigungs-Code angewandt und, wie ihr es im Aprilheft geschrieben hattet, die Pokémonliga-Seite gelöscht. Nun sind statt meiner eigenen Pokémon irgendwelche anderen Pokémon abgebildet. Darunter auch Mew. Normalerweise müsste man es dann doch fangen können.

Lukas Mader

TOTAL!:

Mew ist in jedem Modul theoretisch vorhanden, du kannst es jedoch nicht fangen. Diverse Gerüchte kursieren zwar im Internet, nach denen man es mit unglaublich aufwendigen Prozeduren doch schaffen soll, aber die sind

alle falsch. Die Sache mit der Vervielfältigung ist weder ein Code noch ein Cheat, sondern ein Programmierfehler.

Mehr Schein als Sein

1. Wenn es stimmt, dass sich das NES 70 Millionen Mal verkauft hat, wie ihr geschrieben habt, wieso konnte dann SCE vor einem halben Jahr, als sich die PSX gerade mal 50 Millionen Mal verkauft hatte, behaupten, dass diese die meistverkaufte Heimkonsole der Welt sei?

2. Verkauft sich die PlayStation 2 erwartungsgemäß gut?

3. Glaubt ihr, dass Nintendo den Vorsprung, den die PS2 bis zum Verkaufsstart des Dolphin herausgeholt hat, aufholen und sich die Pole Position mit genialen Spielen (und einem nicht schwarzen Gehäuse) wieder zurückerobern kann? Denn die PS2 wäre nicht das erste Flaggsschiff, das als unsinkbar galt und dann doch gegen einen Eisberg raste.

Ralf Haug

TOTAL!:

1. Das haben wir Nintendo auch gefragt, aber offensichtlich war es der Firma zu albern, sich auf einen Streit wegen dieser Falschmeldung einzulassen. Fakt ist, dass die PSX zu dem Zeitpunkt die erfolgreichste Konsole Europas war. Mittlerweile hat sie nun doch weltweit dem NES den Rang abgelassen. Dabei muss man allerdings bedenken, dass es in den 80ern nur sehr wenige NES-Geräte in Europa gab. Da Nintendo zu dem Zeitpunkt eine relativ kleine Firma war und sich nicht selbst um den europäischen Markt kümmern konnte – das Unternehmen hatte allein mit der Eroberung des US-Marktes genügend Probleme (vgl. Geschichte der Videospiele in T! 4/2000). Übrigens ist das NES noch heute die erfolgreichste Konsole sowohl in Japan als auch in den USA. Nur Europa gab bislang den Ausschlag für die Position der PSX.

2. + 3. Wir würden den Erfolg der PS2 beim Japan-Start nicht überbewerten. 980.000 verkaufte Geräte innerhalb von zwei Tagen sind natürlich überaus beeindruckend – ebenso wie der Hype in den deutschen Medien. Dabei werden jedoch die Probleme, die es reichlich gibt, unter den Teppich gekehrt. Von den knapp eine Million PS2s wurden 360.000 über Online-Bestellungen verkauft. 250.000 davon konnten allerdings nicht ausgeliefert werden, da es Defizite bei der Fertigung gab. Außerdem treten massive Komplikationen mit der Memory-Card auf. *Ridge Racer V* zerstört beim Speichern gelegentlich den auf der Karte befindlichen DVD-Software-Treiber (laut Sony in weniger als 0,1 % der Fälle ...). Die weiteren Macken wollen wir hier nicht aufzählen. Eine japanische Web-Seite, die diese Probleme auflistete, wurde nach einer Woche vom Netz genommen ... warum wohl ;-)

Bezeichnend ist, dass gerade einmal 1,3 Millionen PS2-Spiele an den Mann gebracht wurden. Gleichzeitig stieg jedoch der Verkauf von DVD-Filmen um 100 %. Ergo wollten viele Käufer nur einen günstigen DVD-Player erwerben. Böse Zungen behaupten sogar, die Leute wollten endlich einmal ihre alten PSX-Spiele ohne

Ladeprobleme und Hitzefehler der Konsole spielen können ...

Ridge Racer V – als einzig nennenswerter Launch-Titel – ist schließlich einfach nur das alte Spiel mit deutlich mehr Polygonen. Features aus Teil 3 und 4 der Serie wurden nicht integriert, dafür fehlte offenbar die Zeit. Der Hype, den deutsche Magazine um dieses Game erzeugen wollen, ist geradezu albern. Es spielt sich gut, bietet aber zu wenig Abwechslung und ist von der Atmosphäre her sehr kalt, geradezu steril. Arm ist zudem der neblige Zweispieler-Modus (vier Spieler gibt es nicht), der nicht ohne Grund scherzhaft als *Turok Racer* bezeichnet wird. Auch die zweite Spielewelle inklusive *Tekken Tag Tournament* Ende März enttäuschte.

Wie auch immer: Gegen das N64 im Vergleich zur PSX sprachen bei den Entwicklern vor allem zwei Dinge. Zuerst natürlich die teuren Module, aber auch die komplizierte technische Architektur der Nintendo-Hardware. PS2 und Dolphin setzen beide auf DVD, in dem Punkt sind sie also gleichgestellt. Allerdings ist es diesmal die Sony-Konsole, die unglaublich schwierig zu programmieren ist. Entwickler in aller Welt klagen sich darüber zur Zeit gegenseitig ihr. Es ist also durchaus denkbar, dass der Zeitnachteil für Dolphin dadurch wieder wettgemacht wird. Ein weiterer Pluspunkt für Dolphin: Falls zum Launch ein 3D-*Pokémon* in der Art von *Zelda 64* veröffentlicht wird, wird Nintendo auf einen Schlag gigantische Stückzahlen absetzen können.

Kurz beantwortet

?: Was bedeutet dieses Zeichen: ;-) ?

TI: Das ist ein Symbol, das in E-Mails oder Chats benutzt wird. Davon gibt es eine ganze Menge, laut Duden heißen sie Emoticons (Abkürzung für Emotional Icon, also Gefühlsymbol). Das bekannteste ist der Smiley, und der sieht so aus: :-). Drehst du das Symbol um 90° im Uhrzeigersinn, hast du quasi ein grinendes Gesicht vor dir. ;-) symbolisiert ein Augenzwinkern, das heißt, die davor stehende Aussage ist ironisch, humorvoll beziehungsweise nicht 100%ig ernst gemeint.

?: Was sind FMVs?

TI: Full Motion Videos sind Sequenzen (Realfilm oder computeranimiert), die im Vorfeld aufgenommen und im Spiel nur noch von der CD abgespielt oder aus dem Modul abgespult werden. Meist kommen FMVs bei der Intro, dem Abspann oder als Zwischensequenzen (sogenannte Cut-Scenes) zum Einsatz.

?: Wann kann ich endlich *Pokémon Gold/Silber* kaufen? Noch dieses Jahr?

TI: Nintendo hat noch kein Datum bekannt gegeben. Der frühestmögliche Termin ist wohl Weihnachten 2000.

?: Wenn man das Game-Boy-Spiel *Pokémon* mit dem Transfer Pak (wie beim Super Game Boy auf dem SNES) auf dem N64 spielen will, braucht man da *Pokémon Stadium*, oder geht es auch nur mit dem Transfer Pak?

TI: Man braucht *Pokémon Stadium*, da das Transfer Pak eben kein Adapter wie der Super Game Boy ist, sondern nur zum Übertragen von Daten zwischen GB- und N64-Modulen dient (zum Beispiel *Mario Golf*).



Saskia Gutekunst (14) aus Bremen arbeitet derzeit an einem *Zelda*-Manga. Wir sind gespannt!

Genre:
Jump&Run

Entwickler:
Zed Two Design Studio

Erhältlich:
ab Mai

TAZ EXPRESS

Der größte Chaot der Looney-Tunes-Bande wirbelt ab Mai auf dem Nintendo⁶⁴.

Dass seine Abenteuer dementsprechend verrückt ausfallen, versteht sich natürlich von selbst!

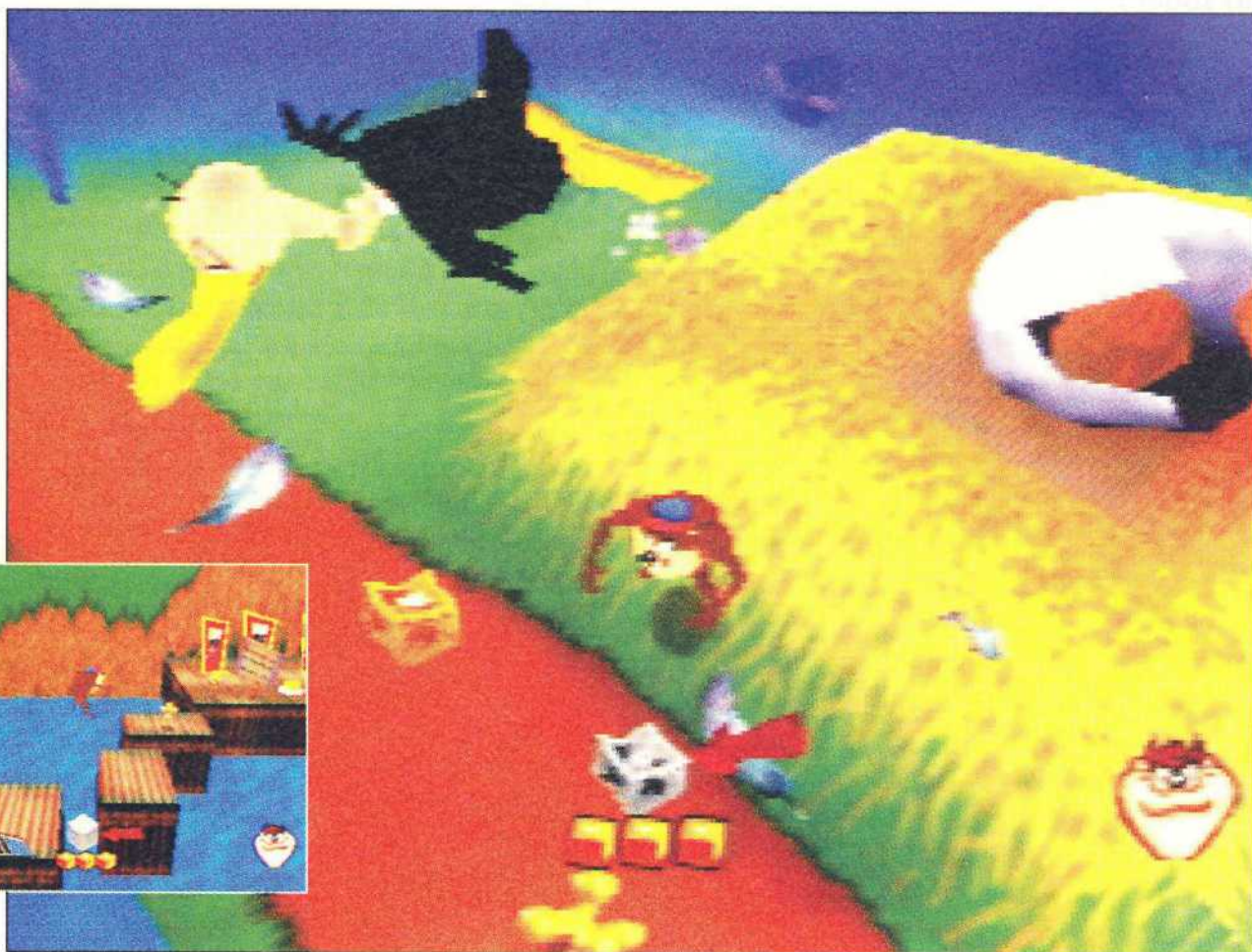


Er sabbert beim Sprechen, hat kein Benehmen und besitzt eine Visage, die eigentlich nur eine Mutter lieben kann. Die Rede ist von Taz, dem durchgeknallten tasmanischen Teufel. Dieser herzensgute Geselle versucht sich ab Mai in *Taz Express* als Paketzusteller.

Ihr müsst mit Taz fünf Welten durchqueren, die sich in insgesamt 25 Level unterteilen. Über Tasmanien geht die Reise in die Bushlands nach Tasmanian City, von dort auf den Mars, quer durch das Monument Valley bis in den Wilden Westen. Natürlich wird euch auf dieser langen Reise eine Menge Geschick abverlangt. Sprungeinlagen und kleinere Schalterrätsel stehen euch ebenso bevor wie die Konfrontation mit einigen Bösewichtern aus dem Looney-Tunes-Universum. Neben Wild Sam und dem Koyoten Karl trifft ihr auch auf den Geier Beaky, der versucht, euch euer Paket zu stehlen. Doch Taz ist nicht wehrlos, er verfügt ja über seine berühmt-berüchtigte Wirbelattacke. Dabei dreht er sich so schnell um seine eigene Achse, dass ein kleiner Tornado um ihn herum entsteht, mit dem er Hindernisse aus dem Weg räumen kann.

Grafisch und soundtechnisch ist die uns vorliegende frühe Vorabversion von *Taz Express* sehr vielversprechend. Der Vielfraß ist sehr detailliert dargestellt und rennt ewig meckernd durch die abwechslungsreich gestalteten Level. Da Taz nicht schwimmen kann, spendierten ihm die Entwickler zumindest eine schöne Animation, bei der er sich noch die Nase zuhält, bevor er absäuft. Auch auf Rollschuhen macht der kleine Wirbelwind eine exzellente Figur. Zwar fährt er nicht sehr elegant, aber gerade sein spezieller Stil wird euch zum Schmunzeln bringen. In den Leveln findet ihr Hinweisschilder mit nützlichen Tipps und jede Menge Futter für euren tasmanischen Teufel, mit dem seine Energie wieder aufgefüllt werden kann. Freunde der Zeichentrickserie und insbesondere des tasmanischen Wirbelwinds können sich freuen. *Taz Express* ist auf dem besten Weg, ein gutes Jump&Run zu werden. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt auf die fertige Version.

Pit Großer



Die Arbeit als Paketzusteller steckt voller Überraschungen. Nicht nur, dass Taz eine Menge Sprungeinlagen hinlegen muss, nein, auch so finstere Gesellen wie der Geier Beaky warten nur darauf, ein Paket zu stehlen



Taz wirbelt mit seiner Spin-Attacke kreuz und quer durch die wunderschön gestalteten Landschaften



Hinweisschilder geben euch anfangs wertvolle Tipps zur Steuerung des tasmanischen Teufels

VERLOSUNG

Los, schnappt euch einen Stift und eine Postkarte! Schreibt in wunderbar lesbarer Schönschrift den Namen des Typen auf, der eigentlich mal wieder zum Friseur müsste, aber trotzdem nichts Besseres zu tun hat, als pausenlos von einer Liane zur nächsten zu springen. Da dringt er nun schon in ein Menschen-Camp im Urwald ein und traut sich wieder nicht, sich unter die Schere eines Barbiers zu begeben. Tja, und so jemand will ein Held sein! Zu gewinnen gibt es nicht nur Spiele mit unserem Dschungelhelden für N64 und Game Boy Color, sondern noch jede Menge andere Titel von Activision. Also, nichts wie hin zum Briefkasten und ab mit der Karte an die unten stehende Adresse!

TOTAL!

Stichwort „Activision/Dschungelheld“

Friedensallee 41

22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 24.05.2000 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und Activision,
sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung
nicht teilnehmen.
Allen anderen viel Erfolg!



3x Tony Hawk's Skateboarding (N64)

5x Tony Hawk's Skateboarding (GBC)

Tony Hawk's Skateboarding ist der absolute Hit unter den Skateboard-Spielen. Auf euch warten insgesamt drei N64- und fünf Game-Boy-Color-Module.



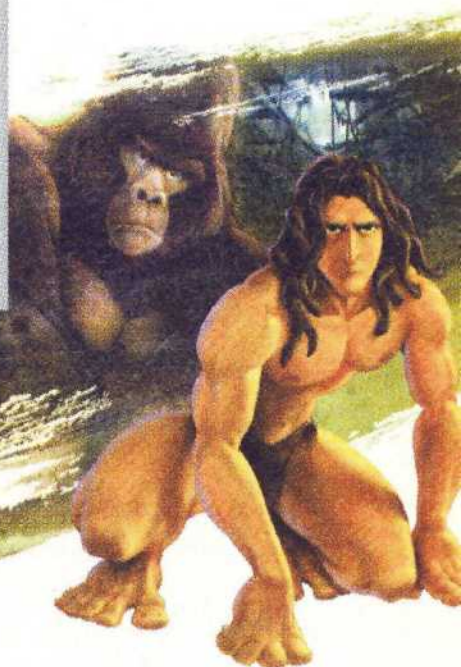
5x Magical Tetris (GBC)

Eines der besten *Tetris*-
Spiele für den Game
Boy Color – *Magical
Tetris* – liegt für fünf
Gewinner bereit.



5x Toy Story 2 (GBC)

Das Spielzeug ist los! Wenn ihr es
wieder einfangen wollt, solltet ihr
an der Verlosung teilnehmen und
natürlich auch gewinnen!



3x Tarzan (N64)

Ja, dies ist der Held, den wir
suchen! Zufälligerweise hat er
denselben Namen wie das
N64-Spiel, das nach ihm be-
nannt wurde, und das wir
dreimal verlosen. So, mehr
Tipps gibt es jetzt aber nicht.

Tarzan TM © Burroughs and Disney

ACTIVISION

TOTAL!

Genre:
Pokémon

Hersteller:
Nintendo/GAME FREAK

Erhältlich:
als Import (jp.)

POKEMON GOLD & SILBER

Auch diesmal bekommt ihr wieder brandheiße Infos zu Pokémon Gold und Silber, damit euch die Zeit bis zum Release ein wenig verkürzt wird.



Neben frischen Bildern aus den Spielen und von neuen Pokémon sollt ihr natürlich wieder wichtige Infos über Veränderungen im Gameplay und andere Fakten erhalten.

So wird es euch bestimmt interessieren, dass beide Versionen in Echtzeit ablaufen. Dank der internen Uhr tickt die Zeit auch dann weiter, wenn ihr den Game Boy ausschaltet. Zu Beginn gebt ihr eine Uhrzeit ein, wobei ihr euch an die tatsächliche Uhrzeit halten solltet, damit ihr nicht tagsüber in einer dunklen Umgebung herumrennt und euch für ein Spiel bei Sonnenschein nicht immer nachts wecken lassen müsst. Die Tag- und Nachtzyklen haben nicht nur zur Folge, dass einige Häuser ausschließlich zu einer bestimmten Zeit besucht werden können – warum soll-



Die Bilder der Pokémon im Fordergrund sind bei Gold und Silber jetzt nicht mehr so pixelig

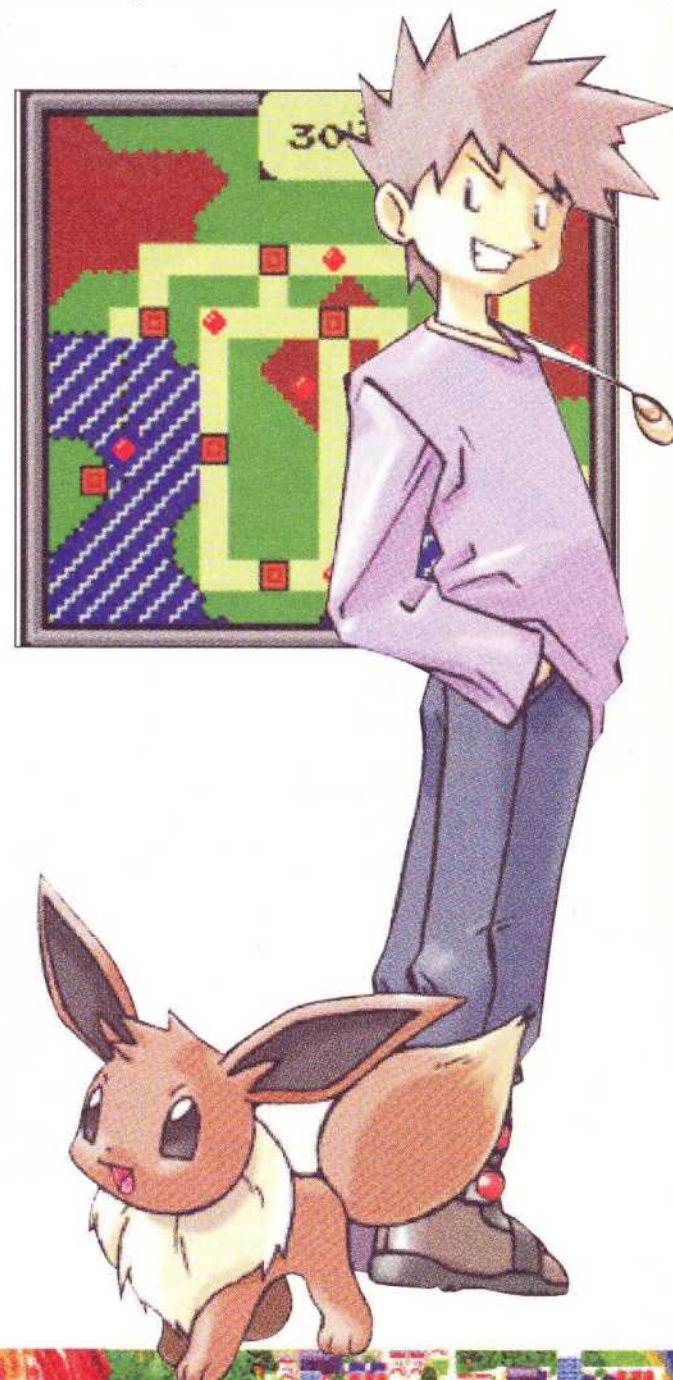
ten die Shops auch nachts geöffnet haben? –, sondern spielen darüberhinaus beim Fangen der Pokémon eine wichtige Rolle. So kommen einige der Fabelwesen, wie zum Beispiel die Eule Hoo-Hoo, nur des Nachts, andere wiederum nur tagsüber zum Vorschein. Dadurch wird es selbstverständlich noch etwas schwieriger, den Pokédex mit allen Pokémon zu füllen, denn jetzt müsst



Dies ist die Landkarte der neuen Pokémon-Spiele Gold und Silber. Ihr könnt den Eingang zum Vulkan-Dungeon, die großen Städte, den mit Schiffen befahrenen See und den großen Aussichtsturm erkennen

ihr nicht nur wissen, an welcher Stelle es welches Exemplar zu fangen gibt, sondern auch, zu welcher Uhrzeit es dort auftaucht. Glücklicherweise erhaltet ihr aber wieder viele nützliche Tipps von den Bewohnern der einzelnen Orte. Deshalb gilt es, bei *Pokémon Silber* und *Gold*, die Ohren aufzuhalten.

Das Poké-Center hat sich ebenfalls ein wenig verändert und ist jetzt zweistöckig. Während ihr in der unteren Etage wie gewohnt eure Pokémon heilen lassen könnt, wurden sowohl der Kabel-Club sowie der PC ein Stockwerk weiter nach oben verfrachtet. Zu den bekannten Elementgruppen der Pokémon gesellen sich mit Metall und Böse

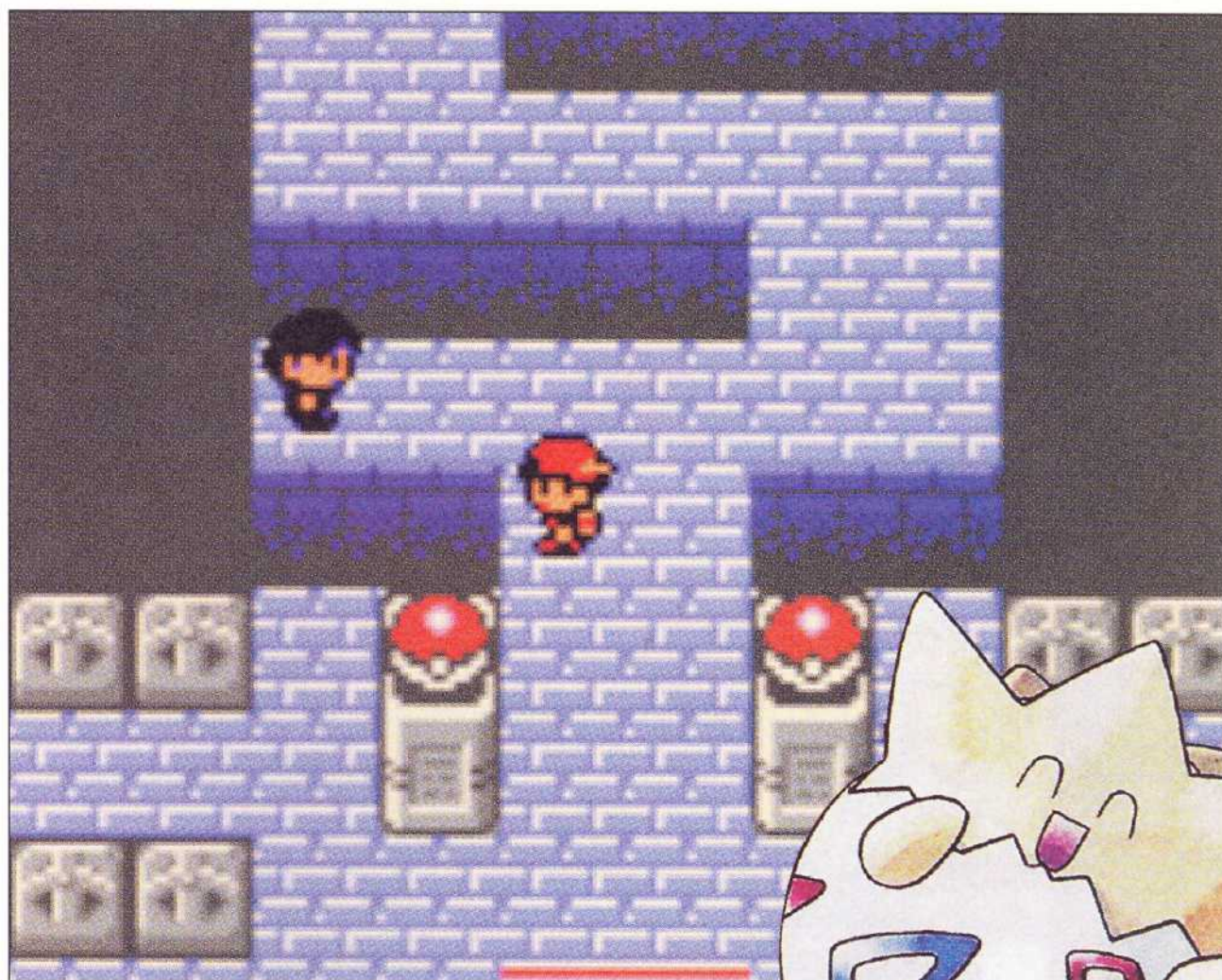




zwei neue hinzu. Metall-Pokémon sind stark gegenüber Eis- und Fels-Pokémon, aber schwach gegenüber Feuer-, Wasser- und Elektro-Pokémon. Böse Pokémon sind die einzigen Wesen, die den bisher übermächtigen Psycho-Pokémon Paroli bieten können. Sogar Evoli hat in *Gold* und *Silber* eine neue Verwandlungsstufe der Elementgruppe Böse, genannt Blacky.

So, das war's für dieses Mal. In der nächsten Ausgabe werden wir euch dann unter anderem die zwei weiteren Formen der Pokébälle und neue Fabelwesen vorstellen.

Holger Reher



Auch bei Pokémon Gold und Silber müsst ihr vor den Kämpfen gegen die Arenaleiter gegen andere Trainer antreten. Zum einen bringt das weitere Erfahrungspunkte, zum anderen sichtet ihr unter Umständen neue Fabelwesen



Gewinne, Gewinne, Gewinne ...

Und schon wieder könnt ihr etwas zum Thema Pokémon gewinnen. Nachdem wir in der letzten Ausgabe Hochglanzbilder aus *Pokémon – Der Film* und die entsprechenden Filmplakate unter das Volk gebracht haben, könnt ihr diesmal den Original-Soundtrack gewinnen.

Alles, was ihr dafür tun müsst, ist, den Namen des Eulen-Pokémon, welches in *Pokémon Gold* und *Silber* nur nachts zu fangen ist, auf eine Postkarte zu schreiben. Schickt die Karte dann an unten stehende Adresse und drückt alle verfügbaren Daumen, um einer der glücklichen Gewinner zu werden..

TOTAL!

Stichwort: „Pokémon-Soundtrack“

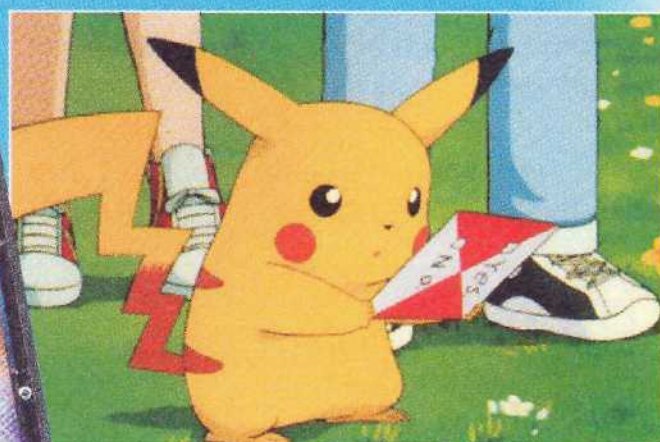
Friedensallee 41

22765 Hamburg

Zu gewinnen gibt es:

15x den Original-Pokémon

– Der Film-Soundtrack auf CD



Einsendeschluss ist der 24.05.2000 (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!

TOTAL!



WARNER BROS. FAMILY ENTERTAINMENT
A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
© Warner Bros. All Rights Reserved

Genre:
Spielesammlung

Entwickler:
Hudson Soft

Erhältlich:
ab Juni

MARIO PARTY 2

Da Mario Party 2 erst im Juni erscheint, müsst ihr euch noch ein wenig gedulden. Dafür bekommt ihr jetzt schon einmal ein paar Appetithäppchen präsentiert, die euch die Wartezeit ein wenig verkürzen sollen.



Die wichtigsten Daten dürften euch ja inzwischen bekannt sein: 256-MBit-Modul, 64 Mini-Games, von denen 24 vom Vorgänger übernommen wurden, fünf neue Spielbretter (Western, Abenteuer, Pirateninsel, Halloween und Weltall) und unterschiedliche Kostümierungen der sechs bekannten Nintendo-Stars. Diesmal wollen wir ein wenig genauer auf die verschiedenen Geschicklichkeitstests eingehen und euch ein paar neue Felder der Spielbretter vorstellen.

Wer schon einmal *Monopoly* gespielt hat, kennt das Feld mit dem Stecker darauf. Dort wird jede Menge Strafgeld gehortet, das der-

jenige gewinnt, der mit seiner Figur genau dort landet. Bei *Mario Party 2* gibt es jetzt auch so ein Feld. Jeder Spieler, der über diesen Punkt hinwegläuft, muss dort eine bestimmte Summe Goldmünzen hinterlassen, die mit jeder Runde höher wird. Wer mit seinen Würfelaugen genau auf dieses Feld zieht, bekommt hingegen den ganzen Batzen auf sein Konto.

An Item-Stationen dürft ihr gegen Geld nützliche Gegenstände einkaufen. Mit Schlüsseln könnt ihr Bonusbereiche öffnen, die entweder eine Abkürzung zum Sternfeld darstellen oder euch die Möglichkeit bieten, eine gefährliche Passage zu umgehen. Unter an-



Wer auf einem der blauen Felder zum Stehen kommt, erhält drei Münzen für sein Konto

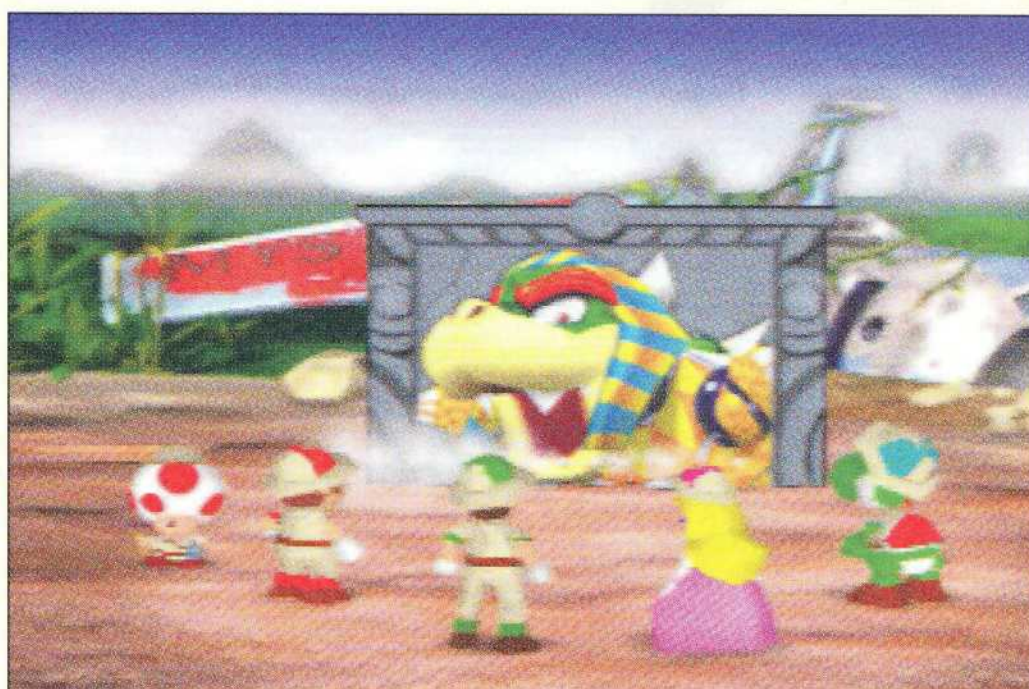


derem gibt es auf dem Piratenbrett eine Brücke, die unter ständigem Beschuss eines Schiffs steht. Landet ihr auf dem falschen Feld, werdet ihr getroffen und müsst wieder zurück zum Start. Aber auch die Chance auf ein höheres Würfelergebnis dürft ihr euch erkaufen. Ihr könnt dann in einer beliebigen Runde die Punkte von zwei oder sogar drei Würfeln zu einer Zugweite addieren. In vielen Games warten diese wichtigen Items sogar als Trostpreise, wenn ihr zum Beispiel beim schnellen Fässertauschen das Fass, unter dem die Schatztruhe ist, nicht im Auge behalten habt und ein anderes wählt. Jetzt stellen wir euch noch einige Mini-Games genauer vor, bevor ihr dann in der nächsten Ausgabe alle Fakten im großen *Mario Party 2*-Test lesen könnt.

Holger Reher



Ab und zu tauchen geheimnisvolle Kisten auf. Die Figur, die gerade darunter steht, springt einfach hoch und kassiert ein wertvolles Item oder Münzen



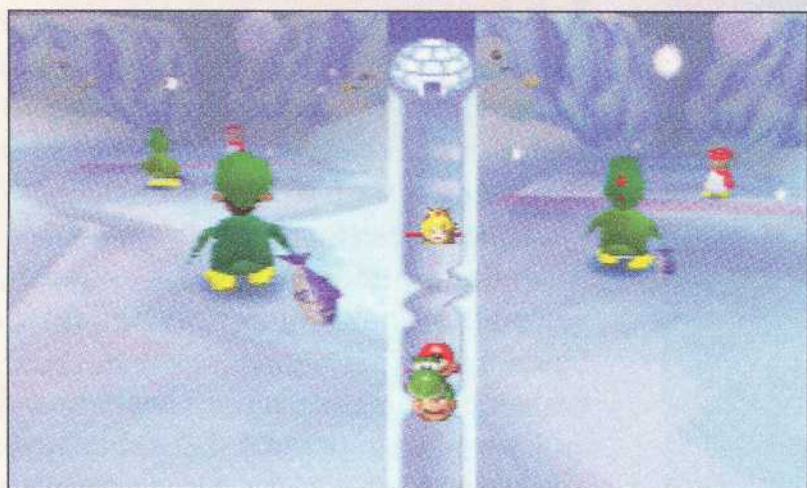
MINIGAMES



Beim Plattenteller-Spiel werden alle Teilnehmer erst einmal so richtig gut durchgeschleudert. Anschließend erscheint ein Stern in der Mitte, den es zu berühren gilt. Das Ganze ist aber gar nicht so einfach, da die Steuerung völlig verrückt spielt!



Die Flut rückt unaufhaltsam näher und droht, die Helden zu verschlucken. Um nicht unterzugehen, müsst ihr beim Springen von Sprosse zu Sprosse gutes Timing beweisen und nebenbei auch noch ein paar Münzen einsammeln!



Staffellauf auf Glatteis – na, das kann ja was werden! Während der Solist allein über die rutschige Fläche sprinten muss, können sich die drei anderen abwechseln. Schnelles Triggern und behändes Lenken der Figuren ist angesagt



Takeshis Castle lässt grüßen. In wackligen Kisten sollen sich die Akteure bei diesem Spiel bis zu ihren runden Zielflächen bewegen. Doch wenn sich das schwarze Monster umdreht, heißt es, stillzustehen, sonst geht es euch so wie Wario



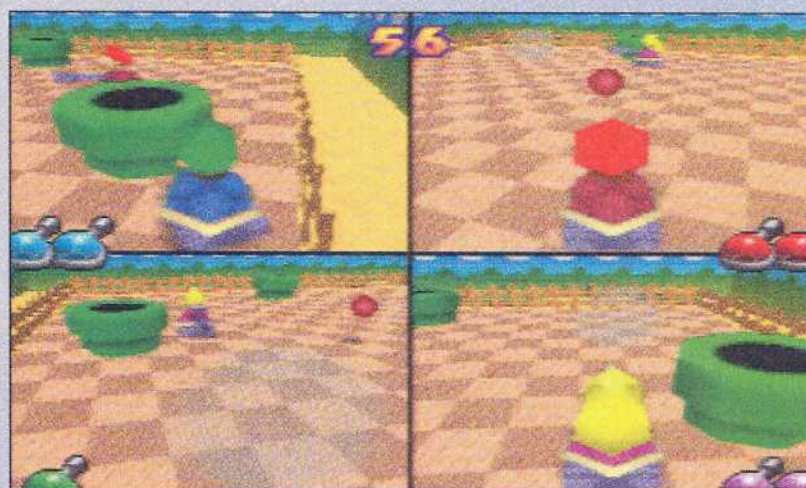
Das Bogenschießen ist ein „Einer-gegen-alle“-Spiel. Innerhalb des Zeitlimits hat der Solist die Möglichkeit, die anderen Charaktere – durch Pappschilder symbolisiert – zu treffen. Doch Vorsicht: Auch Geister schweben dort herum!



Eines der Solo-Games ist das Vorschlaghammerschlagen. Innerhalb kurzer Zeit hat der Spieler Gelegenheit, sich ein tolles Item von einem Kistenstapel zu schlagen. Diese drehen sich jedoch schnell im Kreis, und auf einem sitzt der böse Bowser



Durch schnelles Triggern müsst ihr den Shyguys innerhalb von wenigen Sekunden so stark wie möglich aufziehen. Anschließend fliegen die vier Piloten los, wobei der längste Flug mit Münzen belohnt und als Rekord abgespeichert wird



Splitscreen-Ballerei vom Feinsten. Das Panzer-Deathmatch ist mal etwas ganz anderes: Auf einer kleinen abgegrenzten Fläche gewinnt der Spieler, der als Letzter übrig bleibt. Wer zweimal von den anderen getroffen wird, fliegt raus

Genre:
Sport

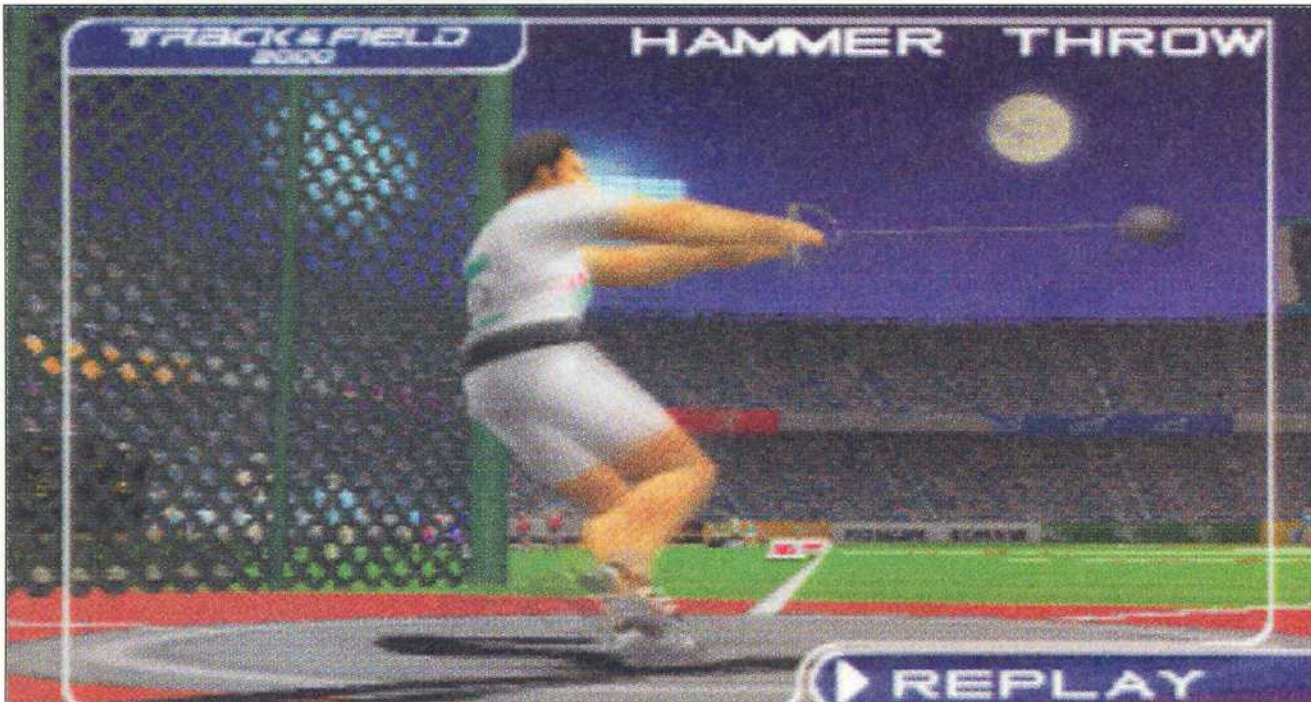
Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEO

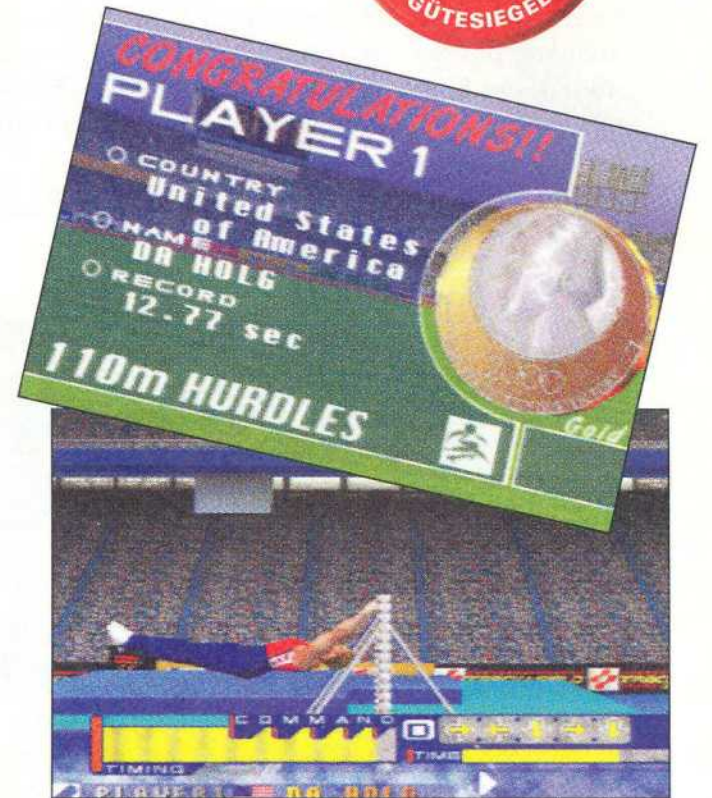
Preis:
ca. DM 130

INTERNATIONAL TRACK&FIELD SUMMER GAMES

Noch bevor die Outdoor-Leichtathletikssaison wieder losgeht, könnt ihr schon neue Rekorde aufstellen. Schnelles Triggern, gutes Timing und Zielgenauigkeit sind nur einige der Fähigkeiten, die euch bei International Track&Field Summer Games abverlangt werden.

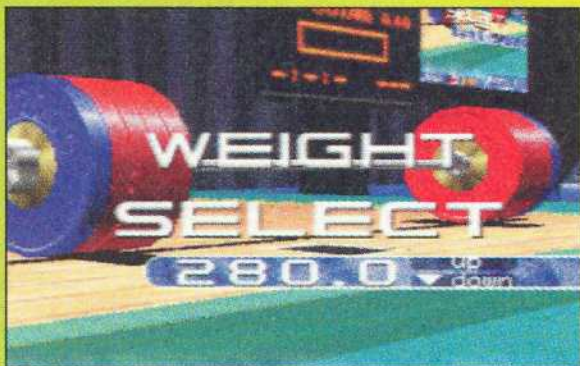


Detailtreue wohin man sieht: Weitenrichter säumen die Wettkampfstätte, die Ränge der Arena sind gefüllt mit applaudierenden Sportbegeisterten, und die Flutlichtstrahler werfen ein kühles Licht auf die gesamte Anlage



Gewichtheben

Eine echte Herausforderung erwartet euch beim Gewichtheben. Das Stemmen der Gewichte wurde steuerungstechnisch so umgesetzt, dass ihr euch nach der Disziplin fühlt, als ob ihr selbst die Leistung vollbracht hättet. Je nachdem, für wie viel Kilogramm ihr euch zu Beginn entscheidet, wird nicht nur eine schnellere Trigger-Action von euch erwartet, sondern auch ein besseres Timing. Der Bereich, in dem ihr einen kleinen gelben Marker per Tastendruck zum Stillstand bringen müsst, wird nämlich im gleichen Maße kleiner, in dem das Gewicht zunimmt.



Zu Beginn entscheidet ihr euch für ein zu stemmendes Gewicht: Aber nicht übernehmen!



Dann müsst ihr durch gleichmäßiges Triggern zweimal einen Energiebalken schnell füllen



Nachdem ihr den gelben Zeiger möglichst weit rechts per Tastendruck gestoppt habt, ...



... gilt es, für drei Sekunden noch einmal schnell zu triggern, um die Richter zu überzeugen

Die Spannung ist zum Zerreißen hoch. Das rhythmische Klatschen der Zigtausend Zuschauer im Stadion ist die Ouvertüre für den kurz bevorstehenden Auftritt der Athleten, die noch einmal ihre Muskulatur lockern. Dann ist es so weit: Die Sportler nehmen ihre Positionen in den Startblöcken ein, senken in voller Konzentration die Köpfe und warten auf die drei bekannten Kommandos des Starters ...

Während ihr bei Leichtathletikübertragungen im Fernsehen zum bloßen Zuschauen verurteilt seid, könnt ihr bei *International Track&Field Summer Games* selbst an insgesamt 14 Disziplinen teilnehmen. Die Jagd nach Rekorden lässt sich in zwei Modi angehen. Im Trial-Modus tretet ihr allein oder mit bis zu drei Freunden in anfänglich sechs Sportarten gegen die CPU-Konkurrenz an.



Um beim Tontaubenschießen unter die ersten drei zu kommen, müsst ihr mehrere Serien treffen



Wenn ihr jeweils mindestens Dritter werdet, erhaltet ihr neue Disziplinen hinzu – für die letzten beiden müsst ihr überall sogar die Goldmedaille gewinnen. Im Championship-Modus gilt es dann, in einem alle Disziplinen umfassenden Wettkampf einen neuen Gesamtrekord aufzustellen.

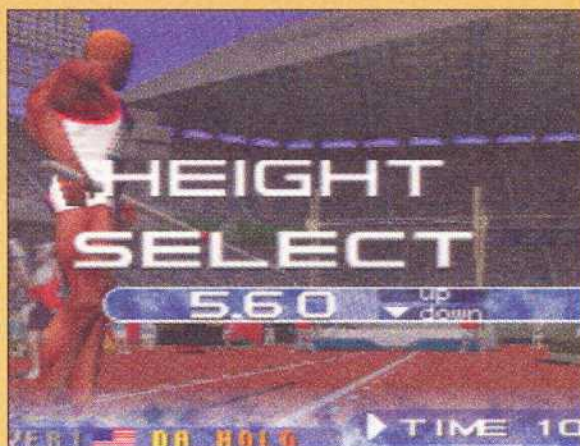


Neben den sechs, in den Kästen genauer erklärten Sportarten nehmt ihr noch am 100-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Weitsprung, Hochsprung, Hammerwerfen, Reckturnen, 100-m-Kraulen und Tontaubenschießen teil. Zusätzlich zu reinen Trigger-Aufgaben, wie zum Beispiel dem 100-m-Lauf oder dem 100-m-Kraulen, wird euch des Öfteren ein genaues Timing abverlangt. So müsst ihr beim Reckturnen nicht nur einen Balken in einem angezeigten Bereich stoppen, sondern danach auch noch blitzschnell eine vorgegebene Tastenkombination eingeben.



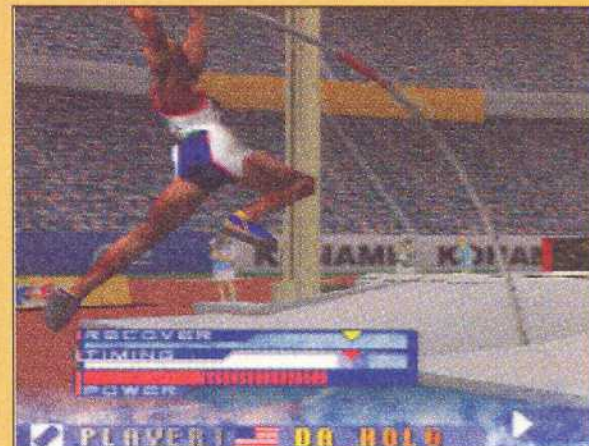
Beim Hürdenlauf heißt es, schnell zu triggern und im richtigen Moment den Sprungknopf zu drücken

Stabhochsprung

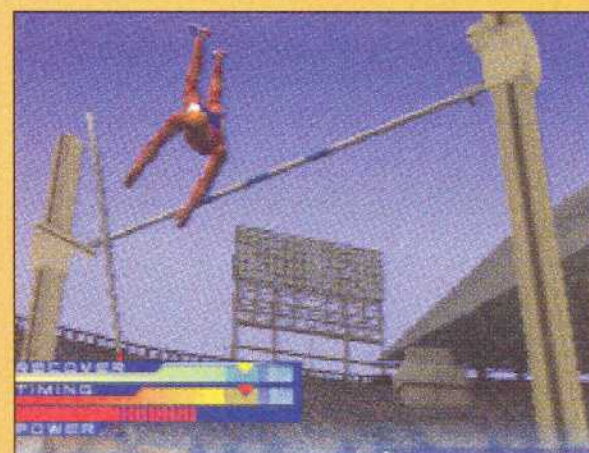


Am Anfang wählt ihr die Höhe aus, die ihr in maximal drei Versuchen meistern wollt

Um den Athleten über die Latte zu manövrieren, müsst ihr beim Stabhochsprung gleich drei Dinge beachten. Zum einen gilt es, genügend Geschwindigkeit durch schnelles und gleichmäßiges Drücken der Speed-Tasten aufzubauen. Zum anderen muss sowohl das Biegen der Stange als auch das Hervorschnellen über der Latte genau getimed werden. Dazu schießt im jeweiligen Moment ein Balken hervor, der in einem angezeigten Bereich per Tastendruck zum Halten gebracht werden muss. Dieser Bereich wird umso kleiner, je höher ihr die Latte habt legen lassen. Fangt also zum Trainieren erst einmal mit einer Höhe unter sechs Metern an!



Dann wird getriggert und der weiße Balken im angezeigten Bereich (roter Pfeil) gestoppt



Um über die Latte zu kommen, triggert ihr weiter und stoppt auch den zweiten Balken (gelber Pfeil)



Die untere Leiste spiegelt eure Geschwindigkeit wider. Der rote und der gelbe Pfeil zeigen den optimalen Bereich zum Stoppen der Balken an, wobei der Spielraum kleiner wird, je höher die Latte liegt

Pferdsprung



Der Anlauf: Je schneller



Beim Absprung müsst ihr in Windeseile die angezeigte Richtungstastenfolge eingeben



Durch die Geschwindigkeit eures Triggers könnt ihr auch beim Pferdsprung selbst bestimmen, wie schwierig die Aktion werden soll. Bei einem E-Sprung bekommt ihr nicht nur weniger Zeit zur Eingabe der Tastenkombination, sondern auch der Bereich, in dem ihr den Landepfeil stoppen müsst, verkleinert sich auf ein Minimum.



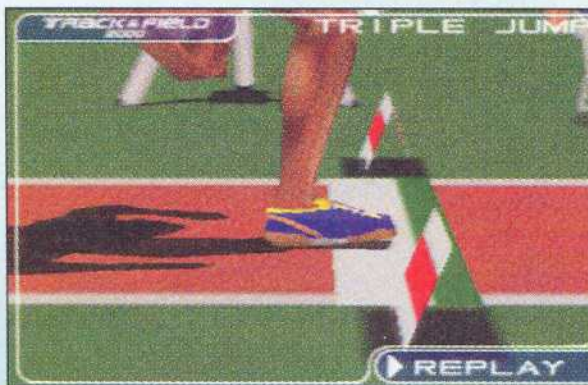
Für die Landung muss der gelbe Marker der rechten Leiste auf dem gelben Punkt gestoppt werden



Die Zwischenräume in der Power-Leiste auf der linken Seite symbolisieren die verschiedenen Sprungschwierigkeitsgrade. Sobald die Tastenkombination eingeblendet wird, beginnt die Zeitleiste abzunehmen

Dreisprung

Hop, Step, Jump: Das sind die drei Bewegungsabläufe, die ihr beim Dreisprung perfektionieren müsst. Am Anfang steht natürlich wieder das möglichst schnelle Triggern. Dann heißt es, das Absprungbrett genau zu treffen, bevor ein Marker zweimal am Ende einer Timing-Leiste gestoppt werden muss. Beim ersten Mal wird dadurch ein kraftvoller Step eingeleitet, beim zweiten Mal der Jump ausgeführt. Doch aufgepasst: Lasst ihr den Marker über den durch zwei rote Pfeile angezeigten Bereich laufen, ist der Versuch ungültig – stoppt ihr ihn zu früh, kann der Sportler keine große Weite erzielen.



Als Erstes ist es wichtig, nach einem schnellen Anlauf das Absprungbrett genau zu treffen



Der Hop: Ist der Absprung gelungen, kommt der Athlet schon beim Hop sehr weit



Der Step: Lasst den Marker in der Leiste weit nach unten sinken, um Kraft aufzubauen



Der Jump: Der Sprung in die Sandkiste wird umso weiter, je tiefer ihr den Marker sinken lasst



Im Disziplin-Auswahlmenü könnt ihr euch zu jeder Zeit sämtliche Bestleistungen anzeigen lassen

Auch die Sprungdisziplinen erfordern eine gute Reaktion, damit der Athlet wirklich genau den Balken trifft und im richtigen Winkel den Boden verlässt. Das Tontaubenschießen verlangt euch hingegen alles an Zielgenauigkeit ab, wenn ihr zwei bis sechs der Vogelattrappen mit nur sechs Patronen im Lauf treffen müsst.

Durch die lebensechten Animationen der Sportler, die detaillierten Schauplätze und die authentischen Soundeffekte wird eine spannungsgeladene Wettkampfatmosphäre geschaffen, die euch schweißnasse Handflächen beschert. Besonders das Warten auf den Start-

Brustschwimmen

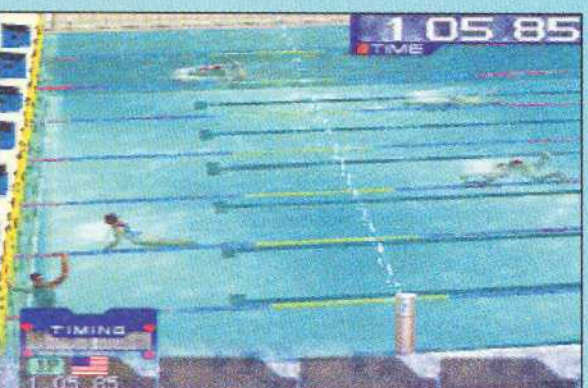
Das Brustschwimmen wird ohne hektisches Triggern absolviert. Stattdessen müsst ihr einen hin- und herwandernden, grünen Marker auf beiden Seiten einer Timing-Leiste möglichst nah bei einem roten Pfeil stoppen. Doch aufgepasst: Haltet ihr ihn erst hinter dem angezeigten Punkt an, kommt eure Athletin aus dem Rhythmus und verliert wertvolle Meter im Kampf um den Sieg. Wenn ihr ein gutes Timing an den Tag legt, werden nicht nur die Schwimmzüge der Sportlerin schneller, sondern auch der Marker beginnt, sich zügiger von einer zur anderen Seite zu bewegen.



Kurz nach dem Start beginnt die Tauchphase. Jetzt müsst ihr in den Rhythmus kommen



Um aufzuholen, gilt es, den angezeigten Timing-Bereich so weit wie möglich auszureizen



Sieg! Durch gleichmäßiges Stoppen des Pfeils habt ihr die Konkurrenz hinter euch gelassen



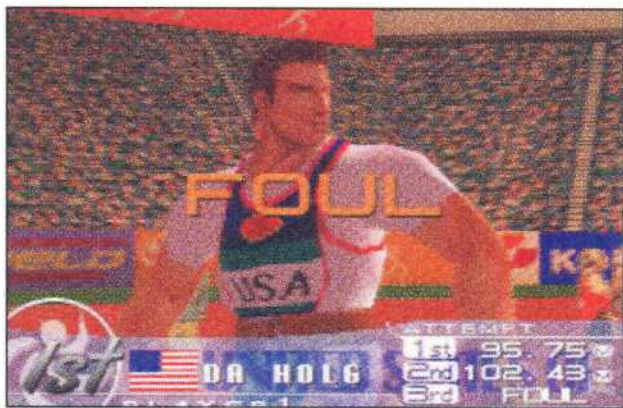
Um ein „Great“ und damit die meiste Kraft zu erlangen, müsst ihr nah beim roten Pfeil stoppen



schuss bei den Lauf- und Schwimmdisziplinen erzeugt ein nervöses Kribbeln in der Magengegend, was sich im besten Fall in umso schnellerem Triggern entlädt. Trotzdem hätten die Sportler ruhig aus mehr Polygonen bestehen dürfen, denn die Treppcheneffekte zerstören zu sehr die Illusion, einem realen Wettkampf zuzusehen.

International Track&Field Summer Games macht besonders zusammen mit Freunden ungeheuren Spaß. Sich gegenseitig die Rekorde streitig zu machen und immer höher zu





Bei einem Foul seht ihr in einer kurzen Sequenz, wie sehr sich euer Sportler darüber ärgert

springen, schneller zu laufen oder weiter zu werfen entfaltet einen ungeahnten Ehrgeiz bei allen Teilnehmern. Allein stellt das Erspielen neuer Disziplinen für einige Zeit eine unterhaltsame Herausforderung dar, insgesamt verliert das Spiel ohne den Vergleich mit menschlichen Gegnern aber etwas von seinem Reiz. Doch schließlich könnt ihr euch mit euren Freunden ja auch Fernduelle liefern, bei denen ihr euch telefonisch die neusten Bestmarken durchgebt.

Holger Reher



Speerwerfen

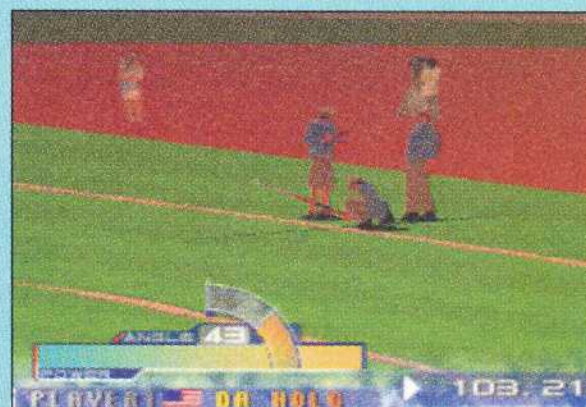


Volle Konzentration: Vor einem Versuch geht der Athlet noch einmal in sich

Beim Speerwerfen müsst ihr sehr schnell auf Touren kommen, indem ihr die Geschwindigkeitstasten abwechselnd gleichmäßig und schnell drückt. Dann heißt es, das richtige Timing für den Abwurf zu finden – werft ihr zu früh, verschenkt ihr wichtige Meter, werft ihr zu spät, tritt euer Athlet über, und der Versuch ist ungültig. Dabei müsst ihr beachten, dass der Sportler noch weiterläuft, während ihr den Abwurfwinkel per Knopfdruck einstellt. Am besten ist ein Winkel um die 45° Grad. Bei entsprechender Anlaufgeschwindigkeit fliegt der Speer dann sogar über die 100-m-Markierung am Ende der Feldes.



Bei kaum einer anderen Disziplin habt ihr nur so wenig Zeit für den Anlauf wie beim Speerwerfen



Wer den Speer bis hinter die letzte Markierung wirft, darf sich über eine Menge Punkte freuen



Volle Energieleiste und den Winkel auf 45° eingestellt – das sind die besten Voraussetzungen für einen weiten Flug des Speers. Doch auch der Zeitpunkt des Abwurfs muss stimmen, sonst verschenkt ihr Meter



Gameplay 2

Viele Sport- und Steuerungsarten sorgen für genügend Abwechslung und Spannung.

Dauerspaß 1-

Besonders mit Freunden ist *International Track&Field* für lange Zeit äußerst motivierend.

Grafik 2+

High-Res-Grafik und flüssige Animationen behaupten sich gegen die zu kantigen Athleten.

Sound 2+

Die Soundeffekte klingen authentisch und die Jingles bringen euch in Wettkampfstimmung.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	10 Seiten/Spielstand
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spieler	1-4 (simultan)
Level	14 Disziplinen
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Activision

Entwickler:
Eurocom Int. Software

Preis:
ca. DM 120

Disney's TARZAN™

Wohl jeder von euch kennt den König des Dschungels, dem sogar Walt Disney ein abendfüllendes Trickfilmabenteuer



gewidmet hat. Ab sofort könnt ihr auch zu Hause tief in den Dschungel eintauchen und den Film nachspielen.



Das hätte sich der Erfinder Tarzans, Edgar Rice Burroughs, damals wohl nicht träumen lassen. Nicht nur, dass seine Figur durch Comic-Strips in den Tageszeitungen, als Comic und durch Spielfilme große Berühmtheit erlangte, nein, sogar als abendfüllender Zeichentrickfilm und als Videospiel wurden die Abenteuer des Königs des Dschungels umgesetzt. Die Version von *Tarzan* für das Nintendo⁶⁴ hält sich inhaltlich und optisch sehr genau an den



Zeichentrickfilm von Walt Disney. Der kleine Tarzan wächst bei einer Gorillafamilie auf, nachdem er seine Eltern durch den Angriff des Leoparden Sabor verloren hat. Obwohl er anders aussieht als die Mitglieder des Gorillaklans und vom mächtigen Oberhaupt Kerchak nicht akzeptiert wird, findet er im Gorillaweibchen Kala einen liebevollen Mutterersatz und in dem überdrehten Gorillamädchen Terk eine enge Freundin. Im Verlauf des Games übernehmt ihr nicht nur die Steuerung von Tarzan, sondern kontrolliert in zwei von insgesamt 13 Levels auch Terk und Jane. Das Spielgeschehen wird die

meiste Zeit über von der Seite gezeigt, wobei ihr aber an einigen Stellen die Möglichkeit habt, in die Tiefe des Bildschirms hineinzulaufen, was eine Art 3D-Effekt vermittelt. Zu Beginn des Spiels erkundet ihr mit dem noch jungen Tarzan den Urwald. Unterwegs trifft ihr auf Icons mit dem Gesicht von Terk. Sobald ihr diese berührt, erscheint sie und hat wertvolle Tipps für euch, die den Einstieg in das Spiel erleichtern. Es gibt in den Levels jede Menge zu entdecken. Sammelt ihr 100 der dort verstreut herumliegenden Dschungelmünzen, erhaltet ihr ein Extraleben. Dass Früchte gesund sind, weiß ja jedes Kind, und so ist es auch bei *Tarzan*. Mangos verlängern



Das Gorillamädchen Terk wird auch von euch gesteuert. Im Hintergrund randalieren andere Gorillas



Die Grafik von *Tarzan* ist eine wahre Augenweide. Während euers Abenteuers erklimmt ihr unter anderem auch hohe Klippen, stürzt euch von Wasserfällen und schwingt euch an Lianen über Schluchten und tiefe Abgründe



In Bonus-Games gibt es Extramünzen zu gewinnen. Achtet aber beim Schwimmen auf die Krokodile!

POSITIV

Gelungene
Filmumsetzung,
tolle Grafik,
guter Sound



eure Energieleiste, die ihr durch den Verzehr von Bananen auffüllen könnt. Diverse weitere Früchte können als Wurfgeschosse benutzt werden, um euch zum Beispiel allzu aufdringliche Affen oder andere lästige Dschungelbewohner vom Leib zu halten. Später findet ihr ein Messer, mit dem ihr euch ebenfalls sehr effektiv verteidigen könnt. Aber



Der junge Tarzan nutzt den Rücken eines Hirsches als Trampolin. Dies ist die einzige Möglichkeit, um an die höher gelegenen Items zu kommen. In späteren Levels hilft euch euer Freund Tantor in dieser Situation

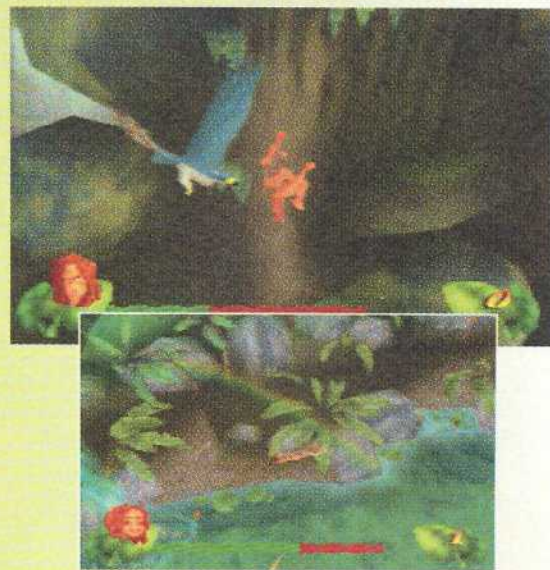
es gibt auch einige Secrets. Sammelt vier Zeichnungen eines Pavianbabys ein, und ihr erhaltet Zugang zu einem Bonuslevel. Ferner sind die Buchstaben T, A, R, Z, A, N im Dschungel versteckt, die euch bei komplettem Auffinden den Zugriff auf einen Story-Screen ermöglichen, der ein Bild aus dem Film zeigt.



Euer Held kann außer laufen und springen auch noch schwimmen, barfuß über Astgabeln gleiten und sich von Liane zu Liane schwingen. Eingefangen wird das alles durch eine sehr dynamische Kameraführung. *Tarzan* enthält einige komplette 3D-Jump&Run-Level, in denen ihr den Helden völlig frei steuern könnt. Immer wieder wird das Spielgeschehen durch sehr gelungene Grafikeffekte, wie zum Beispiel der Sprung von einem hohen Wasserfall, während dessen sich die gesamte Kameraperspektive ändert, aufgepeppt. Um das Game noch interessanter zu gestalten, wurden Stages mit eher ungewöhnlichen Perspektiven integriert.

Abwechslungsreiche Kameraperspektiven

Während des Games wechselt die Einstellung der Kamera häufig. Durch die verschiedenen Sichtweisen gewinnt das Spiel zusätzlich an Dynamik. Egal, ob ein Sprung vom tosenden Wasserfall, Kletterpartien an Felsen oder die Flucht vor einer Horde randalierender Elefanten – alles wurde höchst eindrucksvoll in Szene gesetzt.



Ein gutes Beispiel hierfür ist der Level, in dem ihr mit dem jungen Tarzan in Richtung Bildschirm laufen müsst, während ihr von einer Horde aufgebrachter Elefanten verfolgt werdet. Erschwerend kommt hinzu, dass alle Tiere des Dschungels durch die Stampede in Panik geraten sind und euren Weg kreuzen. Ein Stolperer in dieser Situation könnte für euch fa-

tale Folgen haben. Ähnlich wurde auch der Level aufgebaut, in dem sich die Forscherin Jane vor einer Bande wütender Paviane retten muss, bevor sich Tarzan mit ihr auf die Bäume schwingt, wo die wilde Verfolgungsjagd weitergeht.

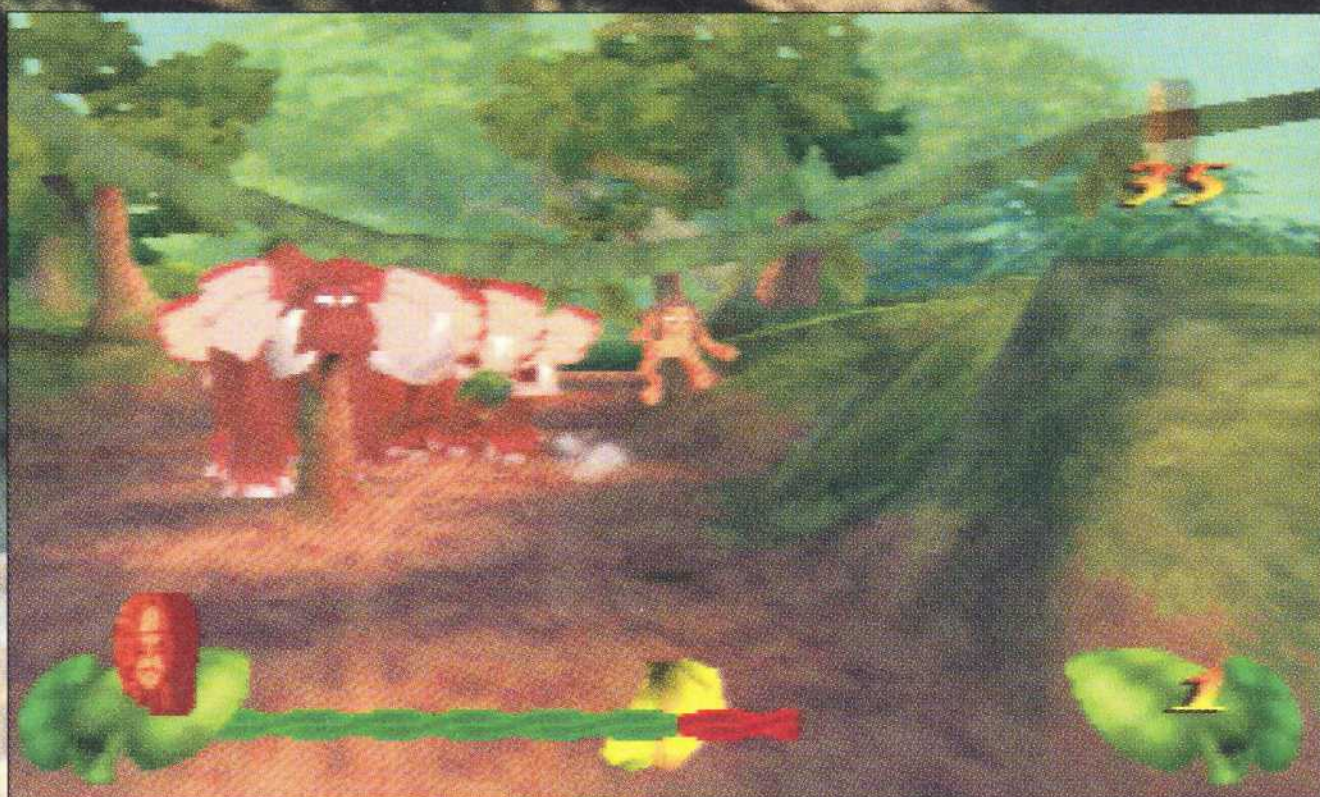
Der Levelaufbau von *Tarzan* ist sehr linear gehalten, was bedeutet, dass ihr ohne große Probleme den Ausgang zur nächsten Stage erreichen werdet. Wer von euch jedoch alle versteckten Items finden will, muss sich schon anstrengen.



Terk nutzt das Zeltdach im Camp als Trampolin, um an die begehrten Dschungelmünzen zu kommen



Tarzan ist nicht umsonst der König des Dschungels. Kein Gorilla reicht annähernd an die Geschwindigkeit heran, mit der er sich von Liane zu Liane schwingt. Durch diese Fähigkeit erreicht er auch höher gelegene Orte



Auf der Suche nach dem Haar eines Elefanten hat Tarzan eine Stampede ausgelöst. Die in Panik geratenen Dickhäuter jagen hinter ihm her und zertrampeln auf ihrem Weg alles, was ihnen in die Quere kommt

NEGATIV

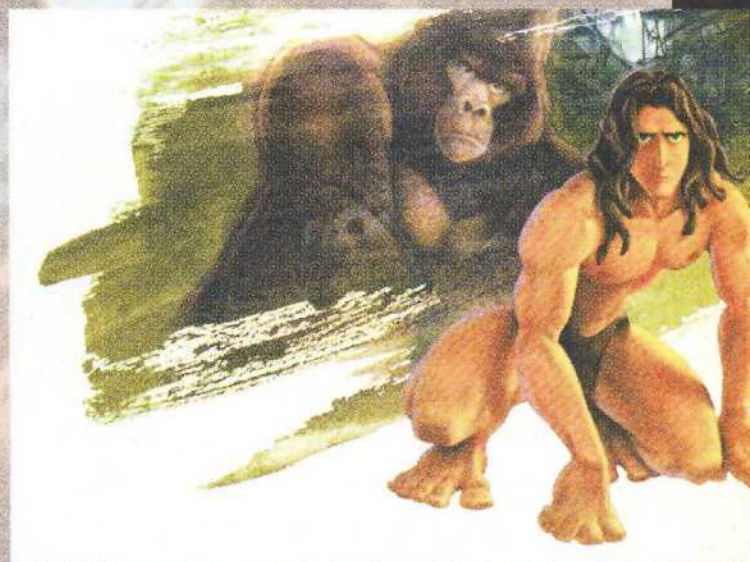


Für Könner
trotz 13 Leveln
etwas zu einfach
und zu kurz

Der Dschungel birgt natürlich viele Gefahren. So machen euch Paviane, Krokodile, Nashörner und Hyänen, um nur einige der unfreundlichen Gesellen zu nennen, das Leben schwer. Aber auch gegen den Leopard Sabor und den fiesen Großwildjäger Clayton werdet ihr im Verlauf des Abenteuers kämpfen müssen. Tarzan braucht jedoch nicht al-

sich auch eng an die bekannten Locations aus dem Disney-Film hält. Das Game läuft zumeist flüssig, und das Scrolling gerät nur in den Leveln leicht ins Stocken, in denen von der CPU enorm

Rechen-Power gefordert wird. So ist beispielsweise bei den Stages, in denen ihr vor den Elefanten und Pavianen fliehen müsst, ein leichtes Ruckeln zu bemerken, das sich jedoch nicht negativ auf den Spielverlauf auswirkt. Musikalisch wird euch ebenfalls viel geboten. Kenner des Movies werden viele Melodien aus dem Film wieder erkennen. Die Instrumentalstücke sind von so hoher Qualität, dass euer Fuß während des Spielens schon automatisch im Takt mitwippt. Der Schwierigkeitsgrad des Games ist eher auf Jump&Run-Anfänger zugeschnitten. Die erfahrenen Gamer unter euch werden das



Spiel trotz der 13 Level und der Bonusstages relativ schnell durchgespielt haben. Dennoch ist *Tarzan* ein Titel, der allen Jump&Run-Freunden und Disney-Fans aufgrund der wirklich toll in Szene gesetzten Filmumsetzung eine Menge Spaß machen wird.

Pit Großer



Sobald ihr mit Tarzan einen höheren Baum hinaufklettert, ändert sich auch die Position der Kamera

lein gegen die Bande des Großwildjägers anzutreten. In einem Level könnt ihr den Rücken von Tarzans treuem Elefanten Tantor erklimmen, mit dem ihr durch das Lager der Wilderer prescht. Achtet dabei besonders auf Äste in Kopfhöhe, oder euer Ausritt wird nur von kurzer Dauer sein! Bis ihr den finalen Kampf gegen Clayton auf der Spitze einer Klippe bestreiten dürft, gilt es, viele gefährliche Abenteuer zu bestehen.

Technisch macht *Tarzan* einen sehr guten Eindruck. Alle Urwaldbewohner sind äußerst liebevoll und detailliert gezeichnet worden und sehen ihren Filmvorbildern recht ähnlich. Durch die knallbunte Grafik und die zumeist knuddelig gestalteten Figuren wird man schnell in das Geschehen hineingezogen. Dazu trägt ebenfalls die Umgebung bei, die



Gameplay

2+

Euer Held lässt sich hervorragend steuern und schwingt sich behände von Liane zu Liane.

Dauerspaß

2

Trotz 13 abwechslungsreichen Leveln werden Könner das Game recht schnell beenden.

Grafik

1-

Die Charaktere sind allesamt knuddelig gezeichnet und sehen ihren Vorbildern ähnlich.

Sound

1-

Eure Ohren werden durch den stimmungsvollen Instrumental-Soundtrack enorm verwöhnt.

Modulspeichernein
Passwörternein
Controller Pakmaximal 2 Seiten
Rumble Pakja
Expansion Paknein

Spieler1
Level13
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität128 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Eurocom Ent. Software

Preis:
ca. DM 130

Seid ihr verrückt genug, in ein nur so vor PS strotzendes Motorboot zu steigen und über die wildesten Kurse zu jagen? Wenn ja, dann ist Hydro Thunder genau das Richtige für euch!

Bei *Hydro Thunder* für das Nintendo⁶⁴ handelt es sich um die Umsetzung des bekannten Rennspiel-Automaten von Midway. Ohne Expansion Pak können wahlweise nur ein oder zwei Spieler an den spannenden Rennen teilnehmen. Nennt ihr jedoch ein solches euer Eigen, können sogar bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Ihr fahrt mit 15 computergesteuerten Gegnern auf insgesamt 13 Kursen um die Wette. Das Game ist in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt, in denen jeweils drei Rennboote und

drei Kurse auf euch warten. Anfangs sind nur die leichtesten Strecken freigeschaltet, alle weiteren Routen und Gefährte müsst ihr euch erst einmal durch gute Platzierungen in den verschiedenen Rennen erspielen.

Setzt ihr euch gegen eure Kontrahenten durch und belegt auf allen schwierigen Strecken den ersten Platz, werden zu-

sätzliche Schiffe und Bonuskurse zugänglich. Eure Boote lassen sich genau steuern, haben aber außer Gas, Bremse und Turbo keine weiteren Features zu bieten. Alle Rennstrecken präsentieren sich sehr abwechslungsreich und sind mit jeder Menge Rampen und Sprungmöglichkeiten gespickt. Wenn ihr die Computer-Gegner schlagen wollt, müsst ihr halsbrecherische Stunts wagen. Um aus dem Rennen als Sieger hervorzugehen, solltet ihr auf jeden Fall die auf

POSITIV

Abwechslungsreiche Strecken, spannende Renn-Action



An den Markierungen am unteren Bildschirmrand erkennt ihr die Positionen der Gegner hinter euch





den Strecken verteilten Boost-Icons berühren, mit deren Hilfe ihr euren Nachbrenner aktivieren könnt. Blaue Booster liefern euch nur Energie für vier Sekunden, während die roten Icons euch für neun Sekunden Extraschub geben. Ferner könnt ihr auf fast allen Strecken versteckte Abkürzungen finden, mit denen ihr einiges an Zeit einsparen werdet. Ihr habt während des Rennens, das Einzelspieler aus drei unterschiedlichen Perspektiven betrachten können, nicht nur gegen eure Kontrahenten zu kämpfen. Auch die Wasserschutzpolizei versucht immer wieder, mit allen Mitteln die Wettfahrt zu unterbinden. Für zusätzliche Atmosphäre sorgen die Funkprüche eures Copiloten und die Lautsprecherdurchsagen der Polizei.



Stimmungsvolle Details wie schwingende Kronleuchter sorgen für Abwechslung auf den Strecken



Grafisch kann *Hydro Thunder* trotz einiger kleinerer Fehler vor allem im Einzelspieler-Modus überzeugen. Abseits der Strecke gibt es eine Menge zusätzlicher Gimmicks wie zum Beispiel fliehende Vögel, schwebende Heißluftballons oder Hubschrauber, die Patrouille fliegen. Hübsche Spiegelungen auf der



Wasseroberfläche können ebenso beobachtet werden wie Gischtfontänen, die eure Rennboote aufwirbeln. Jedoch ist die Darstellung des nassen Elements bei weitem nicht so naturgetreu ausgefallen wie beispielsweise bei *Wave Race 64*.

Spielt ihr hingegen im Mehrspieler-Modus, so müsst ihr hinsichtlich der Grafik einige Abstriche in Kauf nehmen. Während dies beim Rennen zweier menschlicher Kontrahenten nur die Darstellung des Wassers betrifft, so geht die Game-Engine beim Drei- und Vierspieler-Modus fast vollends in die Knie. Nicht nur, dass auf einmal zwei Kameraperspektiven fehlen, auch von Renngeschwindigkeit kann keine Rede mehr sein. Sieht man einmal vom vermurksten Drei- und Vierspieler-Modus ab, so bleibt aber unter dem Strich gerade für Einzelspieler ein sehr spannender Arcade-Racer, den die Rennspiel-Fans unter euch aufgrund der spektakulären, abwechslungsreich gestalteten Strecken und des actionreichen Spielverlaufs mögen werden.

Pit Großer

Frechheit siegt!



Sobald ihr ein Boost-Icon aufgenommen und aktiviert habt, könnt ihr ohne Probleme eure Gegner und drängelnde Polizei boote rammen. Versucht ihr dies ohne Turbo, verliert ihr eine Menge Zeit, da ihr häufig aus der Bahn geworfen werdet.



Gameplay 2

Die Rennboote lassen sich unproblematisch steuern, und ihr seid immer Herr der Lage.

Dauerspaß 2-

Bis ihr alle vorhandenen Bonusstrecken freigespielt habt, wird einige Zeit vergehen.

Grafik 2

Trotz kleinerer Grafikfehler überzeugt die abwechslungsreiche Levelgestaltung des Games.

Sound 2-

Funkprüche eures Copiloten und Zurufe der Wasserschutzpolizei sorgen für Atmosphäre.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	6 Seiten/Spielstand
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spieler	1-2/(1-4 Exp.-Pak)
Level	13 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	ab Ende April

FAZIT
2

Genre:
RennspielHersteller:
ImagineerEntwickler:
GenkiPreis:
ca. DM 140

RALLY '99



Rallye-Fans aufgepasst! Der Nachfolger von Multi Racing Championship ist am Start – allerdings nur in der japanischen Fassung, denn für den europäischen Markt ist Rally '99 nicht angekündigt.



Wie im echten Rallye-Zirkus haben die Pisten bei Rally 99 unterschiedliche Beläge. Ob es nun über Sand, Asphalt, Schnee oder Matsch geht, das Handling der lizenzierten PS-Monster ist stets sehr gut kontrollierbar

Bisher hat sich für das Rallyespiel aus dem Hause Imagineer/Genki noch kein Vertrieb für die USA oder Europa gefunden. Im Land der aufgehenden Sonne ist es hingegen bereits im August des vergangenen Jahres erschienen. So müssen sich Interessierte also mit der NTSC-Import-Version zu-



frieden geben. Da die Menüs des Spiels jedoch überwiegend in Englisch gehalten sind, dürft ihr zumindest in diesem Punkt keine Schwierigkeiten haben.

Das Besondere an Rally 99 ist, dass es mit neun Lizenzen internationaler Automobilhersteller aufwarten kann. Kaum ein anderes



Grünes Licht, alle Reifen okay! Na dann steht einem packenden Matschpisten-Rennen nichts im Wege

N64-Rennspiel kann da mithalten. Zu den Fabrikaten zählen unter anderem Wagen der Firmen Nissan, Mitsubishi, Toyota, Subaru, Hyundai und Skoda. Neun Fahrzeuge sind von Anfang an in allen Spielmodi frei wählbar, weitere können erspielt werden. Ebenso viele Strecken werden geboten, wobei die Kurse über die ganze Welt verteilt sind. Im Arcade-Modus habt ihr die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen, in denen jeweils an drei verschiedenen Orten kurze Rennen gefahren



Oft kommt ihr nicht in die Situation, euch mit einem der computergesteuerten Fahrer um einen knappen Vorsprung zu drängeln. Das ist zwar Rallye-typisch, doch es hätte ruhig ein paar mehr direkte Duelle geben können

werden. Wie es beim Rallyesport nun mal so üblich ist, bekommt man von der Konkurrenz meist nicht viel zu sehen. Gestartet wird vom neunten Platz, von dem aus ihr euch Rennen für Rennen nach vorne kämpfen könnt. Leider ist der Arcade-Modus durch die sehr kurzen Strecken und die jeweils nur eine Runde zu fahrende Distanz recht schnell durchgespielt. Spätestens jedoch auf der Stufe



„EXPERT“ hatten wir eine anspruchsvollere Herausforderung erwartet, doch auch diese drei Etappen mit ihren jeweils zwei Checkpoints rasten flugs an uns vorbei. Der nachfolgende Credits-Abspann ist äußerst nüchtern gehalten und enttäuscht doch deutlich. Rally 99 ist an den erfolgreichen Saturn-Titel Sega Rally angelehnt, aus dem sich die Pro-

grammierer zahlreiche Elemente entliehen. Die Sprachausgabe (Anweisungen des Copiloten) erinnert besonders stark an das Sega Rennspiel. Ein wichtiger Bestandteil des Vorbilds ist das Driften in Kurven, das gut umgesetzt wurde und zusammen mit der eingängigen Steuerung ein sehr realistisches Fahrgefühl vermittelt. Allerdings verlangsamt sich das Geschehen auf einigen Pisten doch recht stark – gerade bei Regen oder anderen zusätzlichen Effekten. Diese Slowdowns halten quasi permanent über die volle Renndistanz von drei Runden an. In diesem Punkt zeigt Rally 99 sein unschönes Gesicht. Außerdem ist die geringe Anzahl der anwählbaren Perspektiven (zwei) enttäuschend.



Handling und Tempo der Rallye-Boliden bleiben im Vierspieler-Modus weitgehend erhalten. Fazit: Durchaus partytauglich!



Hin und wieder bauen sich entfernte Hintergründe verspätet auf. Bei Regen- und Nachtfahrten können auch Slowdowns auftreten



Im Zweispieler-Modus werden weniger Details dargestellt, die Steuerung bleibt jedoch sehr feinfühlig

Alternativ zur normalen Ansicht, bei der die Kamera hinter eurem Fahrzeug platziert ist, könnt ihr nur eine Frontperspektive wählen. Die ist aber wenigstens mit einem Rückspiegel ausgestattet. Fahrt ihr bei Nacht, sind eure Scheinwerfer automatisch eingeschaltet, wovon in der Frontansicht jedoch keine Spur mehr zu sehen ist. Allgemein haben es die Entwickler von Imagineer/Genki mit den Details nicht so genau genommen. So fehlt im Championship-Modus die Positionsanzeige. Von diesen Kritikpunkten einmal abgesehen, weiß Rally 99 durch die interessanten Streckenführungen und die realistischen Farben zu begeistern. Die Wagen sind ansprechend texturiert und mit passenden Soundeffekten versehen, auch die Fahrzeugphysik „stimmt“. Im Zusammenhang mit der Musik ist passend allerdings das falsche Wort. Die Mischung aus Pop, Rock und Western wird kaum jemanden vom Hocker hauen. Rally 99 spielt sich im Zwei- und sogar im Vierspieler-Modus erstaunlich flüssig mit kaum wahrnehmbaren Geschwindigkeitseinbußen. Da auch die Steuerung der Fahrzeuge die gleichen Anforderungen an euch stellt wie im Solomodus, ist der Multiplayer-Modus ein willkommener Bonus.

Thomas Hellwig

Tuning

Durch die stufenlos regelbaren Wageneinstellungen lassen sich die WRC-Cars jeder Witterung und Straßenlage anpassen. Testfahrten vor Rennbeginn sind jedoch nicht möglich.



Gameplay

3+

Rally 99 könnte deutlich schneller sein. Das Handling ist gut, aber es fehlt an Speed.

Dauerspaß

3

Nachdem der Arcade-Modus durchgespielt ist, reizt der Champ-Modus noch eine Weile.

Grafik

2+

Es gibt zwar Nebel, aber auch detaillierte Wagen und sehr realistische Farben für die Kurse.

Sound

2-

Was die unpassende Musik anrichtet, machen die gelungenen Soundeffekte wieder wett.

Modulspeichernein
Passwörternein
Controller Pak2 Seiten
Rumble Pakja
Expansion Pakja

Spieler1-2 (simultan)
Level9 Strecken
Schwierigkeit .3 Stufen/leicht
Bildschirmtexteenglisch
Speicherkapazität96 MBit
Erhältlichals Import (jp)

FAZIT
3+

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEJ

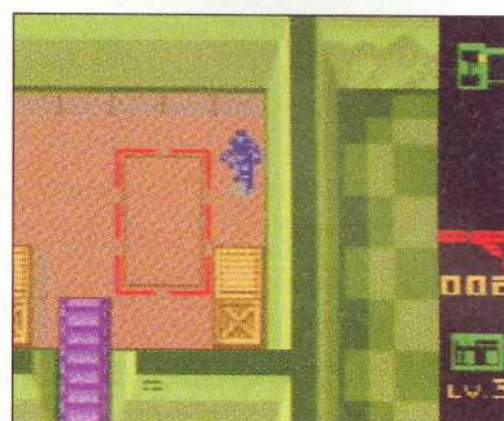
Preis:
ca. DM 70

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Anschleichen, in Deckung gehen, im hohen Gras verstecken – all das und noch viel mehr kann der wohl coolste Geheimagent aller Zeiten: Solid Snake!



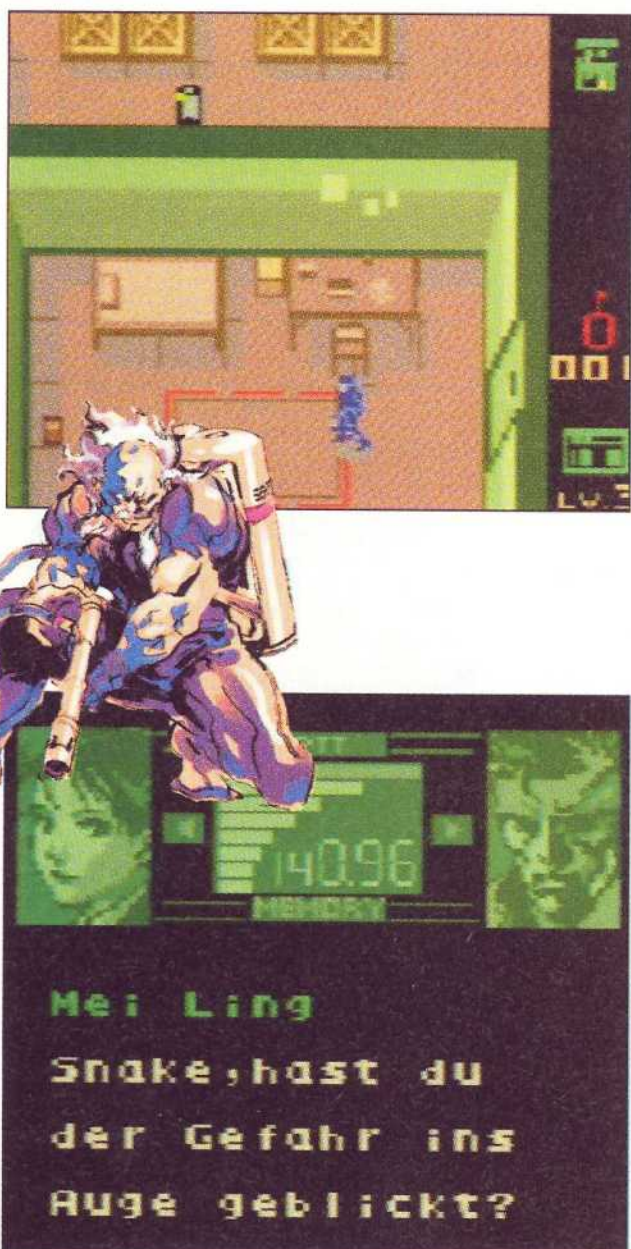
Bei Metal Gear Solid für den Game Boy Color geht es nicht nur in den Kämpfen handfest zur Sache, sondern auch verbal. Also nichts für zarte Gemüter



Die ewigen Gespräche, die zwar die Story voranbringen, nerven manchmal etwas



Wer auf die Kontaktplatten stieft, darf sich nicht über den Alarm wundern



Gestatten, Solid Snake ist mein Name. Es ist nun schon ganze sieben Jahre her, seit ich die mobile Nuklear-Raketenabschussbasis Metal Gear in Outer Heaven zerstört habe. Vor drei Jahren habe ich mich dann zurückgezogen – meine Zeit war einfach vorbei. Doch jetzt hat mich plötzlich Colonel Campbell, mein Freund und Mentor, um Hilfe gebeten – und er weiss, dass ich ihm seine Bitte nicht abschlagen kann ...

Bevor Solid Snake, der Held des Spiels, damals Metal Gear vernichtet hatte, wurden die Daten des Projekts noch aus dem Hauptcomputer heruntergeladen. Mit diesen Informationen wurde ein neuer Metal Gear gebaut, der nach Südamerika transportiert werden sollte. Doch die Gindra Liberation Front schaffte es unter der Leitung des Militärdiktators Augustine Egnabun, das Transportflugzeug zu kidnappen und die Raketenabschussbasis in ihre Gewalt zu bringen. Zusammen mit der Delta-Force-Einheit der US-Army müsst ihr in der Rolle des Agenten Solid Snake in 13 Leveln die stark bewachte Basis der GLF infiltrieren und euch bis zum neuen Metal Gear durchschlagen. Dabei seid ihr in ständigem Kontakt mit Campbell und anderen wichtigen Personen, die euch wertvolle Informationen über die jeweiligen Schauplätze mitteilen und euch in die Steue-

rung der Figur einweisen. Mithilfe eines Communicators, den ihr mit der Select-Taste aktiviert, empfangt ihr die Botschaften. Über ein Menü werden Items und Waffen aufgerufen, die ihr im Laufe des Spiels eingesammelt habt oder von Beginn an bei euch tragt. Selbstverständlich darf ein kleiner Rauchgenerator, der verblüffende Ähnlichkeit mit einer Zigarette aufweist, nicht fehlen. Dieser hilft euch, Laserbarrieren sichtbar zu machen, um gegebenenfalls darunter durchzukriechen oder ihnen auszuweichen. Energieportionen füllen die Lebensleiste wieder auf, und Störgranaten helfen euch, die zahlreich aufgehängten Überwachungskameras nur Bildrauschen übertragen zu lassen, sodass ihr ungesehen an ihnen vorbeilaufen könnt.

An Waffen stehen neben einer schallgedämpften Handfeuerwaffe unter anderem noch ein Maschinengewehr und ein Raketenwerfer zur Verfügung. Das Arsenal ist zwar nicht sehr groß, bei *Metal Gear Solid* kommt es aber in erster Linie ja darauf an, unbemerkt durch die Räume und Gänge zu schleichen. Mit dem Steuerkreuz presst ihr euch an Wände, per Tastendruck legt ihr euch auf den Boden und kriecht unter Panzer oder robt durch Lüftungsschächte. Über einen zugegebenermaßen äußerst winzigen Radarschirm werden euch die Positionen der Wachen in



der näheren Umgebung angezeigt. So lässt sich der beste Moment abpassen, um aus einem Versteck hervorzuschnellen und weiter in die gewünschte Richtung zu laufen. Will sich ein Posten partout nicht vom Fleck bewegen, könnt ihr gegen eine Wand oder Kiste klopfen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Sofort setzt er sich in Richtung des Geräuschs in Bewegung, und ihr könnt ungehindert auf der anderen Seite entfliehen.

POSITIV
Spannung bis zum Schluss, packende Story und Action, sehr umfangreich

Werdet ihr doch einmal entdeckt, bleibt euch nichts anderes übrig, als euch mit Schlägen oder Waffengewalt gegen die anrückenden und stark bewaffneten Soldaten zur Wehr zu setzen. Manchmal ist es aber angebracht, wegzulaufen und aus dem Sichtfeld der Feinde zu verschwinden. Wenn diese euch für einen gewissen Zeitraum nicht mehr orten können, beziehen sie wieder Position, und ihr dürft erst einmal durchatmen.

Die Level unterscheiden sich nicht nur vom Aufbau, sondern auch von der Optik her deutlich voneinander. Sämtliche Animationen des Helden und der Gegner wurden sehr realistisch und geschmeidig in Szene gesetzt, und die vielen Soundeffekte und der dynamische Soundtrack vervollständigen die sehr gute Präsentation.

Metal Gear Solid für den Game Boy Color hält eine Menge actiongeladene und spannende

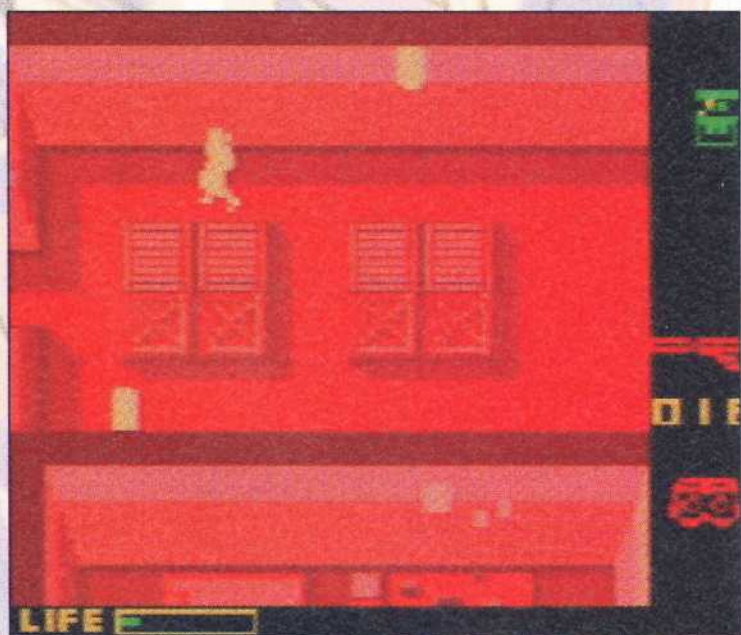


Unterhaltung bereit. In 180 Trainingsmissionen könnt ihr vor dem eigentlichen Abenteuer sämtliche Aktionen perfektionieren. Zudem habt ihr die Möglichkeit, euch via Link-

NEGATIV
Kein Festhalten und Werfen der Gegner möglich, nervend lange Gespräche

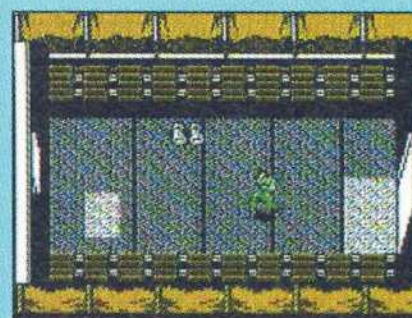
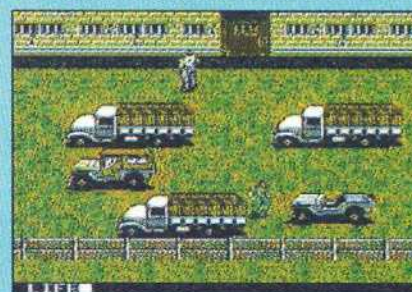
Kabel mit einem Freund zu messen, wer denn nun eigentlich der beste Spezialagent ist. *Metal Gear Solid*-Veteranen werden die Möglichkeit vermissen, Gegner festhalten und werfen zu können, und allen anderen werden höchstwahrscheinlich die ellenlangen Gespräche, die immer wieder die Action unterbrechen, auf den Geist gehen. Ansonsten ist *Metal Gear Solid* ein rundum gelungenes Spiel, das ihr eurem Game Boy Color nicht vorenthalten solltet!

Holger Reher



Damals auf NES

Damit ihr ein wenig in Erinnerungen schwelgen könnt, haben wir hier ein paar Bilder aus vergangenen *Metal Gear*-Tagen für euch. Was grafisch damals nur auf dem NES möglich war, kann heute auch der Game Boy Color. Die Story des GBC-Spiels knüpft übrigens an die der NES-Vorlage an.



Ein neuer Metal Gear steht bereit und wartet nur auf seinen Einsatz. Los, das müsst ihr verhindern!

Gameplay 2+

Das spannende Agentenabenteuer wird viel zu oft von endlosen Gesprächen unterbrochen.

Dauerspaß 1-

13 actiongeladene Level und 180 Trainingsmissionen unterhalten euch für lange Zeit.

Grafik 1-

Realistische Animationen und abwechslungsreiche Level zeichnen die Optik des Spiels aus.

Sound 2+

Der Soundtrack motiviert, und die Soundeffekte klingen für Game-Boy-Verhältnisse gut.

Modulspeicherja
Passwörternein
SystemeGBC
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1-2 (simultan)
Level 13 + 180 Trainingslevel
Schwierigkeit 5 Stufen/mittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität16 MBit
Erhältlichab Mai

FAZIT
2+

Genre:	Puzzlespiel
Hersteller:	Software 2000
Entwickler:	Software 2000
Preis:	ca. DM 70

SWING



Eine ganz schön knifflige Aufgabe erwartet euch bei Swing, die auf den ersten Blick gar nicht so kompliziert erscheint. Rauchende Köpfe sind garantiert.

Die Regeln sind schnell erklärt: Mithilfe von vier Wippen sollt ihr verschiedenfarbige Kugeln so sortieren, dass mindestens drei in einer Reihe nebeneinander liegen. Was soll daran so knifflig sein, fragt ihr? Ganz einfach – die Kugeln haben unterschiedliche Gewichte, und um eine Wippe in ein Gleichgewicht zu bekommen,



müssen die Summen der Kugengewichte auf beiden Seiten gleich sein. Noch immer nicht kompliziert genug? Na gut, wie ist es damit: Wenn ihr eine Kugel auf eine der acht Waagschalen werft, rutscht automatisch eine neue Kugel in den Greifarm, die an der ersten Position in der Nachschubröhre über dieser Waagschale lag.



Dadurch ist es häufig nicht möglich, die aktuelle Kugel dort abzusetzen, wo man es eigentlich möchte, da man mit der darauf folgenden einfach nichts anfangen kann. Spezial-Items wie eine Fräse-Kugel, die eine komplette Reihe auflöst, oder Sterne, von denen ihr drei nebeneinander platzieren müsst, um den gesamten Bildschirm von allen Kugeln zu säubern, müssen in die taktischen Überlegungen mit



Der Greifarm nimmt immer den Stein als Nächstes auf, der in der Reihe, in der ihr einen anderen abwerft, ganz unten in der Vorratsröhre am oberen Bildrand wartet

einbezogen werden. Die Gewichte der Murmeln sind in kleinen Ziffern auf selbige geschrieben, und unter jeder Waage wird euch die aktuelle Gewichts-differenz angezeigt. Dadurch wisst ihr zu jeder Zeit, wie viel Gewicht ihr auf die andere Seite der Wippe bringen müsst, damit eine Balance erreicht wird. Liegen mindestens drei gleichfarbige Kugeln nebeneinander, lösen sich nicht nur diese auf, sondern auch alle weiteren Kugeln derselben Farbe, die in andere Richtungen an dieses Gebilde di-



Im jederzeit aufrufbaren Hilfsmodus werden euch sämtliche Sondersteine kurz erklärt



rekt anknüpfen. Da Kugeln, die darüber liegen, nachfallen und eventuell Wippen umschlagen lassen, sind se-

kundenlange Kettenreaktionen, bei denen sich manchmal wie durch Zauberhand beinahe alle Kugeln auflösen, nicht selten. Des Öfteren hat man allerdings keine



Ahnung, was auf dem kleinen Bildschirm eigentlich gerade abläuft – alle durch eine Aktion ausgelösten Reaktionen und Folge-reaktionen vor auszuplanen, ist da wohl Schachprofis vorbehalten. Die bunten Murmeln erfreuen das Auge, manche Farben sind sich



Wenn ihr drei Sterne nebeneinander platziert, lösen sich alle Kugeln auf

bei ungünstigen Lichtverhältnissen aber zu ähnlich und können schon einmal vertauscht werden. Die Musik spielt unauffällig im Hintergrund und die Soundeffekte sind gut gelungen.

Swing ist nicht so einfach zu spielen wie Tetris. Weitsichtiges Planen ist gefragt, und Entscheidungen wollen bedacht getroffen werden, damit ihr nicht die oberste zugelassene Reihe komplett zubaut und das Spiel beendet ist. Für Fans kniffliger Knobel-spiele ist Swing, das ihr per Link-Kabel auch gegen einen Freund spielen könnt, allererste Wahl.

Holger Reher

Gameplay 2+

Im Grunde genial. Einige Kettenreaktionen lassen sich aber zu wenig nachvollziehen.

Dauerspaß 1-

Ein typisches Spiel für zwischendurch. Gegen einen Freund macht es noch mehr Spaß.

Grafik 2-

Kunterbunte Kugeln, deren Farben sich bei ungünstigem Licht schlecht unterscheiden.

Sound 2

Klacker-di-klacker! – Die Soundeffekte erfreuen das Ohr und sind von recht guter Qualität.

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

Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	—
Schwierigkeit	3 Stufen/mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

Klar

Aber ob

Für ganz große

Gefühle gibt es kein Rezept.

hab ich

das

Aber eine ganze Menge

Wissenswertes zu dem Thema gibt

es schon. In den BZgA-

Broschüren stehen viele

die

die

große

Katrin

Liebe

gern.

ist ?

nützliche Informationen. 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

PLZ, Ort

VIII/25

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln
Weitere Infos unter www.loveline.de

Genre: **Prügelspiel**

Hersteller: **EA Sports**

Entwickler: **Digital Eclipse**

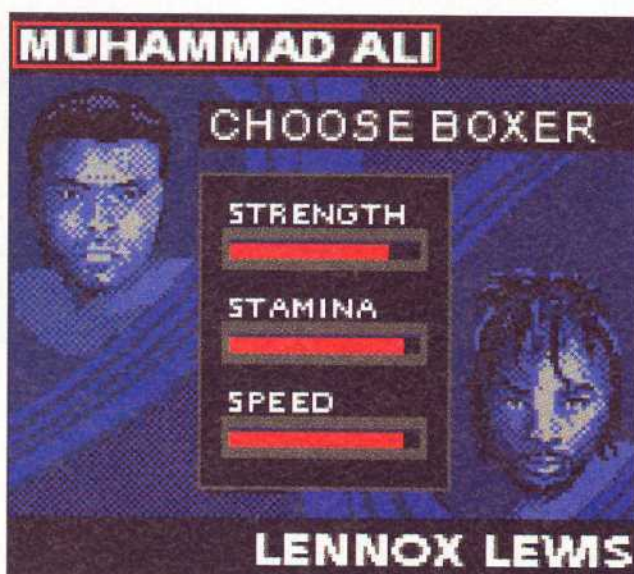
Preis: **ca. DM 70**

BOX CHAMPIONS

Fans von Prügelspielen bekommen Nachschub für ihren Game Boy Color. Wer den besten Kämpfern aller Zeiten schon immer einmal die Stirn bieten wollte, hat mit EAs Boxsimulation die Gelegenheit dazu!



Die grafische Gestaltung ist witzig gelungen. Besonders die 'Wasserköpfe' regen zum Schmunzeln an



Zwei der größten Boxer ihrer Zeit können in Box Champions gegeneinander antreten: Ali vs. Lewis!



Selbst ein Ringrichter wurde dem Spiel spendiert. Auch er hat den charakteristischen 'Dickschädel'

Box Champions eröffnet die Gelegenheit, euch mit den Größten des Boxsports zu messen. Insgesamt drei verschiedene Modi stehen hierfür zur Auswahl. Auf Wunsch kann im Options-Modus eine Funktion freigeschaltet werden, durch die während des Kampfes drei verschiedene Power Ups im Ring erscheinen. Boxhandschuhe machen stärker, Schuhe schneller, und eine eingesammelte Flasche erhöht die Kondition. Solltet ihr einen Freund haben, der dieses Modul ebenfalls besitzt,

POSITIV
Viele Schlagvarianten und Aktionsmöglichkeiten

könnt ihr via Link-Kabel direkt gegen ihn antreten und ermitteln, wer der bessere Kämpfer ist. Im Slugfest-Modus stehen euch zehn der



besten Fighter zur Verfügung, zwischen denen ihr frei wählen könnt. In diesem illustren Feld der Boxer findet ihr unter anderem so bekannte Namen wie Muhammad Ali, Oscar de la Hoya oder Sugar Ray Leonard. Im Career-Modus habt ihr die Chance, euch einen eigenen Kämpfer zu erstellen und ihn am Sandsack, Sprungseil oder Punchingball trainieren zu lassen, um seine Fähigkeiten zu verbessern.

Danach müsst ihr euch von ganz unten in der Rangliste bis an die Spitze vorkämpfen. Eure Fighter verfügen über viele verschiedene Schlagvarianten und

zwar extrem große Köpfe, aber gerade dadurch sieht man ihnen die auffallende Ähnlichkeit mit den Vorbildern aus Fleisch und Blut an. Auf Zahlen gestützte Gegenüberstellungen vor dem Kampf und nach jeder Runde werden dem Statistiker ebenfalls geboten. Wer von euch auf der Suche nach einem Prügelspiel ist, das sich gut steuern lässt und auch nach längerer Zeit noch motivieren kann, kommt an Box Champions nicht vorbei.

Pit Großer



Der hat gegessen! Durch die äußerst präzise Steuerung der Boxer lässt es sich nach Herzenslust klammern, crossen oder Aufwärtshaken verteilen: Vorbildlich!

NEGATIV
Nicht jeder mag Kämpfer mit 'Wasserköpfen'

Aktionsmöglichkeiten. In-Fight, Gerade, Cross und hart geschlagene Haken – alles ist möglich! Die Boxer sind sehr detailliert dargestellt und können sich dreidimensional im Ring bewegen. Eure Recken haben

Gameplay	2+
Alle Schlagvarianten und Bewegungen der Boxer lassen sich genau ausführen.	
Dauerspaß	2+
Durch den Career-Modus und die Zweispieler-Option kommt sobald keine Langeweile auf.	
Grafik	2+
Obwohl die 'Wasserköpfe' gewöhnungsbedürftig sind, sehen die Boxer ihren Vorbildern ähnlich.	
Sound	2-
Die Kampfgeräusche und auch die Sprachsamples hören sich etwas kratzig an.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	10 Boxer
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2+

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Nach dem grandiosen Sprung auf die 64er-Plattform folgt nun das Skateboard-Abenteuer für unterwegs. Hier ist er, der Hosen-taschen-Hawk im TOTAL!-Test!

Genre:	Sport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Natsume
Preis:	ca. DM 70

Test GB



Am Start: Hawk, Burnquist, Rowley, Lasek, Muska, Campbell, Reynolds, Glibberg, Thomas und Steamer



Die Autos stehen zwar still, aber auch oft genug im Weg. Ein Absprung zur rechten Zeit ist gesünder



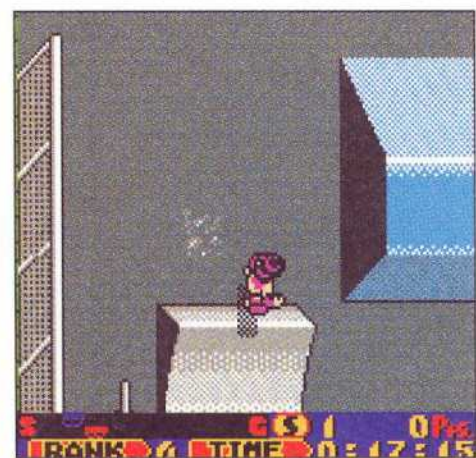
Im Halfpipe-Modus und im echten Leben ist Tony Hawk der Einzige, der die 90°-Umdrehung steht

Skateboarding ist ein vielseitiger Sport, dessen Profis sich in unterschiedlichen Disziplinen messen. Dies hat auch der japanische Entwickler Natsume erkannt und das GBC-Modul mit zwei jener Spielarten bestückt. Im Halfpipe-Contest wählt ihr einen der insgesamt zehn Cha-



dernissen ausweicht und die Boni einsammelt. Um allerdings im Turnier erfolgreich zu sein, reicht es nicht, Erster zu werden – Tricks müsst ihr auch noch ausführen. Doch leider hatten die Programmierer den unsäglichen Einfall, die geleisteten Stunts durch eingeblendete Standbilder anzuzeigen, was den Spielfluss ungeheuer hemmt. Da dies im lobenswerten Link-Modus ebenfalls geschieht, sind zwei Bereiche von *Tony Hawk's Skateboarding* nur mit Einschränkung zu empfehlen.

Sebastian Krämer



raktere aus, um mit ihm gewagte Sprünge und Drehungen zu vollführen. Während ihr eurem Sportler durch Drücken der Buttons sowie des Steuerkreuzes diverse Tricks und Kombinationen entlockt, wird das Geschehen von der Seite gezeigt. Ihr holt Schwung, baut Höhe auf und bemüht euch dabei, die Combos abzuschließen, bevor der Skater wieder landet. Je schwieriger, aber auch je abwechslungsreicher euer Programm ist, desto mehr Punkte kassiert ihr. Nach einer Minute ist Schluss. Dieser Modus ist im Prinzip sehr simpel, doch dank der guten Spielbarkeit erliegt man



schnell der Versuchung, den persönlichen Rekord ein ums andere Mal zu verbessern. Die Skate-Kurse, die ihr im Turnier-, Link- oder Kopf-an-Kopf-Modus befahrt, werden aus der Draufsicht gezeigt. Die Lenkung ist ausreichend gehorsam, während ihr über Rampen, Geländer und Schanzen springt, Hin-

Gameplay	2-
Zwei Disziplinen bieten Abwechslung, doch den Skate-Races mangelt es an Spielfluss.	
Dauerspaß	2-
Beide Spielarten fordern euch eine Weile. Häufige Pausen mindern den Spaß am Link-Modus.	
Grafik	2+
THS ist schön anzuschauen und technisch einwandfrei. Ausgereizt wird der GBC aber nicht.	
Sound	2-
Musik und Sounds bleiben unauffällig im Hintergrund. Einfluss nehmen könnt ihr nicht.	
Modulspeichernein Passwörterja SystemeGBC Rumble-Modulnein GB-Printernein	
Spieler1-2 (Link-Kabel) Level5 Strecken, 3 Rampen Schwierigkeitmittel Bildschirmtexteenglisch Speicherkapazität4 MBit Erhältlichim Handel	
FAZIT 2-	

CHARTS

Leser-
von euch,
für euch

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

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

N64

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

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT 2		6	INDIZIERT	F. P. Shooter Rare • Test 10/97 Index: 4,9	VORMONAT 3	
	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98	Index: 16,8			7	MARIO GOLF	Sport Note 1- • Test 9/99 Index: 4,2	VORMONAT 13
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT 1		8	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1- • Test 6/97 Index: 3,7	VORMONAT 11	
	Jump&Run • Note 1 • Test 12/99	Index: 15,9			9	F-ZERO X	Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 3,7	VORMONAT ●
3	SUPER SMASH BROS.	VORMONAT 5		10	WCW/NWO REVENGE	Prügelspiel Note 2+ • Test 11/98 Index: 3,4	re-entry	
	Prügelspiel • Note 3+ • Test 1/00	Index: 6,7			11	WWF WRESTLEMANIA 2000	Prügelspiel Note 2+ • Test 1/00 Index: 2,9	NEU!
4	ISS 98	re-entry		12	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter Note 2+ • Test 11/99 Index: 2,7	re-entry	
	Sport • Note 1 • Test 9/98	Index: 6,4			13	SUPER MARIO 64	Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 2,3	VORMONAT 7
5	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT 6		14	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 1,6	VORMONAT ●	
	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 5,8		15	STAR WARS: EPISODE I – RACER	Rennspiel Note 1- • Test 6/99 Index: 0,9	VORMONAT 10	

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

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! 7/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Sportarten spielt ihr am liebsten auf euren Konsolen beziehungsweise welche Disziplinen würdet ihr gerne einmal am Bildschirm praktizieren?** Schickt uns bitte eure Top-Ten-Auflistung der virtuellen Lieblings-Leibesertüchtigungen!

TOTAL! Anderes

Unter der Internet-Adresse <http://espn.go.com/xgames/summer99/skate/news/1999/990628/01329413.html> könnt ihr euch zwei Videos von Tony Hawks historischem 900°-Sprung anschauen. Viel Spaß dabei, es lohnt sich!



Secret of Mana (SNES)

Special:

Welcher Kino- oder Fernsehfilmstoff eignet sich als Drehbuchvorlage für ein Videospiel?

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 MATRIX

Index: 9,3



2 DIE MUMIE

Index: 8,2



3 DIE SIMPSONS

Index: 7,9



4 SOUTH PARK – DER FILM

Index: 5,1



5 WERNER 1-3

Index: 3,4



6 TAKESHI'S CASTLE

Index: 3,1

7 INDEPENDENCE DAY

Index: 2,6

8 AKTE X – DER FILM

Index: 1,7

9 TITANIC

Index: 1,5

10 FROM DUSK TILL DAWN

Index: 1,2

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: 10,8

VORMONAT



2 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93 Index: 9,0

VORMONAT



3 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99 Index: 5,2

VORMONAT



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 4,7

VORMONAT



5 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run • Note 1 • Test 6/99 Index: 4,2

VORMONAT



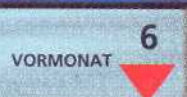
6 TETRIS

Puzzlespiel
Note 1 • Test 7/97
Index: 3,5



7 MICKEY'S RACING ADVENTURE

Rennspiel
Note 1 • Test 1/00
Index: 3,2



8 LEGEND OF THE RIVER KING

Angelspiel
Note 2+ • Test 7/99
Index: 2,8



9 MISSION IMPOSSIBLE

Action/Adventure
Note 1 • Test 2/00
Index: 2,1



10 STRANDED KIDS

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



GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul **Destruction Derby 64!**

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! 7/2000 ist der 20.05.2000 (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! 3/00:

Hallo, **Marek Bock** aus Geilenkirchen (NRW)! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Deine drei Game-Boy-Color-Module mit Signatur der gesamten Redaktion sind bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

Leser-CHARTS

von euch (und uns),
für euch



Spieletipp von Ingo Schlüter aus Kaltenkirchen

Stranded Kids (GBC)

Konamis *Stranded Kids* ist genau das richtige Spiel für verregnete Klassenreisen! Statt sich selbst in die schlimme Witterung herauszuwagen, könnt ihr die beiden Pixel-Robinsons vor die Tür schicken. Außerdem bekommt man wirklich das Gefühl, sich ernsthaft Sorgen um das eigene Überleben machen zu müssen. Wer glaubt, nach ein paar Tagen auf der Insel schon alles gesehen zu haben, der täuscht sich gewaltig. Ich für meinen Teil habe die Jugendherberge nur selten verlassen. Trotzdem war mir dank der spannenden Ereignisse in diesem GBC-Modul überhaupt nicht langweilig.

Euer Ingo

RED-N64 und GB(C)

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

1	METAL GEAR SOLID (GBC)	Action/Adventure • Konami • Test 5/00	Index: 2,3		
2	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000	Sport • Konami • Test 5/00	Index: 1,4		
3	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Activision • Test 4/00	Index: 1,2	VORMONAT	
4	THE NEW TETRIS	Puzzlespiel Nintendo • Test 10/99	Index: 1,1	VORMONAT	
5	ISS 2000	Sport Konami • Test 10/99	Index: 0,8	VORMONAT	

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: 8,1	VORMONAT	
2	DUAL HEROES	Prügelspiel • Hudson • Test 2/98	Index: 4,6	VORMONAT	
3	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel • Interplay • Test 11/97	Index: 4,1	VORMONAT	
4	FIFA 64	Sport Electronic Arts • Test 2/97	Index: 3,9	VORMONAT	
5	CRUIS'N USA	Rennspiel Midway • Test 5/97	Index: 2,7	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: 4,9	VORMONAT	
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95	Index: 3,2	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: 2,3	VORMONAT	
2	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99	Index: 1,6	VORMONAT	
3	BANJO-TOOIE	Jump&Run • Rare • News 2/00	Index: 1,0	VORMONAT	
4	RESIDENT EVIL ZERO	Action/Adventure Capcom • News 3/00	Index: 0,8	VORMONAT	
5	TOMB RAIDER (GBC)	Action/Adventure Eidos • News 2/00	Index: 0,7	VORMONAT	

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	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99	Index: 9,3	VORMONAT	
2	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 9,0	VORMONAT	
3	POKÉMON SNAP	Pokémon • Nintendo • News 7/99	Index: 6,5	VORMONAT	
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 2/00	Index: 3,1	VORMONAT	
5	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000	Sport Konami • Test 5/00	Index: 1,9	VORMONAT	

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

Kreative Prozesse ...

„Vioufvre!“, schrie der eifrige Erfinder in die Stille der Mittagspause, als ihm dieses, in seinen Augen geniale Wort eingefallen war. Vom Rechner schräg gegenüber kam spontan die Frage: „Und was soll das heißen?“ „Tja, ...“, sagte der noch immer berauschte Wortschöpfer, „das weiß ich noch nicht so genau.“ „Na, toll! Das kann ich auch“, schmetterte es ihm entgegen. „Nö, das kannst du nicht! Ich bin schließlich Erfinder und verstehe was von meinem Handwerk.“ „Dann sag mir doch mal, wie du das schließlich erfunden hast!“ Selbstsicher gab der Unerschütterliche preis: „Ich bin ein wenig eingenickt und mit der Stirn auf die Tastatur geknallt. Mach mir das erst mal nach!“ Schon kehrte wieder Ruhe ein.

Int. Track & Field
Summer Games
→ N64 → Seite 24

Tarzan
→ N64
→ Seite 28

Metal Gear Solid
→ GBC
→ Seite 36

Box Champions
→ GBC
→ Seite 40

Die Maske des Zorro
→ GBC
→ Seite 65



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

Autsch, meine Hände hatten die Dauerbelastung durch dieses Game nicht mehr aus! Allein macht es schon Laune, aber erst mit mehreren menschlichen Gegnern offenbart sich der wahre Fun-Faktor.

Auahhhh! Schröder hüpfte im Lendenschurz durch die Redaktion, und das Fred hat ein Dauerlächeln im Gesicht, seit wir dieses Game gemeinsam gespielt haben. Tarzan ist einfach nur genial!

Ich habe mich so darauf gefreut, mich an die Gegner anzuschleichen und sie leise aus dem Verkehr zu ziehen. Leider fehlt dieses Feature bei der GBC-Version. Trotzdem ist MGS ein cooles Game.

Endlich einmal ein Boxspiel für den GBC, bei dem die Fighter jede Menge verschiedene Schläge draufhaben. Die Kämpfer sehen ihren realen Vorbildern trotz der ‚Wasserköpfe‘ sehr ähnlich.

Filmumsetzungen sind so eine Sache für sich. In den seltensten Fällen, wie zum Beispiel bei Tarzan, kommt ein gutes Game dabei heraus. Zorro enttäuscht mich spielerisch auf ganzer Linie.



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Sim City 64 (64DD)

Oh, wie ist das schön! Ein Track&Field fürs N64 – und dann auch noch mit so vielen Disziplinen, Steuerungsarten und feschten Mädels, denen man beim Brustschwimmen zusehen kann ...

Alle Achtung! Das Spiel hält sich nicht nur an die Filmvorlage, sondern macht auch noch richtig Spaß. Ich frage mich nur, warum sich der Kerl beim Ast-Surfen nicht die Fußsohlen verbrennt.

Also, wenn ich lesen will, gehe ich zur Schule (Zitat von Butthead)! Bei MGS kann ich die vielen Zeilen Text aber verkraften, weil sie die geniale Story vorantreiben und meine Triggerfähigkeiten trainieren.

Wenn es denn sein muss, nehme ich für einen Moment mein Pokémon Gold-Modul aus dem GB. Nach ein paar Runden werfe ich aber das Handtuch, um wieder zu meinen Pokémon zu kommen.

Die wunderschöne Präsentation rückt schon beim ersten Degenstich in den Hintergrund. Da fuchtel ich mir einen ab, und dabei entscheidet ein Zufallsgenerator darüber, ob ich treffe oder nicht!



Lieblingstrends:
Mailen, Simsen, Chatten
Lieblingswörter:
crazy, crossover, cybergirl

Sehr schöne Animationen, passable Grafik, tolle Disziplinen, spannende Mehrspieler-Modi, tierfreundliches Tontaubenschießen, packender 110-m-Hürdenlauf: insgesamt einfach total crazy!

Tarzan, der Mann, der nie auf die Toilette muss ... Schließlich gibt's im Urwald ja auch keine. Für Jump&Run-Fans ganz interessant, für mich aber etwas zu seichte Unterhaltung und zu wenig Witz!

Der Herr Snake blickt auf eine lange Nintendo-Konsolen-Karriere zurück. Doch erst in diesem Jahrtausend (genau genommen NOCH in diesem) durchstreift er den GBC und begeistert total!

Mit zu den langweiligsten Spielen überhaupt zähle ich die Boxspiele. Nicht ein einziges vermochte mich bislang aus der Ringecke zu locken. Auch für diesen Titel ziehe ich mir nicht die Handschuhe an.

Hier bestätigt sich ein altes Vorurteil: Spiele, in denen die Helden Säbel oder Degen benutzen, sind meist nicht sonderlich gut. Cutthroat Island, Prince of Persia 2 etc. Hutträger Zorro gehört auch dazu.



Bevorzugte Genres:
Action-Adventure, Rollenspiel
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Metal Gear Solid (GBC)

Seit ich eine eher vage angekündigte Vorabpremiere von IT&F Summer Games in meinem Freundeskreis habe platzen lassen, gibt es den Bundesverband geschädigter Ex-Freunde von Sebastian K.

Was haben Johnny Weissmüller und Bud Spencer gemeinsam? Nein, Buddy hat nie den Tarzan gemimt. Dafür waren beide Olympia-Schwimmer für ihr Heimatland. Ach ja, das Game ist klasse!

Suuuuuper! Ich liebe es, wenn Hochkaräter für den GBC umgesetzt werden. Besonders, wenn sie dann noch halten, was sie versprechen. Das tut MGS für mich ..., aber ich lese ja auch sehr gerne.

Eigentlich wollte Akido sagen, dass das Genre der Boxspiele eines der heißungsvollsten und vielversprechendsten ist. Leider werden die Entwickler seinem (und meinem) Anspruch selten gerecht.

Wofür steht das Z, das der wahre Zorro so gerne hinterlässt? Für zerfahrenes Gameplay, ziemlich ödes Design, zaghafter Versuch einer Filmadaption oder gar für „Holt mich hier raus, zum Teufel!“?



Bevorzugte Genres:
Jump&Run und Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Int. Track&Field SG (N64)

Ich drück ja gerne mal ein Auge zu, doch bei IT&F Summer Games ist das überhaupt nicht nötig. Das Spiel ist ein echter Hammer und sorgt für Bombenstimmung. Da drück ich lieber auf die Knöpfe.

Nur, um keine Verwirrung aufkommen zu lassen; ich laufe nicht mit einem Dauergrinsen durch die Redaktion, weil Schröder einen Lendenschurz trägt, sondern weil Tarzan ein ausgezeichnetes Spiel ist.

Ich bin seit jeher kein großer Fan der MGS-Serie, obwohl ich anerkenne, dass es gute Spiele sind. Mir sind sie aber zu Story-lastig, und gerade auf dem GBC ist das Lesen von Texten sehr mühselig.

Ich box dich kaputt! Dieser Titel ist zu schade, um in der Boxen-Gasse zu vergammeln. Die Vielfalt der verschiedenen Techniken und Stile wird der hohen Kunst des Fechtens mit der Faust gerecht. Super!

Zorro ist ja an sich in einer guten Sache unterwegs. Er kämpft für die Gerechtigkeit. Warum nur sind die Programmierer so ungerecht und belästigen die Videospieler mit einem derart schlechten Spiel?

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Schnarchbacke! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Am Puls der Zeit
oder: die positive Konnotation von fett

„Der Nerd ist so krass, der checkt die Vibes nicht mehr!“ Früher hätte man vielleicht gesagt: „Der Dummkopf merkt die Einschläge nicht mehr!“ Was uns in den letzten Jahren an neuen Wortkreationen in die alltägliche Sprache gemischt wurde, ist beachtlich. Aus der lebendigen Muttersprache wird kurzum der „stylische Slang“ mit all seinen Anglizismen und „abgespaceten“ Verstrickungen. „Fett“ heißt heute nicht mehr dick, genauso wie vor Jahren „geil“ schon nicht mehr lüstern meinte. Bald kann das harmlose „krumm“ eine ganz andere, plötzlich positive Bedeutung bekommen. Alte Begriffe wie beispielsweise „schmähen“ werden beinahe flächendeckend ersetzt, hier durch das „hippe“ „dissen“. Trampen heißt jetzt neuerdings „hitchen“ und Raider schon lange Twix. Neben dem herkömmlichen Duden und seinen Fremdwörter- und Synonym-Brüdern ist nun das Wörterbuch der Szenesprachen (herausgegeben von Trendbüro) erschienen, das Jugendlichen, Eltern, Pädagogen und Autoren wie auch „Wannebes“ und „Stinos“ als unterhaltsames Nachschlagewerk dienen kann. Wer nicht weiß, was „chillen“ ist, wer nicht durch die „Aufrisszone cruisen“ kann, weil er keine „Pei-

lung“ vom „New-school-Style“ hat, wird mit dieser „flashigen“ Lektüre ein wahres „Update“ erleben und sich sprachlich „refreshen“. Unter anderem sind solche Themen wie „Computerslang und Cyberspace“ zu finden, in denen vom „Gamepad“ und „Rumble Pak“ über den „Godmode“ bis hin zum „virtual Babe“ Kyoko Date eine interessante Palette neuer Wörter im Erzählstil beschrieben wird. Allerdings finden sich auch ‚Karteileichen‘ wie die Abkürzung „Mac“ (für Macintosh), die nun wahrlich nicht mehr so aktuell ist, dass sie im Jahre 2000 noch einer ausführlichen Erklärung bedarf. Insgesamt also kein wirklicher „Burner“.

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

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	On-Line Ltd.
Preis:	ca. DM 70

MICRO MACHINES 1 & 2: TWIN TURBO

Seit die kleinen Flitzer Anfang der 90er Jahre auf dem NES debütierten, rollten sie über praktisch jede Konsole. Nun legen sie auch auf dem Game Boy Color einen furiosen Start hin.



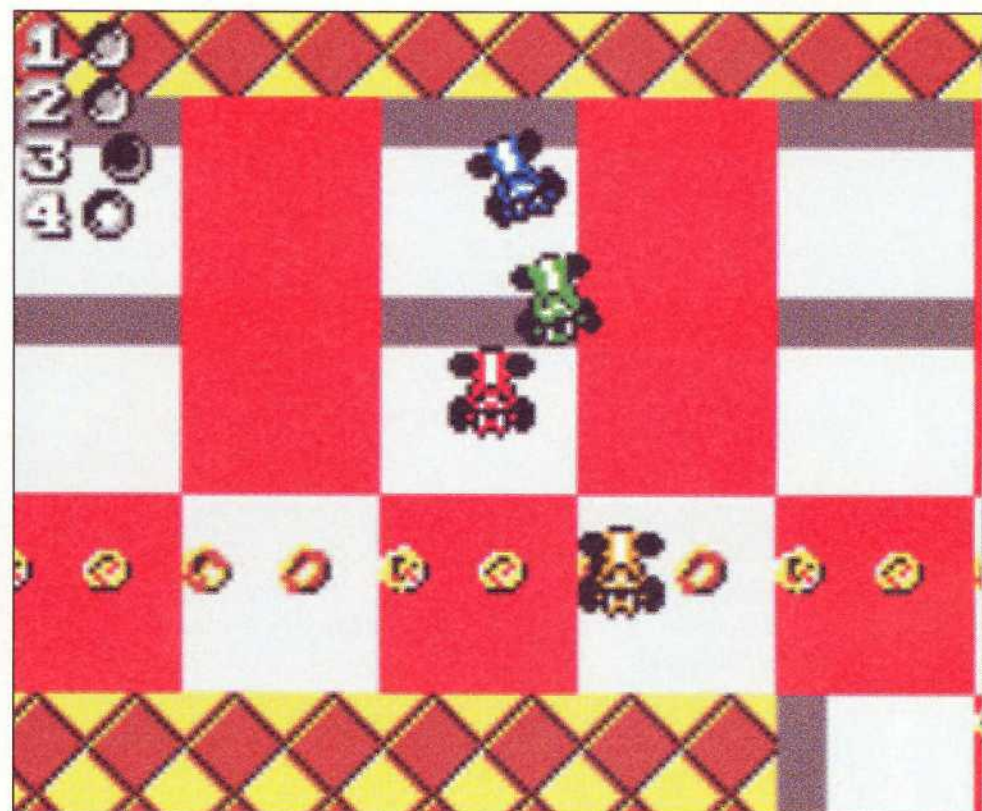
Billardkugeln und Spielkarten dienen als Schikanen und Brücken auf dem Weg zum Sieg. Nur die beiden ersten Platzierungen erlauben ein Weiterkommen

Wie der Titel schon andeutet, sind weder die Idee noch die praktische Umsetzung von *Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo* wirklich neu. Trotzdem hat das unnachahmliche Spielprinzip nicht umsonst einige Jahre im ansonsten schnelllebigen Geschäft der Videogames überstanden. Zudem drängt sich

der unkomplizierte Arcade-Racer der leistungsstarken Mobil-Konsole geradezu auf.

Bevor die Rennen gestartet werden, wählt ihr zwischen der NES- oder der SNES-Umsetzung, die als erster und zweiter MM-Teil sofort abrufbar sind. Je nachdem, in welchem Spiel ihr startet, stehen bis zu 16 Charaktere bereit, euren Fahrer zu mimen. Mit Jeep, Sportwagen, Truck und Panzer fahrt ihr über Frühstückstische, Kinderzimmerböden, Sandkisten sowie Billardtische und müsst dabei eine der beiden vorderen Positionen erreichen, um das nächste Rennen bestreiten zu können.

Rollt ihr als Dritter oder gar Vierter über die Ziellinie, wird euch eines von insgesamt drei Continues abgezogen und ein Neustart des Rennens eingeleitet. Die Meisterschaft ist für euch vorbei, wenn ihr alle Versuche ver-



spielt habt. Seid ihr allerdings dreimal als Sieger durchs Ziel gefahren, dürft ihr dafür auf einer Bonusstrecke eine vorgegebene Zeit unterbieten, um ein zusätzliches Continue zu erlangen.

Die Kurse mit ihren witzigen Hindernissen wie Sirupklecksen, Badeentchen und Maiskolbenbrücken bleiben auch auf Dauer unterhaltsam. Das große Manko ist aber, angesichts zweier 24-Strecken-Meisterschaften, die fehlende Speichermöglichkeit. Wirklich schade, denn mit Batteriespeicher hätte *Twin Turbo* das TOTAL!-Gütesiegel verdient.

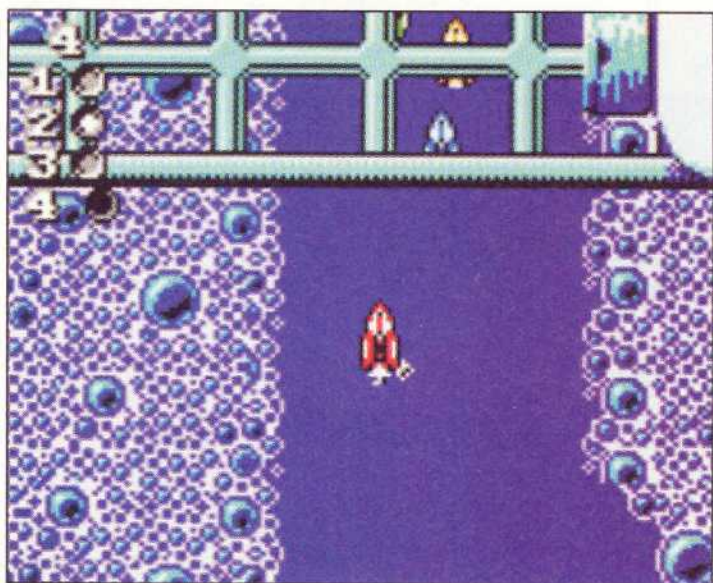
Sebastian Krämer



Bis zu 16 witzig designte Charaktere buhlen darum, als Fahrer zu agieren

Der 2-on-1-Modus

Micro Machines-typisch könnt ihr simultan Rennen gegeneinander bestreiten, indem ihr euch zu zweit die Tastatur eines GBCs teilt. Der eine lenkt mit dem Steuerkreuz, der andere mit den beiden Buttons. Gas geben müsst ihr nicht, das Tempo wird automatisch reguliert. Einen Link-Modus kann diese Spaßvariante aber nicht ersetzen.



Gameplay	2+
Das MM-Prinzip wurde auf dem GBC gut verwirklicht. Kleine Haker hatten alle Versionen.	
Dauerspaß	2
Miniflitzer und -konsole bilden eine reizvolle Einheit. Schade, dass ein Link-Modus fehlt.	
Grafik	2+
Die optische Qualität ist nicht nur zweckmäßig, sie ist zudem auch toll anzuschauen.	
Sound	2-
Zur Darstellung von Spielzeugautos ist der Sound prima, die Musik weniger gelungen.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1-2 (simultan)
Level	48+ Bonusstrecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	
2	

GAME & WATCH GALLERY 3

Der Game Boy Color stellt momentan die Krone der Schöpfung unter den tragbaren Konsolen dar. Fünf seiner evolutionären Vorfahren tauchen in dieser Klassikersammlung wieder aus der Versenkung auf.

Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo

Preis:
ca. 70 DM

Test GB



Die moderne Version von Donkey Kong Jr. bietet mehrere unterschiedlich gestaltete Level. Am Spielprinzip des Game & Watch-Klassikers wurde nichts geändert

Die Game & Watch Gallery 3 schnürt ein Nostalgiepaket aus den Titeln Egg, Green House, Turtle Bridge, Mario Bros.



und Donkey Kong Jr. Das simple Spielprinzip der Originale wurde komplett beibehalten, auch wenn jedes Game zusätzlich in einer grafisch und soundtechnisch überarbeiteten Fassung anwählbar ist. Prinzipiell bewegt ihr immer einen Sprite über eine Distanz von drei bis fünf Positionen, um Gegen-



POSITIV
Fünf Leckerbissen für die Anhänger klassischer Spiele



Das zeitgemäße Turtle Bridge ist durch das scrollende Bild etwas schwieriger

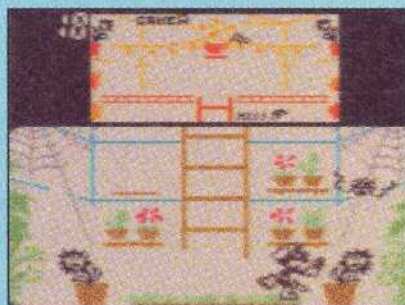
stände entweder aufzufangen oder ihnen auszuweichen. Thematisch und auch optisch stellen sich diese Aufgaben natürlich etwas differenzierter dar. Bei Mario Bros. beispielsweise muss das italienische Bruderpaar in mehreren Etagen Torten auf ein Fließband stellen, um sie anschließend auf einem Lastwagen zu deponieren. In der modernen Version von Egg ist es nicht der Wolf, der Eier vor dem Runterfallen bewahren will, sondern Yoshi, der auf ihn zurollende Leckereien mit der Zunge einfängt



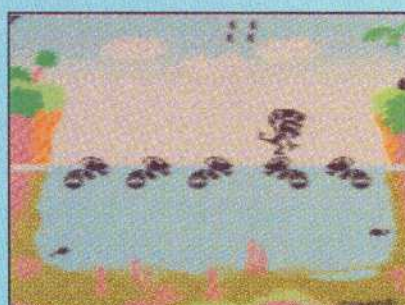
Ahnengalerie



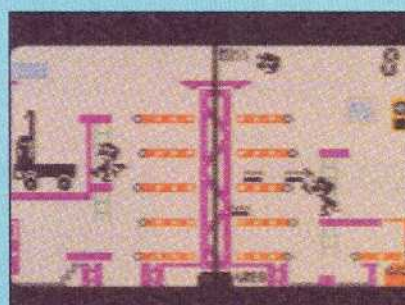
Egg, erschienen: 1981



Green House, erschienen: 1982



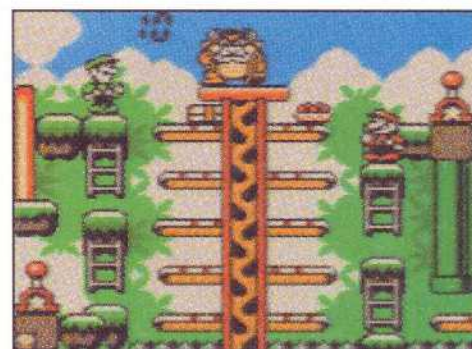
Turtle Bridge, erschienen: 1982



Mario Bros., erschienen: 1983



Donkey Kong Jr., erschienen 1983



NEGATIV

Wen die Sucht nicht packt, der ist schnell gelangweilt

und verschlingt. Puristen werden sicherlich für Stunden Gefallen an den einfach gestrickten Spielsystemen finden. Und obwohl die modernen Fassungen ihren eigenen Charme haben, machen die unveränderten Originale den größten Reiz der Gallery 3 aus. Der interne Batteriespeicher hält nicht nur die Rekorde fest, er erlaubt euch auch ein laufendes Spiel zu speichern, um später am selben Punkt weitermachen zu können.

Sebastian Krämer

Gameplay

3+

Game & Watch-Fans erhalten eine erstklassige und abwechslungsreiche Nostalgiesammlung.

Dauerspaß

2+

Wer dem Spielprinzip erlegen ist, der verbringt Stunden auf der Jagd nach Rekorden.

Grafik

2-

Nintendo hat die Originale nicht verändert, während die modernen Versionen farbig sind.

Sound

2-

Die Klassiker piepsen wie gehabt, die neuen Variationen bieten eine größere Klangvielfalt.

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

Spieler	1
Level	5 Spiele
Schwierigkeit	2 Stufen
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

Genre:
Action

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Digital Eclipse

Preis:
ca. DM 70



Die Monster langweilen sich, und was liegt da näher, als die gerade erst wieder aufgebauten Städte der Menschen erneut zu zerstören!

Es werden in Amerika, Asien und Europa Monster gefangen gehalten, die auf eure Hilfe warten. In *Rampage 2 – Universal Tour* übernehmt ihr den Part eines von insgesamt drei anwählbaren Monstern, die aus den so genannten Scumlabs entflohen sind. Eure Aufgabe besteht darin, auf dem Weg zu euren gefangenen Freunden sämtliche Großstädte, die ihr durchquert, in Schutt und Asche zu legen. Ihr könnt euch anfangs zwischen einer mutierten Ratte, einem Hummer und einem Nashorn entscheiden, die alle von beträchtlicher Größe sind und jeweils eigene Special-Moves beherrschen. Drei andere Monster lassen sich im weiteren Verlauf des Games von euch freispielen.

Das Spielgeschehen wird von der Seite betrachtet. Die Armee versucht, euch mit einem Aufgebot an Soldaten, Panzern, Hubschraubern und Düsenjägern aufzuhalten. Während ihr die Gebäude mit Tritten und Schlägen zerstört, legt ihr nebenbei unter anderem nützliche Power Ups frei, die



Euer Monster macht sich gerade an einem Haus zu schaffen und schaut sich nach einem passenden Snack um. Die Attacke durch den Hubschrauber lässt euch kalt

eure Energie wieder aufladen. Den gleichen Effekt haben Passanten und Soldaten, die euch dann und wann als kleiner Snack dienen. Seid ihr im Besitz eines zweiten Moduls und eines Link-Kabels, könnt ihr auch zu zweit an der Verwüstungssorgie teilnehmen. Eure Schützlinge verfügen über nur wenige Moves, was sie in ihren Aktionen dementsprechend stark einschränkt. Die Mutanten lassen sich genau steuern, und an der Kollisionsabfrage ist ebenfalls nichts auszusetzen. Woran es diesem Game mangelt, sind neue

Ideen. Trotz der stattlichen Anzahl von 125 Levels bietet dieser Titel spielerisch nicht sehr viel Abwechslung. Nur mit dem Monster durch die Gegend zu laufen, beziehungsweise zu springen, und nebenbei ein paar Großstädte zu zerstören, das ist selbst für den



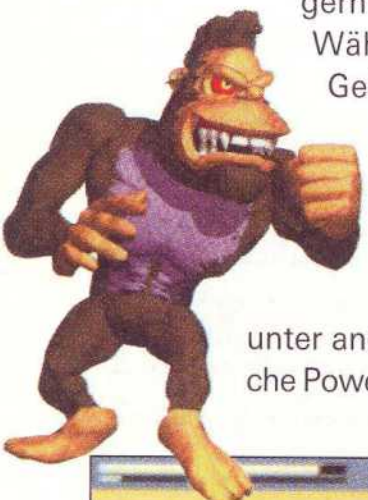
POSITIV
Genaue Steuerung, große Anzahl an Levels

hartgesottensten Action-Fan schnell zu langweilig. Grafisch und soundtechnisch wird euch bei diesem Titel Durchschnittsware geboten. Freunde des ersten Teils werden in *Rampage 2 – Universal Tour* leider wenig Neues finden.

Pit Großer

NEGATIV
Spielerisch zu wenig Abwechslung

Gameplay	2-
Sämtliche Zerstörungsaktionen eurer Riesenmonster lassen sich problemlos ausführen.	
Dauerspaß	3
Trotz 125 Levels wird spielerisch und inhaltlich einfach zu wenig Abwechslung geboten.	
Grafik	3
Grafisch präsentiert sich dieser Titel mit seinen pixeligen Monstern nicht sehr spektakulär.	
Sound	3
Die Hintergrundmusik und die wenigen Soundeffekte wirken unscheinbar, nerven aber nicht.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	125
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	3



DIE MASKE DES ZORRO



Wer schwingt die Peitsche wie kein anderer? Wer trägt eine schwarze Maske und ritzt seinen Feinden gern einmal mit dem Degen ein Z ins Fleisch? Genau: Zorro!

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Saffire

Preis:
ca. DM 70

Test GB

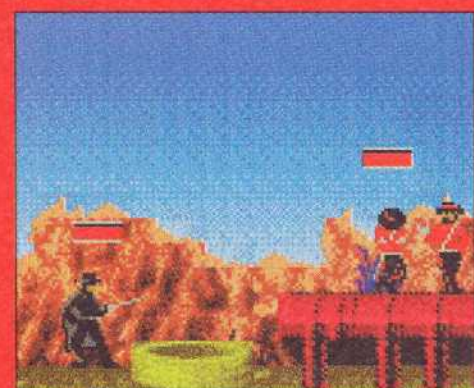


Das Degenfechten ist zwar stilecht, lässt sich aber sehr ungenau bewerkstelligen. Erst recht, wenn drei Gegner auf einem Haufen stehen und euch angreifen

Das Game-Boy-Color-Only-Spiel hält sich dicht an die Filmvorlage mit Anthony Hopkins, Antonio Banderas und Catherine Zeta Jones. Der spanische Stadthalter Don Rafael Montero unterdrückt das kalifornische Volk. Klar, dass Zorro so etwas nicht zulassen kann und im ersten Level auf dem von Soldaten bewachten Marktplatz erst ein-



Auch im Bergwerk muss der tapfere Zorro für Recht und Ordnung sorgen



POSITIV
Dicht an der Filmvorlage, stimmungsvolle Präsentation

mal für Ordnung sorgt. Doch Don Rafael erkennt Zorros zweite Identität als Don Diego de la Vega, tötet dessen Frau, verschleppt dessen Tochter und wirft ihn selbst ins Gefängnis. Nach 20 Jahren gelingt es de la Vega, sich aus dem Verlies zu befreien, und er bildet den jungen Alejandro aus, den ihr ab dem zweiten Level, dem Unterschlupf des Zorro, als neuen Helden steuert.



Wie es sich gehört, kämpft ihr nicht mit einer Feuerwaffe gegen die spanischen Soldaten, sondern mit dem Degen. Das ist zwar auf der einen Seite sehr stilvoll, auf der anderen aber so ungeschickt umgesetzt worden, dass ihr schnell die Lust an dieser Art des Kämpfens verlieren werdet. Das Gefuchtel mit der Stichwaffe ist einfach zu willkürlich – ob ihr



Digitalisierte Bilder des Kinofilms erfreuen zwischen den Levels das Auge



trefft oder nicht, scheint gar einem Zufallsgenerator zu unterliegen. Auch die anderen Aktionen wie zum Beispiel das Springen, bei dem der Protagonist viel zu abrupt herunterfällt, oder das Schwingen an Fahnenstangen, bei dem es schon eine Kunst ist, diese überhaupt zu treffen, machen nicht wirklich Freude. Schade, dass der schönen Präsenta-



NEGATIV

Ungenauere Steuerung, schlecht kontrollierbares Fechten

tion – Originalschauplätze aus dem Film, farbenfrohe Grafik, digitalisierte Bilder des Films und Gitarrenklänge – kein adäquates Gameplay zur Seite gestellt wurde. So bietet das Spiel nur eingefleischten Fans von Zorro und/oder des Films einen Kaufanreiz.

Holger Reher

Gameplay 4

Kaum Rätsel, und sowohl Fechten als auch Springen arten in ein Glücksspiel aus.

Dauerspaß 4+

So soll es nicht sein: Die Präsentation bietet mehr Anreiz zum Weiterspielen als das Game.

Grafik 1-

Wunderschöne Farben, digitalisierte Bilder und Originalschauplätze des Films begeistern.

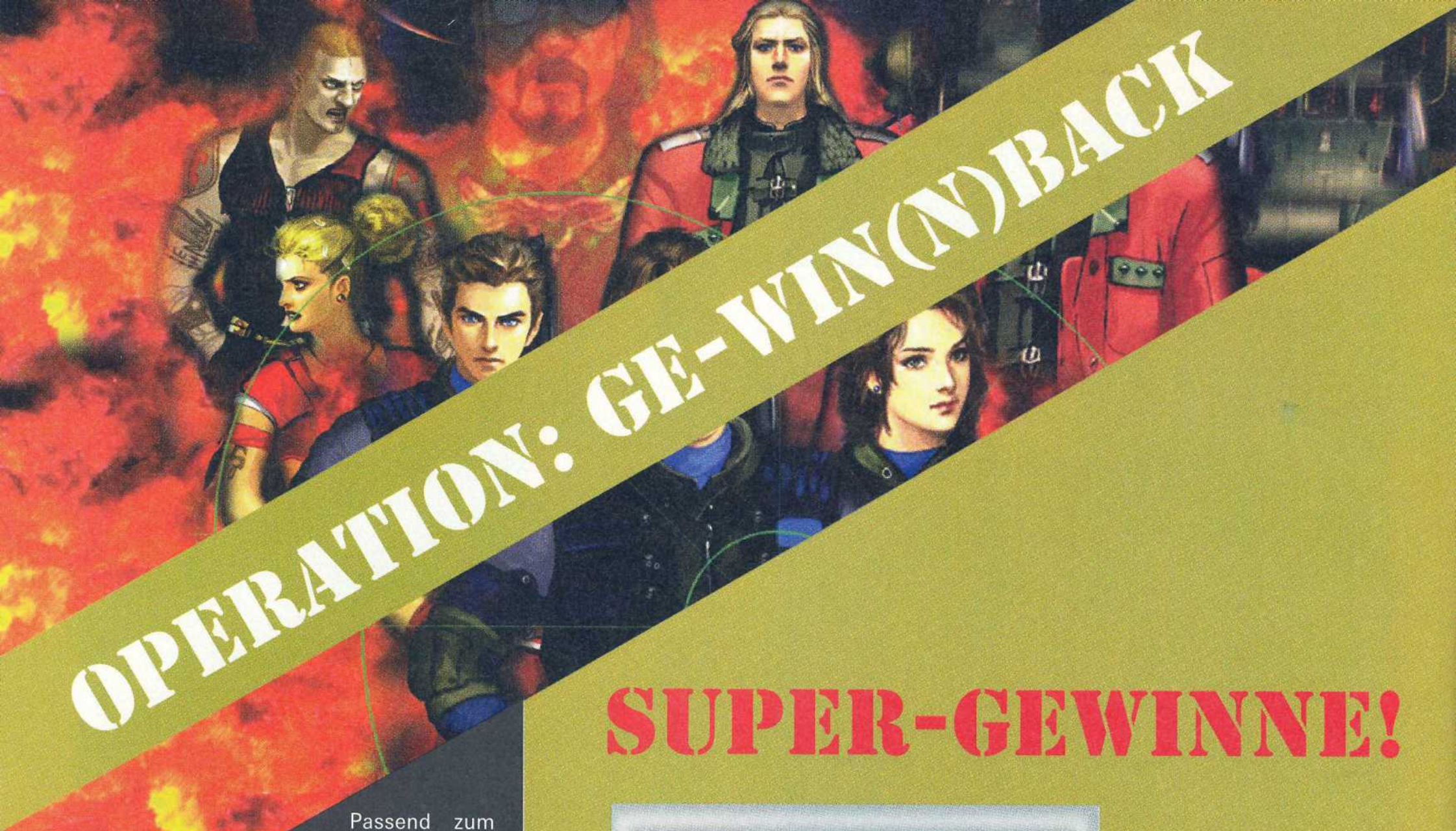
Sound 2-

Die Gitarrenklänge unterstützen die Atmosphäre, es gibt aber nur drei Soundeffekte.

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

Spieler	1
Level	40
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4+



OPERATION: GE-WIN(N)BACK

SUPER-GEWINNE!

Passend zum verdeckt operierenden Helden *WinBacks* verlost TOTAL! in Zusammenarbeit mit Virgin Interactive das ultimative Agentenwerkzeug: das 7x17 FC Fernglas von Canon! Mit seinem eleganten, titanfarbenen Gehäuse, der stilisieren sowie handlichen Form stellt es den kleinsten Vertreter seiner Art im Hause des renommierten Kameraherstellers dar.

Also, weg vom Plastik-Gimmick hin zum Hightech-Gadget! Bleifreies Glas, Super-Spectra-Mehrschichtvergütung auf den Linsenflächen, Spiegelprismen, versenkbare Objektivtuben, 7fache Vergrößerung ... und, und, und.

Wer diesen oder einen der anderen tollen Preise gewinnen will, muss nur eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse schicken:

TOTAL!

Stichwort:

„Ich will V-Mann werden!“

**Friedensallee 41
22765 Hamburg**

Einsendeschluss ist der 24.05.00 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Virgin Interactive sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Erfolg!



**1. PREIS: EIN 7X17
FC FERNGLAS VON
CANON UND EIN OPE-
RATION: WINBACK-
N64-MODUL**



**2.-5. PREIS: JE EIN
EARTHWORM JIM 3D-
N64-MODUL**



JANOSCH

DAS GROßE PANAMA SPIEL

Auf der ereignisreichen Reise nach Panama lernen der kleine Bär und der kleine Tiger viel Neues und haben auch einige Abenteuer zu bestehen. Helft ihnen dabei, das Herkunftsland der Bananenkiste zu finden!



Während ihres Abenteuers treffen die beiden Freunde eine Menge unterschiedlicher Einwohner. Am unteren Bildschirmrand erkennt ihr die Symbolsprache

Der kleine Bär findet beim Angeln eine Kiste mit der Aufschrift „Panama“, die herrlich nach Bananen duftet. Da er und sein Freund, der kleine Tiger, Bananen für ihr Leben gern essen, beschließen die beiden, sich auf die Suche nach dem geheimnisvollen Panama zu machen. Bevor ihr euch ins Abenteuer stürzt, könnt ihr zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen. Ihr übernehmt den Part des kleinen Tigers. Als Sprache

im Spiel dienen euch diverse Symbole, über die ihr mit anderen Figuren kommuniziert. Wenn ihr beispielsweise in einer Sprechblase eine Hand, einen Apfel und das Gesicht einer Marktfrau seht, bedeutet das nichts anderes als „du findest den Apfel am Marktstand“. Während eurer langen Reise trifft ihr viele neue Freunde und auch Personen, die es nicht ganz so gut mit euch meinen. Die Dorfbewohner geben, wie auch der freundliche Bär, sehr nützliche Tipps, während ihr euch vor finsternen Gesellen wie Dieben



Beim Angeln entdeckt der kleine Bär eine Kiste, die nach Bananen duftet

POSITIV
Sehr detaillierte
Grafik, gute
Musikuntermalung

und Piraten lieber in Acht nehmen solltet. Es müssen von euch eine ganze Menge relativ leicht verständlicher Rätsel gelöst werden, um eurem Ziel Panama Stück für Stück näher zu kommen. So beginnt eure abenteuerliche Reise auch erst, nachdem ihr die vom kleinen Bären geforderten Gegenstände gefunden und in euren Reisekoffer gepackt habt. Grafisch weiß dieses Game voll und ganz zu überzeugen. Die Charaktere sind allesamt sehr detailliert dargestellt und haben für Janosch-Fans einen hohen Wiedererkennungswert. Ebenfalls positiv macht sich auch die stimmungsvolle Musikuntermalung bemerkbar. *Janosch – Das große*



NEGATIV
Die Symbolsprache
ist anfangs noch
etwas gewöhnungsbedürftig

Panama Spiel richtet sich inhaltlich eher an die ganz jungen Spieler und die Janosch-Freunde unter euch. Aber aufgrund der besonders liebevoll gestalteten Umsetzung der Thematik wird dieses Game sicherlich eine Menge neuer Freunde finden.

Pit Großer



Gameplay

2

Ohne Kommunikation mit anderen Charakteren könnt ihr die vielen Aufgaben nicht meistern.

Dauerspaß

2

Es gibt eine Menge Rätsel zu lösen, die sich aber als nicht sehr schwierig erweisen.

Grafik

1-

Die Figuren sind liebevoll dargestellt worden und besitzen hohen Wiedererkennungswert.

Sound

2+

Soundtechnisch wird euch eine passende und unterhaltsame Musikuntermalung geboten.

Modulspeichernein
Passwörterja
SystemeGBC
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1
Levelmittel
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtexte Symbolsprache
Speicherkapazität8 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2

Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Crawfish Interactive

Preis:
ca. DM 70

READY 2 RUMBLE BOXING

Auch unterwegs brauchen die Boxfans unter euch ab sofort nicht mehr auf Michael Buffers berühmten Ausruf „Let's get ready to rumble!“ zu verzichten! Schickt eure Gegner in den Ringstaub!



Bei Ready 2 Rumble steigen auch Frauen in den Ring. Zwar sind sie ihren männlichen Widersachern meistens an Kraft unterlegen, dafür aber um so beweglicher



Freunde von Prügelspielen können bei *Ready 2 Rumble Boxing* Ringluft schnuppern. Ihr habt zu Anfang die Auswahl zwischen sieben sehr verschiedenen Kämpfern. Drei weitere Fighter gilt es freizuspielen. Im Arcade-Modus könnt ihr euren Geg-

ner, gegen den ihr antreten wollt, frei wählen, während ihr euch im Meisterschafts-Modus für einen Boxer entscheiden müsst, mit dem ihr in der Rangliste ganz unten beginnt. Jeder Boxer praktiziert seinen eigenen Stil. Während beispielsweise schwergewichtige Fighter wie Butcher Brown allein von ihrer Schlagkraft und den Nehmerqualitäten profitieren, haben kleinere und leichtere Boxer wie „Big“ Willy Johnson die Möglichkeit, blitzschnelle Kombinationen zu schlagen, die den Gegner überraschen. Wie bei realen Boxkämpfen ist es auch in diesem Game sehr wichtig, ständig in Bewegung zu bleiben. Euer Schlagrepertoire umfasst nur wenige verschiedene Schläge, die sich aber gezielt einsetzen lassen. Trefft ihr euren Gegner häufiger voll, tauchen auf eurer Seite des Schirms einzeln die Buchstaben des Wortes „RUM-

BLE“ auf. Sobald das Wort komplett ist, verfügt euer Fighter für kurze Zeit über extreme Kräfte. Dieser Vorteil dauert nur kurz an und muß von euch schnellstmöglich genutzt werden. Solltet ihr während des Kampfes zu Boden gehen, was bei Kämpfen gegen stärkere Gegner mit Sicherheit passieren wird, könnt ihr durch schnelles Triggern der



POSITIV
Sprachausgabe,
gute Animationen,
witzige
Charaktere

ner, gegen den ihr antreten wollt, frei wählen, während ihr euch im Meisterschafts-Modus für einen Boxer entscheiden müsst, mit dem ihr in der Rangliste ganz

NEGATIV
Zu wenige
Schlagvarianten
und nur zwei
Spielmodi

A- und B-Tasten eure Energieleiste wieder etwas regenerieren. Technisch wartet *Ready 2 Rumble Boxing* mit beeindruckenden, kurzen Intros inklusive Sprachausgabe auf. Die Kämpfer sind gut animiert, beherrschen aber nur vereinzelte Schlagvarianten, was dem Kampfgeschehen etwas von seiner Dynamik nimmt. Auch wenn dieses Prügelspiel gerade zu Anfang noch eine Menge Spaß macht, so verliert es aufgrund der nur sehr begrenzten Möglichkeiten der Boxer und der wenigen Modi doch schnell an Reiz.

Pit Großer



Gameplay	2-
Eure Boxer lassen sich zwar präzise steuern, beherrschen aber nur wenige Schlagvarianten.	
Dauerspaß	3
Der Reiz nimmt durch die eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten in den Fights schnell ab.	
Grafik	2
Die kurzen Intros sowie die diversen Animationen der Boxer tragen zur Atmosphäre bei.	
Sound	2
Sowohl die Soundeffekte in den Kämpfen als auch die Sprachausgabe sind gut gelungen.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1
Level	10 Boxer
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT 3+	

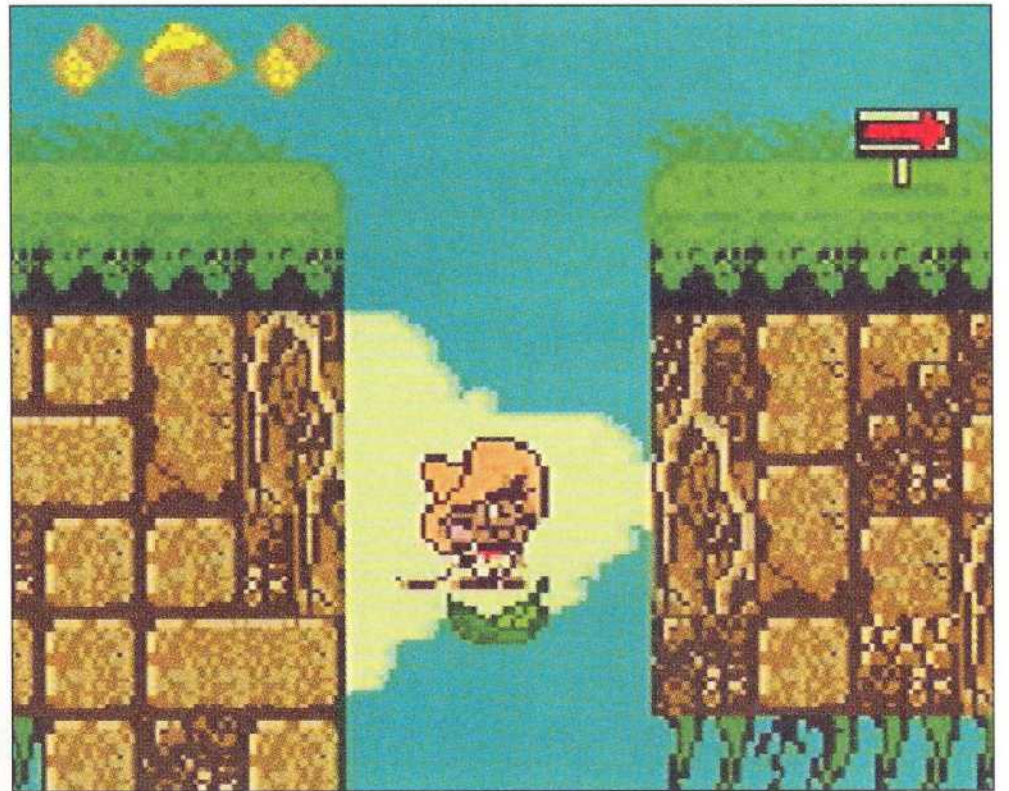
SPEEDY GONZALES

– ABENTEUER IM AZTEKENREICH

Arriba! Arriba! Andale! Wer ist seinen Gegnern an Geschwindigkeit überlegen und dabei immer glücklich, immer froh? Speedy Gonzales, die schnellste Maus von Mexiko!



Bevor Speedy die Dame seines Herzens aus dem Käfig befreien kann, muss er den Kater Sylvester im Kampf bezwingen. In jedem Level wartet eine Geisel auf euch



Da Speedy Gonzales trotz seiner Geschwindigkeit ein wahres Leichtgewicht ist, kann er den Aufwind nutzen, um sich auf einem Blatt nach oben pusten zu lassen

Es ist ruhig geworden in einem kleinen Dorf in Mexiko. Sylvester und Komplizen haben alle Mäuse entführt. Als diese Nachricht Speedy Gonzales, die schnellste Maus von Mexiko, erreicht, beschliesst sie, der Sache auf den Grund zu gehen. In diesem Jump&Run übernehmt ihr den Part des großohrigen Helden mit dem Sombrero. Es müssen insgesamt sechs umfangreiche Level von euch gemeistert werden, die jeweils in drei Ab-



schnitte unterteilt sind. Am Ende eines jeden Levels muss zuerst ein Boss besiegt werden, bevor ihr die Geisel befreien könnt.

Euer Held flitzt auf seiner abenteuerlichen

Reise nicht nur mit Höchstgeschwindigkeit durch die Level, sondern fährt auch in einer Nusschale Boot und taucht sogar. In den Levels findet ihr unter anderem Icons, die mit einem Fragezeichen versehen sind. Diese enthalten nützliche Items wie beispielsweise Extraleben und zusätzliche Lebensenergie sowie Extrawaffen.

Um sich seines braunen Fells zu erwehren, kann Speedy auf so unterschiedliche Waffen wie Käsekugeln, Bumerangs oder Rauchbomben zurückgreifen. Wegweiser, die



POSITIV
Abwechslungsreiche Level, detaillierte Grafik



bei Berührung Speedy Gonzales für kurze Zeit noch schneller machen, sollten ebenfalls unbedingt von euch genutzt werden.

Trotz der sehr genauen Steuerung werdet ihr an manchen Stellen in diesem Game Sprungpassagen finden, die etwas unfair sind. Mit ein wenig Übung lassen sich aber auch diese Fallen meistern. Grafisch präsentiert sich *Speedy Gonzales – Abenteuer im Aztekenreich*

NEGATIV
Verhältnismäßig kurz, einige unfaire Sprungpassagen



von seiner besten Seite. Die Level sind farbenfroh gestaltet und die Akteure sehen ihren Trickfilmvorbildern ähnlich. Musikalisch bekommt ihr Melodien geboten, die gut zu den jeweiligen Levels

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

Test GB

passen. Obwohl das Game mit nur sechs Levels verhältnismäßig kurz ist, kann es durch sein doch sehr abwechslungsreiches Gameplay und seine detaillierten Figuren überzeugen. Jump&Run-Freunde werden an diesem Titel sicherlich ihre Freude haben.

Pit Großer

Gameplay **2+**

Die Steuerung ist sehr genau, und knifflige Sprungpassagen fordern Geschicklichkeit.

Dauerspaß **2-**

Obwohl bei *Speedy* viel Abwechslung geboten wird, sind sechs Level doch etwas wenig.

Grafik **2+**

Alle Hauptfiguren besitzen einen recht hohen Wiedererkennungswert und sind gut animiert.

Sound **2+**

Musikalisch werden die einzelnen Level mit einigen ansprechenden Melodien untermalt.

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

Spieler	1
Level	6
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

64DD



Im Dezember 1999 war es endlich so weit: Für umgerechnet zirka 600 DM bekommt der geneigte Japaner das 64DD, das ausschließlich mit einem NTSC-N64 funktioniert, eine Modemkarte, ein Expansion Pak (das Gerätläuft nur mit diesem Zubehör), das Spiel Doshin the Giant und das Malprogramm Mario Artist – Picture Maker. Im Februar dieses Jahres erschienen dann Mario Artist – Talent Maker und Sim City 64, die für registrierte Käufer ebenfalls noch im Lieferumfang enthalten waren und zusammen mit den anderen genannten Titeln auf den nächsten Seiten kurz vorgestellt werden.

MARIO ARTIST – TALENT MAKER/PICTURE MAKER

Genre: Malprogramm/Videomaker **Van Gogh, da Vinci, Dürer – diesen weltberühmten Malern könnt ihr in Picture Maker nacheifern und eure Bilder in Talent Maker zum Laufen bringen.**
 Entwickler: Nintendo



Picture Maker lässt euch und eurer Kreativität freien Lauf. Wenn ihr eigene Bilder malen wollt, stehen euch vom Pinsel bis zur Kreide diverse Werkzeuge in verschiedenen Strichstärken zur Verfügung. Über 50 Farben warten darauf, euer Kunstwerk zu kolorieren, und eine gewaltige Anzahl an vorgefertigten Stempeln lässt sich als Krönung in die Motive integrieren. Dabei handelt es sich nicht nur um Tiere, Pflanzen, verschiedene Bauwerke, Gemüse- und Obstsorten, sondern auch um Nasen, Ohren, Münder und sonstige Körperteile, mit denen ihr die verrücktesten Figuren erschaffen könnt. Selbstverständlich dürfen die Nintendo-Stars nicht fehlen. Ob Mario, Yoshi, die Rennfahrer aus *Wave Race* oder einige der Pokémon – sie alle wollen ein Teil eurer Bilder werden, die ihr nach der Fer-

tigstellung auf der DD-Disk abspeichern könnt. Das Arbeiten ist dabei unglaublich komfortabel gestaltet worden. Sämtliche geometrischen Figuren lassen sich perfekt über einen Menüpunkt anlegen, die Stempel könnt ihr stauchen, strecken und beliebig drehen, ein Füllwerkzeug füllt eine angeklickte Fläche mit einer ausgesuchten Farbe oder einem gewählten Muster und, und, und. Die mitgelieferte Maus sorgt dafür, dass eure Freihandzeichnungen nicht in



ein Krickelkrakel ausarten, wie es bei der Benutzung eines Standard-Pads der Fall ist. Sowohl bei *Picture Maker* als auch bei *Talent Maker* dürft ihr über ein spezielles Modul Sounds und Bilder einladen. Für die Videodaten könnt ihr eine Digitalkamera, eine Videokamera,

einen Videorekorder oder die Game-Boy-Camera benutzen, für die Audiosignale taugt jede beliebige Soundquelle mit Line-Ausgang. Mit diesem Material lassen sich dann die dollsten Dinge anstellen. Ihr könnt euer Konterfei mit den Stempeln verändern, Mario in eurem Garten toben oder Pikachu eine Blitzattacke auf euren Lehrer ausüben lassen. Dabei muss es nicht einfach nur bei einem Standbild bleiben. Mit dem *Talent Maker* erschafft ihr richtige kleine Filme, mit fotorealistischen Hintergründen und animierten Figuren. Im *Picture Maker* wird hingegen das Daumenkino-Prinzip angewendet.

Die Programme bieten ungeheuer vielfältige Möglichkeiten, und das auf äußerst leicht verständliche und anzuwendende Weise.



Viele integrierte Artworks bekannter Nintendo-Spiele dürft ihr in *Picture Maker* nach Belieben verändern



Wenn ihr keine eigenen Hintergründe in den *Talent Maker* einladen wollt, dann nehmt ihr halt vorhandene



Sim City 64

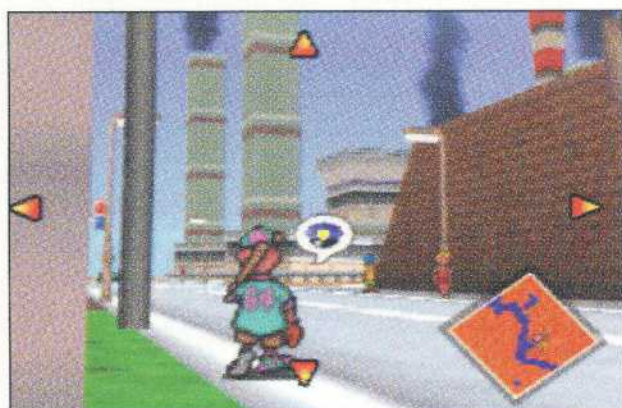
Genre: Strategie
Entwickler: Nintendo/HAL



Alle Architekten und Städteplaner unter den 64DD-Besitzern erhalten mit Sim City 64 einen hervorragenden Titel, denn erstmals in dieser Serie könnt ihr in Echtzeit durch eure virtuelle Stadt schlendern und euch sogar mit den Bewohnern unterhalten.



Ein wirklich fantastisches Feature – wenn auch grafisch nicht unbedingt der Hammer – ist der Flug mit dem Hubschrauber über die eigene Stadt



In der selbst aufgebauten Stadt können euch die vielen Fahrzeuge zum Glück nicht überfahren

Bevor ihr durch eure Stadt marschieren könnt, muss erst einmal gebaut werden. Unebenheiten im zufällig generierten Gelände glättet ihr mit den entsprechenden Maschinen. Dabei solltet ihr immer auf euren Geldvorrat achten, denn jede Aktion kostet mehr oder weniger Moneten. Neben einem funktionierenden Straßen- und Eisenbahnnetz müsst ihr für genügend Wohnraum, Geschäfte und selbstverständlich auch Polizei- und Feuerwehrestationen sorgen. Dabei ist ein ausgewogenes Verhältnis wichtig, damit sich die Bürger nicht zu sehr oder zu wenig überwacht vorkommen, zahlreiche Einkaufsmöglichkeiten vorhanden sind und es ausreichend viele Arbeitsplätze gibt. Habt ihr die Fläche entsprechend eingeteilt und jedes Gebiet an die Stromleitung angeschlossen – wofür ein Kraftwerk nötig ist –, könnt ihr beobachten, wie die Sims begin-

nen, sich ihre kleine Welt aufzubauen. In mehreren Zoom-Stufen lässt sich das Geschehen betrachten, wobei ihr bei der, die am dichtesten dran ist, plötzlich mitten in eurer eigenen Stadt seid. Ihr könnt durch die Straßen bummeln und euch einen Live-Bericht von den vielen Passanten anhören. Wenn ihr bereits einen Flughafen gebaut habt, eröffnet sich euch noch eine andere, bemerkenswerte Option: Ihr dürft einen Hubschrauber mieten und mit diesem, so lange ihr wollt, über eure City hinwegfliegen. Ein weiterer Clou: Mit dem *Talent Maker* erstellte Figuren können eingeladen werden und bevölkern dann die eigene City!

Sim City 64 bietet viele Neuerungen, und es bringt riesigen Spaß, die Baustellen der Häuser und Fabriken zu besuchen oder einen Spaziergang durch die eigene Stadt zu machen. Ein gelungener Titel für das 64DD!



Von der Planung bis zum fertigen Gebäude seid ihr hautnah mit dabei. Zuerst erstellt ihr eine Fläche. Dann bestimmt ihr, was dort errichtet werden soll, überwacht die Bauarbeiten und spaziert am Ende um das neue Haus

Doshin the Giant

Genre: Strategie
Entwickler: Param/Marigul

Einmal ein Riese sein – was könnte man dann nicht alles machen! In Doshin the Giant schlüpft ihr in die Rolle so eines Hünen und müsst auf einer Insel mit vielen kleinen Einheimischen ein harmonisches Leben führen.

Als Doshin the Giant ist es in dem gleichnamigen Spiel eure Aufgabe, für das Wohlergehen von vier Stämmen zu sorgen, die zusammen mit euch auf einer Insel leben. Dabei erinnert das Gameplay stark an die *Populous*-Titel. Ihr könnt durch Hüpfen den Boden einebnen und durch kräftiges Ziehen am Untergrund diesen anheben. Je nachdem, wie oft ihr diese Aktionen anwendet, erschafft ihr hohe Berge, Hügel, leichte Senken oder tiefe Gruben, in denen sich sogar schon das Grundwasser sammelt. Dabei kommt es darauf an, was die Zwerge verlangen. In einer Gedankenblase könnt ihr die Wünsche in Form von Icons erkennen. Durch kleine Geschenke wie zum Beispiel Pflanzen motiviert ihr die verschiedenfarbigen Kerlchen, Gebäude zu errichten.

Mit jeder von den Stammesmitgliedern positiv bewerteten Aktion eurerseits fliegen euch mehr oder weniger Herzen zu, die in einer Leiste gesammelt werden. Habt ihr alle Herzen einer Leiste komplettiert, wächst Doshin zur Belohnung – am Ende eines Tages schrumpft er jedoch wieder zur normalen Übergröße. Doch eigentlich bleibt es euch überlassen, ob ihr nun der Gute oder der Böse sein wollt. Per Knopfdruck könnt ihr den gelben Riesen sogar in einen roten verwandeln, der Berge mit einem Schlag vernichten und Energieblitze abschießen kann. Sein Ziel ist es, Totenköpfe zu sammeln und sich so richtig unbeliebt zu machen. Das müsst ihr ab und zu auch mal, denn sonst werden die kleinen Leute schnell widerspenstig und bauen einfach nichts mehr, da es ihnen zu gut geht. *Doshin the Giant* bietet euch jede Menge Freiraum und Möglichkeiten im Umgang mit den Eingeborenen. Als wir einmal aus Spaß einen der kleinen Racker behutsam hochgehoben haben und uns dann im Kreis drehten, fingen seine Freunde auf dem Boden plötzlich an,

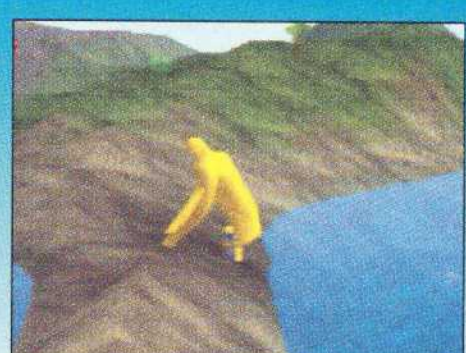


sich riesig zu freuen. Sie sprangen in die Luft, jubelten und wollten auch einmal Karussellfahren. Sofort flogen uns jede Menge Herzen zu und Doshin wuchs um ein paar Zentimeter. Solch putzige Momente können auf Knopfdruck fotografiert und später jederzeit noch einmal betrachtet werden. Um alle weiteren Ideen in diesem Spiel aufzuzählen, fehlt uns der Platz – aber der nächste 64DD-Bericht kommt bestimmt.

Holger Reher

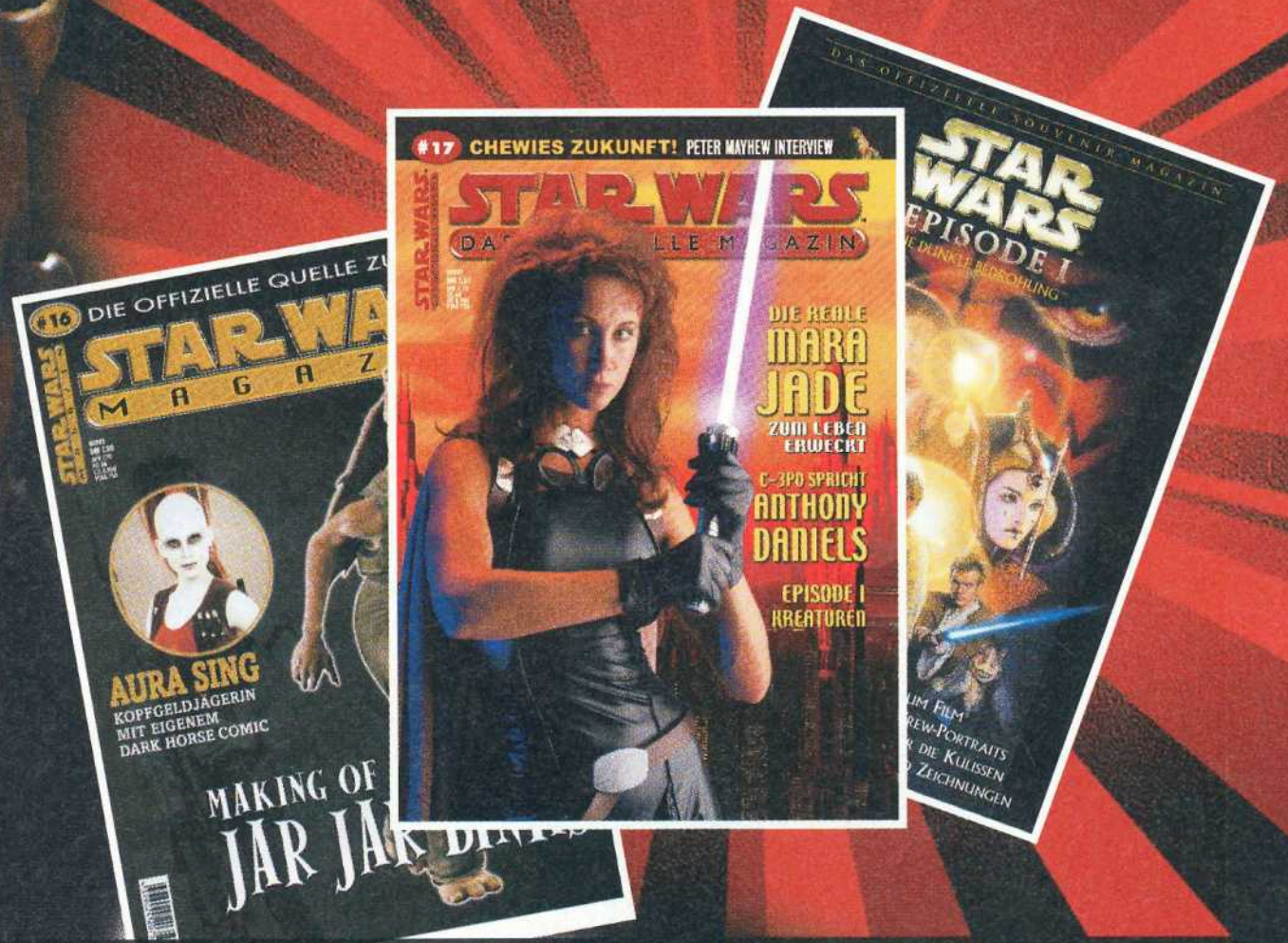


Der riesige Doshin muss aufpassen, wohin er tritt, sonst zermust er schon einmal einen Insulaner



Es gibt unglaublich viele Möglichkeiten, den kleinen Eingeborenen eine Freude zu machen. Auf diesen Bildern seht ihr, wie der gute Doshin eine Brücke von einer Insel zur anderen baut. Stück für Stück hebt er den Boden an, bis der erste Einheimische neues Land betreten kann. Mit solch einer Aktion sind ihm die Herzen gewiss

Die Macht sei mit Euch!



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

Keep on trekking!!!



Eine umfangreiche Übersicht unserer Sci-Fi-Titel
per Fax-Abruf unter 0190 / 277 741 30!

Kenichi Sonoda

Drei Kapitel aus dem Leben eines Anime-Designers



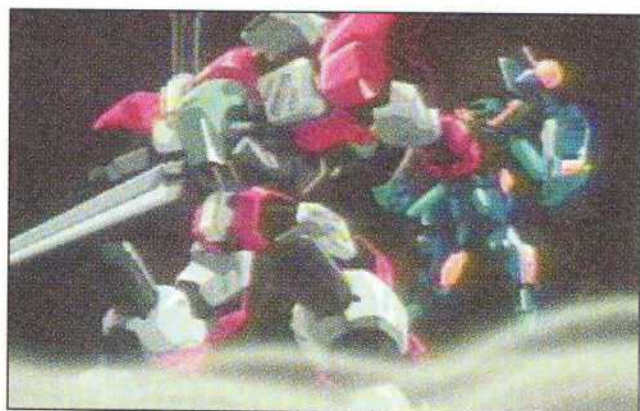
Dass wir ein Anime-Special veröffentlicht haben, liegt schon einige Monate zurück. Nun ist es wieder so weit! Wir porträtieren den Charakter-designer Kenichi Sonoda anhand einer Auswahl seiner Werke. Sonodas prominenteste Arbeit stellt sicherlich Bubblegum Crisis dar, das dank einer Fassung mit deutschen Untertiteln auch hier zu Lande bereits viele Freunde gefunden hat. (ska)

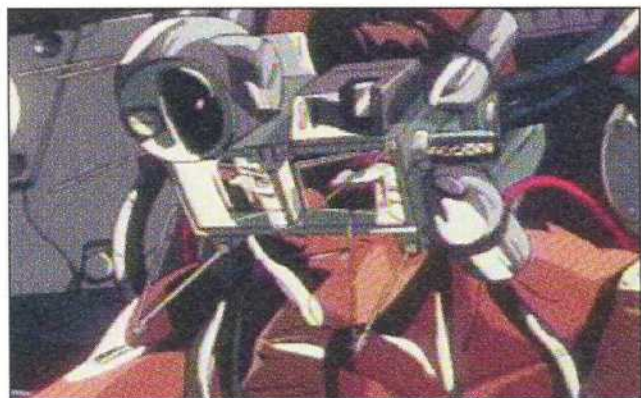
Bubblegum Crisis – Die Cyberpunk-Saga

Der Hintergrund

Die Serie beginnt in Tokio anno 2032. Sieben Jahre zuvor wurde die japanische Metropole von einem gigantischen Erdbeben er-

schüttert, dessen Spuren der Verwüstung Mega-Tokyo nach wie vor ihren Stempel aufdrücken. So gesehen, bildet die Stadt die perfekte Kulisse für ein *Blade Runner*-inspiriertes Szenario. Größter Nutznießer der genannten Katastrophe ist der ominöse Riesenkonzern Genom. Die finanziellen und politischen Machenschaften dieser Firma haben entscheidenden Einfluss auf das Leben in Tokio und darüber hinaus auf das des gesamten Pla-





Sonodas Vorliebe für schnelle Autos zeigt sich auch im Tokio der Zukunft. Dies ist ein Fahrer anno 2032



Humor und ironische Anspielungen nehmen vor der düsteren Kulisse weniger Raum ein als Actionszenen

neten. Ihrer Entwicklungsabteilung hat es die Bevölkerung zu verdanken, dass mächtige künstliche Wesen mit dem äußeren Erscheinungsbild des Menschen für Angst und Schrecken sorgen. Die so genannten Boomer entsprechen in etwa den gefürchteten Replikanten aus *Blade Runner*. Doch damit nicht genug, die neu gegründete Spezialeinheit zur Bekämpfung der Boomers, die ADPolice, wurde von Genom mit aufgebaut. Als sich he-



rausstellt, dass das staatliche Einsatzkommando der Gefahr durch die Androiden nicht Herr wird, tauchen plötzlich vier Gestalten in mechanischen Kampfanzügen auf, die sich der Boomer-Problematik professioneller annehmen – die Knight Sabers.

Die Knight Sabers

Sylia Stingray – sie ist die Anführerin der Knight Sabers. Ihr Vater war nicht nur für die Entwicklung der Boomers verantwortlich, ihm hat das Team zudem die Herstellung der überlebenswichtigen Kampfanzüge zu verdanken. Die Macher der Serie lieben es, durch subtile bis deutliche Hinweise den Zuschauer mit der Idee zu infizieren, dass Sylia selbst ein Boomer ist. Auch hier ist die Verwandtschaft zu *Blade Runner* klar ersichtlich. Offiziell lebt die Chefin der Knight Sabers von den Einnahmen ihres kleinen Dessousgeschäfts.

Priscilla S. Asagiri – sie ist die Heldin der Serie. In ihrem Zivilleben ist sie eine Rocksängerin (wie auch ihre japanische Synchronsprecherin). Priss hat ein Faible für schwere Motorräder, die sie auch bei Einsätzen der Knight Sabers verwendet. Linna Yamazaki – die Aerobic-Trainerin interessiert sich vorwiegend für Autos und Männer. Da sie beides häufig wechselt, hat sie immer etwas zu erzählen.

Nene Romanova – als Angestellte der ADPolice stellt sie den wichtigen Kontakt zur genannten Einrichtung her. Obwohl Nene der Gruppe als gestandene Computerexpertin dient, wurde ihre Rolle mit deutlich kindlichen Zügen versehen.

Episoden-Überblick

Für eine Zeichentrickreihe der Jahre 1987 bis 1990 sind die Animationen sehr gut gelungen. Vor allem die Kampfszenen, die in



Priss, die Heldin der Serie, verdient ihr Geld als Nachtclubsängerin. Dann trägt sie aber blond (siehe unten)



jeder der insgesamt acht Folgen ihren festen Platz haben, sind von beeindruckender Qualität. Die ausgeprägten Persönlichkeiten der Charaktere werden ansprechend in Szene gesetzt, auch wenn die einzelnen Folgen stets in einen aufwändigen Endkampf münden. Wer der Handlung seine ungeteilte Aufmerksamkeit schenkt, wird feststellen, dass es

spannende Verbindungen zwischen weit auseinander liegenden Teilen gibt. *Bubblegum Crisis* weist zwar auch humorige Aspekte auf, doch den Schwerpunkt der Serie bildet die düstere Cyberpunk-Atmosphäre.

Bubblegum Crisis (1–4)
 Designer: Kenichi Sonoda
 Produktionsjahr: 1987–90
 Länge: je circa 100 Minuten
 Sprache: Japanisch mit deutschen Untertiteln
 FSK: ab 16

Riding Bean

Im Jahre 1989 entwarf Kenichi Sonoda den Unterweltkurier Bean Bandit. Unter dem Pseudonym Roadbuster genießt er den zweifelhaften Ruhm, Chicagos schnellstes Auto zu fahren, und halst sich damit eine persönliche Fehde mit einem ansässigen Kriminalbeamten auf. *Riding Bean* zeigt deutlich Sonodas Leidenschaft für sportliche Autos und Waffen. Die Kleidung des Helden scheint kugelsicher zu sein, was ihm ermöglicht, in bleihaltiger Luft



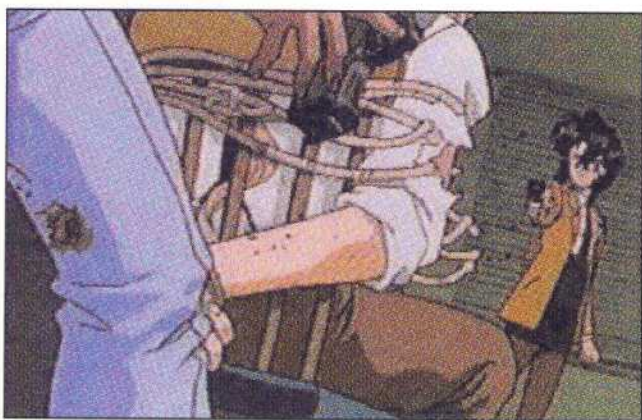
übermenschlich entspannt zu bleiben. Einige Aspekte des Films, wie zum Beispiel Beans attraktive Assistentin Rally, finden sich in der Serie *Gunsmith Cats* wieder.

Riding Bean
 Designer: Kenichi Sonoda
 Produktionsjahr: 1989
 Länge: circa 55 Minuten
 Sprache: Japanisch mit deutschen Untertiteln
 FSK: ab 16



Gunsmith Cats

Irene „Rally“ Vincent ist die Heldin dieser 1995 entstandenen dreiteiligen Anime-Serie. Gemeinsam mit ihrer Freundin und Partnerin Minnie May Hopkins führt sie ein Waffengeschäft. Der Name des Ladens stellt sowohl den Titel der Serie als auch den ihres Kopfgeldjäger-Unternehmens dar. Rally liebt ihren 1967 Shelby Cobra CT 500, der in jeder Folge demoliert wird, sowie ihre tschechische Automatik CZ75. Minnie ist die Sprengstoffexpertin des Teams. Stets hat sie eine Auswahl explosiver Stoffe bei sich,



So gibt sich Sonodas Heldin Rally am liebsten: als heißblütige Kämpferin mit zielsicherem Auge



die sie in Sekundenschnelle platziert und zündet. Außerdem benutzt Minnie eine Droge aus China Town, die ihr kindliches Äußeres bewahrt, damit ein Lover aus vergangenen Tagen sie wieder erkennt, sollte er zurückkehren. Becky Farrah, die Dritte im Bunde, managt das Unternehmen. Ihr Bestreben, nur Aufträge anzunehmen, die auch Geld einbringen, sorgt für reichlich Zündstoff in der Gruppe. Heftige Schießereien, rasante Verfolgungsjagden und nahezu unbesiegbare Gegner prägen den Charakter der drei Folgen. Wie zufällig kommt es immer wieder zu Situationen, in denen eine oder mehrere der Heldinnen für einen Moment etwas spärlich bekleidet sind. Auf jugendgefährdende Szenen verzichtet Sonoda aber in *Gunsmith Cats* wie auch in seinen anderen Werken.

Gunsmith Cats (1-3)
Designer: Kenichi Sonoda
Produktionsjahr: 1995
Länge: je circa 35 Minuten
Sprache: Japanisch mit deutschen Untertiteln
FSK: ab 16

Anime&Manga-Register

Titel	Ausgabe
Akira	4/97
Appleseed	5/97
Captain Future	7/97
Die große Anime-Übersicht (Teil 1)	8/98
Die große Anime-Übersicht (Teil 2)	9/98
Die tollen Fußballstars – Captain Tsubasa	4/98
Doraemon	5/97
Dragon Ball	3/97, 12/97
Ghost in the Shell	4/97
Mila Superstar – Attack No. 1	4/98
Neon Genesis Evangelion	6/99
Pokémon	5/99
Pokémon – Der Film	4/00
Prinzessin Mononoke	4/98
Project A-Ko	5/97
Ranma 1/2	5/97
Sailor Moon	9/97, 7/98
Tenchi-Muyo Ryo-Ohki	2/99
Toshinden	5/97

TOTAL!

Heft-Shop

Im Heft-Shop könnt ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an unten stehende Adresse!

TOTAL! 6/97

Poster: Mario Kart 64
Specials: Jubiläum — 4 Jahre TOTAL!, DigiPen — die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
Tipps&Tricks: Turok-Levelkarten (Teil 3)
TOTAL!-Aufkleber

TOTAL! 7/97

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

TOTAL! 8/97

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

TOTAL! 9/97

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

TOTAL! 10/97

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

TOTAL! 11/97

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

TOTAL! 12/97

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

TOTAL! 1/98

Extra: zwei Stundenpläne
Specials: Sailor-Moon-Spiele, Großer Japan-Messebericht, Rare-Reportage
N64-Tests: AeroFighters Assault
T&T: Ego-Shooter, Diddy Kong Racing

TOTAL! 2/98

Poster: Fighters Destiny
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Rare
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, WCW vs. NWO: W. T.
T&T: Diddy Kong Racing, San Fran. Rush

TOTAL! 3/98

Specials: N64-Import-Reportage
N64-Tests: Fighters Destiny, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega-Memory-Card

TOTAL! 4/98

Poster: Goemon, AeroFighters Assault
Specials: Foto-TOTAL!-Story
N64-Tests: 1080°, Goemon
Tipps&Tricks: Mystical-Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)

TOTAL! 5/98

4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi
Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080°, Aero Gauge, Snowboard Kids

TOTAL! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon — Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Forsaken, GT 64
Tipps&Tricks: 1080°, Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98

Specials: Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
T&T: Forsaken, Shadows of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interviews mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: ISS 98 (Import), Quest 64
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age

TOTAL! 9/98

Riesenposter: Buck Bumble
Specials: Anime-Übersicht (Teil 2)
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, ISS 98, Cruis'n World, 1080°
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P!! 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 Yoshiki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legend of the verlorenen Landes
Game-Boy-Tests: AllStar Tennis '99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL! 1/2000

Riesenposter: Pokémon, Kalender
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 5), Die besten Games 1999
N64-Tests: Box Champions 2000, Earthworm Jim 3D, WinBack: Covert Operations, WWF Wrestlemania 2000
Game-Boy-Tests: Chessmaster, GTA, Konami GB Collection Vol. 1, Mickey's Adventure Racing
Tipps&Tricks: Jet Force Gemini (N64, Teil 1), Mario Golf (N64, Teil 3), Pokémon (GBC, Teil 3)

TOTAL! 2/2000

Riesenposter: South Park Rally
Specials: Jahresrückblick 1999
N64-Tests: Armored Core: Project S.W.A.R.M., Nuclear Strike 64, Top Gear Rally 2
Game-Boy-Tests: Beauty and the Beast, Dragon Quest Monsters, Mission: Impossible
Tipps&Tricks: Donkey Kong 64 (Teil 1), Jet Force Gemini (N64, Teil 2), Mario Golf (N64, Teil 4), Pokémon (GBC, Teil 4)

TOTAL! 3/2000

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: Armored Core — Project S.W.A.R.M., NHL 2000, Rayman
Tipps&Tricks: Déjà Vu I&II, DK64, Pokémon

TOTAL! 4/2000



Poster: Pokémon Stadium, Operation Winback
Specials: Pokémon — Der Film, Die Geschichte der Videospiele (Teil 6)
N64-Tests: ECW Hardcore Revolution, Jeremy McGrath Supercross 2000, Paperboy, PGA European Tour Golf, Pokémon Stadium, Tony Hawk's Skateboarding
Game-Boy-Tests: International Track & Field, Konami Winter Games
Tipps&Tricks: DK64, Jet F. Gemini, 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	☐	4/00 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80		
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80		
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80		
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80	☐	9/99 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80	☐	10/99 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80	☐	11/99 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80	☐	12/99 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80	☐	Sonderheft		
☐	10/97 DM 6,80	☐	12/98 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80		

Garantie: Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

TOTAL!

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!

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

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum/Unterschrift _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

So, dies ist nun also der endgültig letzte Teil der *Pokémon*-Komplettlösung! Ihr werdet euch noch einmal mit dem fiesen Giovanni messen müssen und euch den Weg durch die Pokémon-Liga kämpfen, bevor ihr in den Geheim-Dungeon gelangen könnt. Dort gibt es dann unter anderem auch Pokémon Nr. 150/Mewtu zu fangen. Viel Spaß wünscht euch wie immer euer Holger!

Zurück nach Vertania City

Nachdem ihr Pyro besiegt habt, macht ihr euch über den Seeweg nach Norden auf. Nach kurzer Zeit gelangt ihr in eure Heimatstadt Alabastia zurück und könnt eurer Mutter einen kurzen Besuch abstatten. Geht dann weiter Richtung Norden und betretet die nun geöffnete Arena von Vertania City!

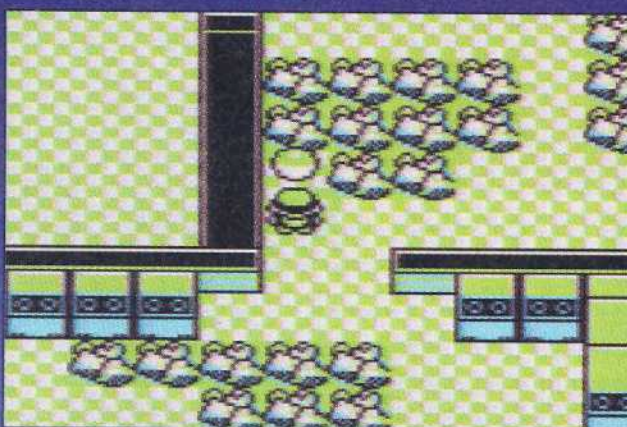
Auf dem Weg zurück nach Alabastia könnt ihr folgende Pokémon entdecken und einfangen:

Nr. 016/Taubsi, Nr. 017/Tauboga, Nr. 019/Rattfratz, Nr. 020/Rattikarl, Nr. 072/Tentacha, Nr. 114/Tangela.



Die Arena von Vertania City

Tja, da habt ihr Giovanni ja ganz schön das Leben schwer gemacht. Zunächst im Mondberg, dann in Prisma City und zu guter Letzt auch noch in Saffronia City habt ihr seine Pläne durchkreuzt und ihm keine andere Wahl gelassen, als wieder in seinem alten Job als Arenaleiter tätig zu werden. Giovanni bietet euch einen fairen



Kampf an, in dem ihr nicht nur den Erdorden gewinnen könnt, sondern auch die TM 27. Während es euch der Orden erlaubt, allen Pokémon, egal welcher Levelstufe, Befehle zu erteilen, könnt ihr mit der TM 27 einem eurer Fabelwesen die Geofissur-Attacke beibringen.

Giovanni tritt mit Nr. 111/Rihorn, Level 45, Nr. 051/Digdri, Level 42, Nr. 031/Nidoqueen, Level 43, Nr. 034/Nidoking, Level 45 und Nr. 112/Rizeros, Level 50 an. Um zu ihm zu kommen, benutzt ihr die Schleudfelder – aber denkt daran, zuerst die anderen Trainer zu bezwingen!



Diesmal seht ihr einige Pokédex-Bilder ausgesuchter Fabelwesen in den Bildleisten!





Der Weg zur Siegesstraße

Um zur Liga zu gelangen, müsst ihr durch die Siegesstraße. Geht von Vertania City aus Richtung Westen! Bevor ihr das Gebäude betreten könnt, lauert euch noch einmal Gary auf. Diesmal greift er mit Tauboss, Simsala, Rihorn und dem Pokémon an, das er am Anfang gewählt hat. Wenn ihr ihn besiegt habt, könnt ihr mithilfe der gewonnenen Orden die Türen im Gebäude öffnen und euren Weg in Richtung Siegesstraße fortsetzen.

Folgende Pokémon lassen sich auf dem Weg zwischen Vertania City und der Siegesstraße entdecken und einfangen:

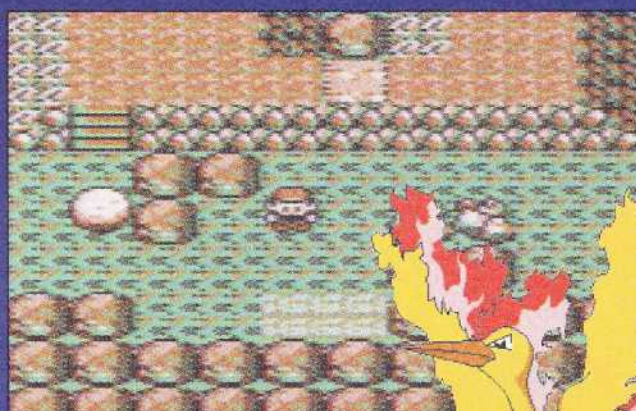
Nr. 019/Rattfratz, Nr. 029/Nidoran (m), Nr. 032/Nidoran (w), Nr. 021/Habitak, Nr. 023/Rettan (nur rot), Nr. 132/Ditto, Nr. 022/Ibitak, Nr. 024/Arbok (nur rot), Nr. 027/Sandan (nur blau), Nr. 028/Sandamer (nur blau)



Nur wenn ihr alle Orden in den Arenen gewonnen habt, könnt ihr die Siegesstraße erreichen

Die Siegesstraße

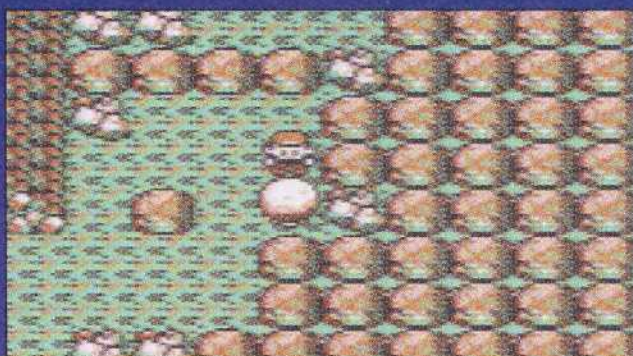
Um durch die Siegesstraße zum Indigo Plateau zu kommen, müsst ihr unbedingt ein Pokémon mit der Fähigkeit „Stärke“ in eurer Gruppe haben. Mit diesem schiebt ihr die Fels-



Wenn ihr euch verschiebt, verlasst den Dungeon und geht wieder hinein!

brocken auf die Schalter, um die versperrten Durchgänge zu öffnen. Zu Pokémon Nr. 146/Lavados gelangt ihr, indem ihr zunächst bis in das zweite Geschoss klettert, um dieses sofort wieder über die Leiter in der hinteren linken Ecke zu verlassen. Im ersten Stock angekommen, müsst

ihr nur noch ein paar Schritte nach Osten gehen, und schon entdeckt ihr das Feuer/Flug-Pokémon. Speichert auf jeden Fall zunächst einmal ab, denn wie bei Arktos und Zapdos habt ihr auch bei Lavados nur eine Chance, es zu fangen. Auch die Taktik beim Einfangen ist wieder dieselbe: Betäubt das Pokémon und



zieht ihm dann nach und nach die Energie ab! Dazu könnt ihr auch verschiedene Pokémon benutzen, denn während das eine einen effektiven Betäubungsspruch beherrscht, hat ein anderes vielleicht die besseren Attacken in Bezug auf ein Fabelwesen der Gattung Feuer/Flug parat. Zum endgültigen Einfangen solltet ihr einen Hyperball verwenden.

Diese Pokémon lassen sich auf den drei Etagen der Siegesstraße entdecken und einfangen:

Nr. 041/Zubat, Nr. 042/Golbat, Nr. 049/Omot, Nr. 066/Machollo, Nr. 067/Maschock, Nr. 074/Kleinstein, Nr. 075/Georok, Nr. 095/Onix, Nr. 105/Knogga.

Item-Liste

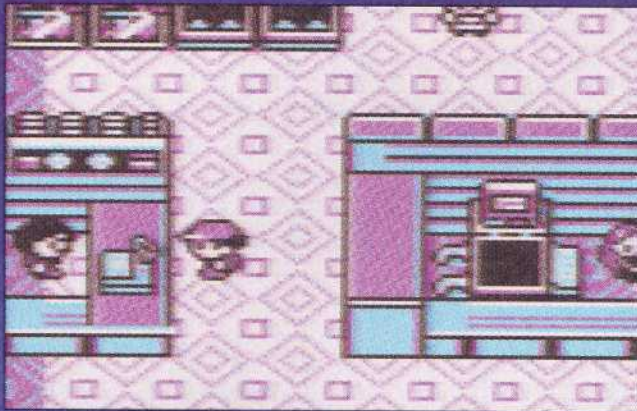
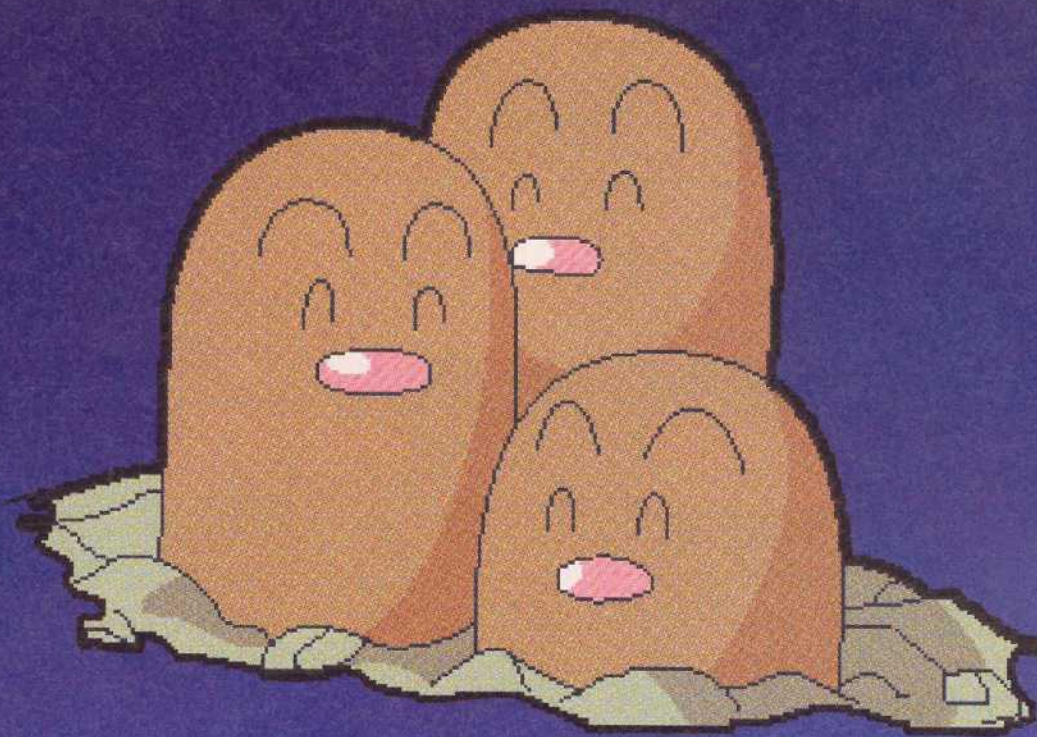
Folgende Items könnt ihr im Siegesstraßendungeon finden:

- TM 43
- Sonderbonbon
- Megablock
- TM 05
- TM 17
- Top-Heiler
- TM 47
- Top-Beleber



Indigo Plateau

Auf dem Indigo Plateau könnt ihr noch einmal die wichtigsten Items einkaufen, bevor ihr euch den besten Trainern der Pokémon-Liga stellt. Ihr solltet auf jeden Fall ein paar Top-Genesungs-Items und Beleger in eurem Gepäck haben, um nicht eine böse Überraschung zu erleben. Zwar sind diese Items nicht gerade billig, sie verhindern jedoch, dass ihr mitten in der Liga nicht weiterkommt, da euer stärkstes Pokémon bereits besiegt wurde und die anderen gegen einen bestimmten Gegner einfach nicht bestehen können.



Lorelei

Als erste Kontrahentin erwartet euch Lorelei, die sich auf Eis-Pokémon spezialisiert hat. Um siegreich aus der Auseinandersetzung hervorzugehen, solltet ihr am besten mit Pokémon der Elementklassen Elektro, Kampf, Feuer und Fels



antreten. Wenn ihr Pokémon jenseits des Levels 75 habt, ist es egal, welcher Klasse sie angehören – Lorelei und ihre Fabelwesen stellen dann kein Problem mehr dar.

Mit diesen Pokémon tritt Lorelei an:

Nr. 087/Jugong, Level 54, Nr. 091/Austos, Level 53, Nr. 080/Lahmus, Level 54, Nr. 124/Rossana, Level 56, Nr. 131/Lapras, Level 56.



Bruno

Der zweite Gegner der Top vier heißt Bruno und zieht mit Kampf- und Gesteins-Pokémon in das Duell. Die besten Chancen auf den Sieg habt ihr mit Pokémon der Ele-



mentklassen Psycho, Pflanzen oder Flug, wobei die Pflanzen-Pokémon vor allem gegen die beiden Onix hervorragend aussehen.

Mit diesen Pokémon tritt Bruno an:

Nr. 095/Onix, Level 53, Nr. 106/Kicklee, Level 55, Nr. 107/Nockchan, Level 55, Nr. 095/Onix, Level 56, Nr. 068/Machop, Level 58.



POKÉMON™

SAMMELKARTENSPIEL



Die Pokémon kommen



**7. & 8. APRIL · ESSEN
KARSTADT**

**14. & 15. APRIL · OBERHAUSEN
CENTRO**

**5. & 6. MAI · CHEMNITZ
SACHSEN-ALLEE**

**12. & 13. MAI · MÜNCHEN
OLYMPIA EINKAUFSZENTRUM**

**19. & 20. MAI · BERLIN
SCHÖNHAUSER ALLEE ARKADEN**

**2. & 3. JUNI · LUDWIGSBURG
BREUNINGERLAND**

**9. & 10. JUNI · HAMBURG
WANDSBEK QUARRE**

**23. & 24. JUNI · KÖLN
PASSAGE BREITE STRASSE**

**LERNE DAS
POKÉMON
SAMMEL-
KARTENSPIEL**

**GROSSE
TAUSCHZONE**

**TOLLES
GEWINNSPIEL**

**TRIFF
PIKACHU,
GLUMANDA
UND
GENGAR**



* ©1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon and the official Nintendo seal are trademarks of Nintendo. WIZARDS OF THE COAST is a registered trademark of Wizards of the Coast Inc. ©2000 Wizards of the Coast, Inc.





Agatha

Die Dritte im Bunde ist Agatha, eine auf Geister- und Gift-Pokémon



spezialisierte Trainerin. Kaum ein Pokémon hat einen Kampfvorteil gegenüber den Gift-Fabelwesen – wenn ihr mit Feuer-, Wasser oder Psycho-Pokémon in den Kampf zieht, habt ihr aber die besten Chancen. Auch hier gilt: Besitzt ihr Pokémon mit Erfahrungsstufe 75 oder höher, werdet ihr auch dann kein Problem bekommen, wenn diese nicht den aufgeführten Elementklassen angehören.

Mit diesen Pokémon tritt Agatha an: Nr. 094/Gengar, Level 56, Nr. 042/Golbat, Level 56, Nr. 093/Alpollo, Level 55, Nr. 024/Arbok, Level 58, Nr. 094/Gengar, Level 60.



Siegfried

Siegfried ist der stärkste Trainer der Top vier und tritt mit Drachen-Pokémon an. Setzt am besten Pokémon der Elementgruppen Eis oder Psycho ein, um ihm zu zeigen, wo der Hammer hängt!

Mit diesen Pokémon tritt Siegfried an: Nr. 130/Garados, Level 58, Nr. 148/Dragonir, Level 56, Nr. 148/Dragonir, Level 56, Nr. 142/Aerodactyl, Level 60, Nr. 149/Dracoran, Level 62.



Gary

Um der beste Pokémon-Trainer der Welt zu werden, müsst ihr noch ein letztes Mal den hartnäckigen Gary bezwingen, der es doch tatsächlich geschafft hat, vor euch die Top vier zu besiegen. Schickt am besten ein Pokémon mit Levelstufe 75 oder höher in den Kampf, um nicht eine böse Überraschung zu erleben! Ansonsten machen sich Psycho-, Pflanzen und Feuer-Pokémon sehr gut.



Mit diesen Pokémon tritt Gary an:

Nr. 18/Tauboss, Level 61, Nr. 065/Simsala, Level 59, Nr. 111/Rihorn, Level 61.

Wenn er am Anfang Bisasam gewählt hat, gesellen sich folgende drei Pokémon dazu:

Nr. 130/Garados, Level 61, Nr. 059/Arkani, Level 63, Nr. 003/Bisafior, Level 65.

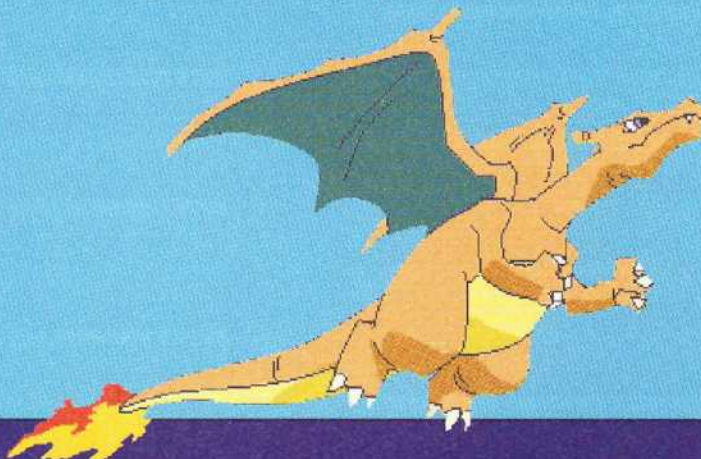


Wenn er am Anfang Glumanda gewählt hat, gesellen sich folgende drei Pokémon dazu:

Nr. 103/Kokoweï, Level 61, Nr. 130/Garados, Level 63, Nr. 006/Glurak, Level 65.

Wenn er am Anfang Schiggy gewählt hat, gesellen sich folgende Pokémon dazu:

Nr. 059/Arkani, Level 61, Nr. 103/Kokoweï, Level 63, Nr. 009/Turtok, Level 65.



Die ultimative Element-Zusammenstellung für die Kämpfe gegen die Top vier und Gary:

Psycho, Pflanze, Feuer, Eis, Fels, Wasser



Der Geheim-Dungeon

Jetzt habt ihr zwar die Top vier und Gary besiegt, seid der beste Pokémon-Trainer der Welt und habt Ruhm und Ehre erlangt – zwei Dinge fehlen aber noch zur absoluten Glückseligkeit: Mewtu und die Vervollständigung des Pokédex! Das aus dem Labor der Zinnoberinsel entflohenen Pokémon und andere seltene Pokémon könnt ihr in einem Geheim-Dungeon nahe Azuria City aufstöbern und einfangen. Setzt das Spiel nach dem Abspann bei eurem Speicherstand fort, der bereits die neuen Erfahrungsstufen beinhaltet, die eure Fabelwesen nach den Kämpfen in der Liga erreicht hatten. Reist nach Azuria City, heilt im Pokémon-Center eure tapferen Pokémon und zieht weiter in Richtung Norden! Surft auf dem Fluss nach Süden und somit zum Eingang des Dungeons, der nun nicht mehr von einer Wache versperrt ist.



Von Azuria City aus könnt ihr den Geheim-Dungeon nicht nur erkennen, sondern auch erreichen

Folgende Pokémon lassen sich im Geheim-Dungeon entdecken und einfangen:

Nr. 024/Arbok (nur rot), Nr. 026/Raichu, Nr. 028/Sandamer (nur blau), Nr. 040/Knuddeluff, Nr. 042/Golbat, Nr. 047/Parasek, Nr. 049/Omot, Nr. 064/Kadabra, Nr. 082/Magneton, Nr. 085/Dodri, Nr. 097/Hypno, Nr. 101/Lektrobal, Nr. 105/Knogga, Nr. 112/Rizeros, Nr. 113/Chaneira, Nr. 132/Ditto, Nr. 150/Mewtu.

Item-Liste

Keller:

- Top-Beleber
- Hyperball

Erdgeschoss:

- Top-Elixier
- Nugget
- Top-Genesung

1. Etage:

- AP-Plus
- Top-Genesung
- Hyperball

Mewtu

Lauft am Anfang des Dungeons die Treppe hoch und klettert über die andere hinunter ins Wasser! Surft jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn über das Wasser bis zur letzten Treppe! Klettert sie hoch und geht auf dem Plateau zur Leiter die euch in die erste Etage führt! Durchsucht die Etage nach Items und benutzt dann die Leiter, die am nordwestlichsten steht! Jetzt seid ihr wieder im Erdgeschoss und könnt eine weitere Leiter erreichen. Über diese gelangt ihr in den Keller. Geht über das Plateau bis zur Treppe und hinunter. Folgt dem Pfad in Richtung Süden, geht dort die Treppe hoch und die nächste sofort wieder nach unten! Surft zur nächsten Treppe, lauft über das Plateau und die Treppe im Osten hinunter! Jetzt könnt ihr zu der Plattform surfen, auf der Mewtu sitzt.



Speichert zunächst einmal wieder ab, denn auch für Mewtu wird euch nur eine Chance gewährt, es einzufangen. Wenn ihr noch den Meisterball besitzt, könnt ihr ihn jetzt einsetzen, ansonsten solltet ihr ein Pokémon wählen, das sein Gegenüber betäuben kann. Gute Erfahrungen haben wir mit Nr. 070/Ultragaria gemacht, das wir nicht mit einem Blattstein in Sarzenia verwandelt, sondern auf einen hohen Level gebracht haben. Dises hat den Vorteil, dass das Pokémon nicht den Rankenhieb verlernt, der zum Schwächen von Mewtu sehr wertvoll ist. Benutzt dann den Schlafpuder und zieht Mewtu nach und nach die Energie ab! Wenn nur noch ganz wenig übrig ist, schmeißt ihr einen Hyperball und solltet somit dieses wertvolle Fabelwesen euer Eigen nennen dürfen.



PLAYER HOLGI
BADGES 8
POKÉDEX 150



Pokémon-Forum

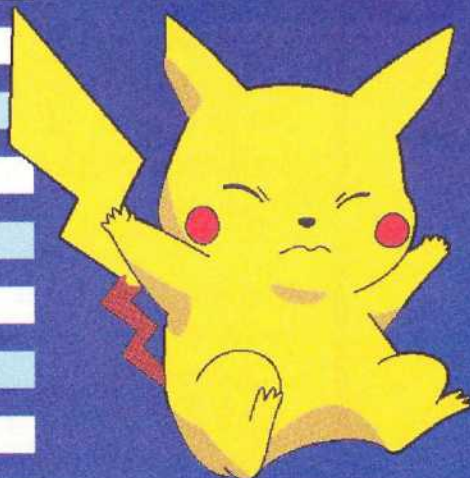
Damit diejenigen unter euch, die ein US-Modul spielen, nicht mit den unterschiedlichen Namen der Pokémon durcheinander kommen, drucken wir an dieser Stelle eine komplette Liste aller Pokémon-Namen der deutschen und der US-Versionen ab.



Nr.	Name/deutsches Modul	Name/US-Modul	Nr.	Name/deutsches Modul	Name/US-Modul
001	Bisasam	Bulbasaur	038	Vulnona	Ninetales
002	Bisaknosp	Ivysaur	039	Pummeluff	Jigglypuff
003	Bisaflor	Venusaur	040	Knuddeluff	Wigglytuff
004	Glumanda	Charmander	041	Zubat	Zubat
005	Glutexo	Charmeleon	042	Golbat	Golbat
006	Glurak	Charizard	043	Myrapla	Oddish
007	Schiggy	Squirtle	044	Duflor	Gloom
008	Schillok	Wartortle	045	Giflor	Vileplume
009	Turtok	Blastoise	046	Paras	Paras
010	Raupy	Caterpie	047	Parasek	Parasect
011	Safcon	Metapod	048	Bluzuk	Venonat
012	Smettbo	Butterfree	049	Omot	Venomoth
013	Hornliu	Weedle	050	Digda	Diglett
014	Kokuna	Kakuna	051	Digdri	Dugtrio
015	Bibor	Beedrill	052	Mauzi	Meowth
016	Taubsi	Pidgey	053	Snobilikat	Persian
017	Tauboga	Pidgeotto	054	Enton	Psyduck
018	Tauboss	Pigeot	055	Entoron	Golduck
019	Rattfratz	Rattata	056	Menki	Mankey
020	Rattikarl	Raticate	057	Rasaff	Primeape
021	Habitak	Spearow	058	Fukano	Growlithe
022	Ibitak	Fearow	059	Arkani	Arcanine
023	Rettan	Ekans	060	Quapsel	Poliwag
024	Arbok	Arbok	061	Quaputzi	Poliwhirl
025	Pikachu	Pikachu	062	Quappo	Poliwrath
026	Raichu	Raichu	063	Abra	Abra
027	Sandan	Sandshrew	064	Kadabra	Kadabra
028	Sandamer	Sandslash	065	Simsala	Alakazam
029	Nidoran (w)	Nidoran (w)	066	Machollo	Machop
030	Nidorina	Nidorina	067	Maschock	Machoke
031	Nidoqueen	Nidoqueen	068	Machomei	Machamp
032	Nidoran (m)	Nidoran (m)	069	Knofensa	Bellsprout
033	Nidorino	Nidorino	070	Ultrigaria	Weepinbell
034	Nidoking	Nidoking	071	Sarzenia	Victreebell
035	Piepi	Clefairy	072	Tentacha	Tentacool
036	Pixi	Clefable	073	Tentoxa	Tentacruel
037	Vulpix	Vulpix	074	Kleinstein	Geodude

Nr.	Name/deutsches Modul	Name/US-Modul
075	Georok	Graveler
076	Geowaz	Golem
077	Ponita	Ponyta
078	Gallopä	Rapidash
079	Flegmon	Slowpoke
080	Lahmus	Slowbro
081	Magnetilo	Magnemite
082	Magneton	Magneton
083	Porenta	Farfetch'd
084	Dodu	Doduo
085	Dodri	Dodrio
086	Jurob	Seel
087	Jugong	Dewgong
088	Sleima	Grimer
089	Sleimok	Muk
090	Muschas	Shellder
091	Austos	Cloyster
092	Nebulak	Gastly
093	Alpollo	Haunter
094	Gengar	Gengar
095	Onix	Onix
096	Traumato	Drowzee
097	Hypno	Hypno
098	Krabby	Krabby
099	Kingler	Kingler
100	Voltobal	Voltorb
101	Lektrobal	Electrode
102	Owei	Exeggcute
103	Kokowei	Exeggutor
104	Tragosso	Cubone
105	Knogga	Marowak
106	Kicklee	Hitmonlee
107	Nockchan	Hitmonchan
108	Schlurp	Lickitung
109	Smogon	Koffing
110	Smogmog	Weezing
111	Rihorn	Rhyhorn
112	Rizeros	Rhydon
113	Chaneira	Chansey
114	Tangela	Tangela
115	Kangama	Kangaskhan
116	Seeper	Horsea
117	Seemon	Seadra

Nr.	Name/deutsches Modul	Name/US-Modul
118	Goldini	Goldeen
119	Golking	Seaking
120	Sterndu	Staryu
121	Stramie	Starmie
122	Pantimos	Mr. Mime
123	Sichlor	Scyther
124	Rossana	Jynx
125	Elektek	Electabuzz
126	Magmar	Magmar
127	Pinsir	Pinsir
128	Tauros	Tauros
129	Karpador	Magikarp
130	Garados	Gyarados
131	Lapras	Lapras
132	Ditto	Ditto
133	Evoli	Eevee
134	Aquana	Vaporeon
135	Blitza	Jolteon
136	Flamara	Flareon
137	Porygon	Porygon
138	Amonitas	Omanyte
139	Amoroso	Omastar
140	Kabuto	Kabuto
141	Kabutops	Kabutops
142	Aerodactyl	Aerodactyl
143	Relaxo	Snorlax
144	Arktos	Articuno
145	Zapdos	Zapdos
146	Lavados	Moltres
147	Dratini	Dratini
148	Dragonir	Dragonair
149	Dragoran	Dragonite
150	Mewtu	Mewtwo
151	Mew	Mew



So, das war's! Aber seid nicht traurig, denn genügend Pokémon-Nachschub steht ja schon in den Startlöchern.

TIPPS & TRICKS wanted!

VERSTECKT SCHON MAL DIE OSTEREIER!

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! Freisbos**. 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:

Axel J. Tromp, München

Stefan Aue, Kassel

Artur Zakrzewski-Böllinger, Bielefeld

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

TIPPS &

NINTENDO 64

Battletanx: Global Assault

Levelanwahl

Gebt das Passwort „80DYS“ ein!

Unverwundbarkeit

Gebt das Passwort „HPYHPPY“ ein!

Alle Waffen

Gebt das Passwort „RCKTSRDGLTR“ ein!

Bonuslevel

Gebt das Passwort „WRDRB“ ein, nachdem der Campaign-Modus erfolgreich beendet wurde!

Überraschung

Gebt das Passwort „MSTSRVV“ ein!

Custom-1-Gang freischalten

Gebt das Passwort „TRDDYBRRKS“ ein, um die Custom-1-Gang (M2 Hydra Panzer) im Multi-Player-Modus freizuschalten!

Brandon-Spiel:

Gebt das Passwort „NNKNHCKS“ ein!

Power-Up für die Waffen im Multiplayer-Modus

Startet das Game im Multiplayer-Modus und sammelt mindestens 15 Exemplare einer Waffe ein, außer den Granaten! Zielt auf einen Gegner und drückt dann A + B + Z, um mit einer aufgerüsteten Variante eurer Waffe feuern zu können!

Buck Bumble

Levelanwahl

Haltet im Titelbildschirm Z gedrückt und drückt dann →, ↓, ↓, →! Lasst nun Z wieder los und drückt →, ↑, ↓, ←, ←, ↑, →, →!

Unverwundbarkeit

Haltet im Titelbildschirm Z gedrückt und drückt dann R, R, L, L, ↑, ↓, ←, →!

Unendlich viele Leben

Drückt im Titelbildschirm L, R, B, A, Z, ←, →!

Maximale Gesundheit und Munition

Drückt während eines laufenden Spiels A + B + R gleichzeitig!

Alle Waffen

Drückt im Titelbildschirm ←, →, ↑, ↓, haltet danach Z und drückt dann →, →, ←, ←!



Als Dark Stinger spielen

Haltet Z und den Analogstick nach oben gedrückt und gebt C↑, C→, C↓, C←, C←, C←, C←, C←, B, A, B ein, bevor das Titelbild erscheint!

Texte schneller lesen

Drückt Z, um die angezeigten Texte schneller scrollen zu lassen!

Textstellen überspringen

Drückt A, um einen Text überspringen zu können!

Donkey Kong 64

Wie in der vorigen Ausgabe versprochen, erhält ihr an dieser Stelle nun die Auflistung der Feen- und Arenaplatten-Fundorte der letzten fünf Level.

Die Fundorte der Feen

Aqua-Albtraum

1. Fee:

Wenn ihr mit Tiny in das versunkene Schiff taucht, findet ihr die 1. Fee in einer Zelle.

2. Fee:

Zerstört mit Chunky die drei Kisten unterhalb von Crankys Labor! In einer der Kisten ist die 2. Fee versteckt.

Wunder-Wald

1. Fee:

Ihr findet die 1. Fee mit Diddy auf dem Dachboden der Scheune.

TRICKS

2. Fee:

Donkey muss auf der Brüstung seiner Scheune die Kiste zerstören, um die 2. Fee zu befreien.

Kristall-Kaverne

1. Fee

Wenn ihr mit Diddy die dritte goldene Banane im großen Blockhaus einsammelt, befreit ihr die 1. Fee.

2. Fee

Erfüllt mit Tiny die Aufgabe im Iglu, und die 2. Fee wird erscheinen!

Kamikaze-Kastell

1. Fee

Trefft mit Donkey das erste Ziel im Baum, dann wird die 1. Fee sichtbar!

2. Fee

Führt mit Tiny im Ballsaal den Primatoport auf der Plattform aus. Ihr gelangt dann zu einem Haus, hinter dem sich die 2. Fee versteckt.

King K. Rools Kommandantur

1. und 2. Fee

Hinter der Tür, auf der die Nintendo- und die Rare-Münze abgebildet sind, befinden sich die letzten beiden Feen. Kehrt nun zurück zur Feenkönigin und holt euch ein besonderes Geschenk ab!

Die Fundorte der Arenaplatzen

Aqua-Albtraum

Zerschlagt mit Chunky das Gitter unter Crankys Labor! Dahinter ist die Arenaplatte zu finden.

Wunderwald

Außerhalb der Riesenpilzspitze findet ihr eine Leiter, die zur Arenaplatte führt.

Kristall-Kaverne

Innerhalb des kleinen Blockhauses, in dem ihr mit Donkey die vierte goldene Banane eingesackt habt, befindet sich eine Arenaplatte.

Kamikazekastell

Holt mit Lanky die goldene Banane aus dem Gewächshaus! Danach erscheint mitten in dem Labyrinth eine Arenaplatte.

King K. Rools Kommandantur

Wenn ihr mit allen Kongs die Energiezufuhr der Kaputt-O-Matik abgeschnitten habt, kehrt ihr mit Diddy zu dem Raketenfass unterhalb

der Maschine zurück, springt hinein und fliegt zur Spitze derselben. Dort findet ihr die letzte Arenaplatte.

Ridge Racer 64

Motion Blurring

Drückt während einer Wiederholung C↔, um diesen Effekt auszulösen!



Gespiegelte Strecke:

Startet das Spiel, ohne zu laden oder abzuspeichern, und wählt den Grand-Prix-Modus aus! Klickt euch weiter durch die Menüs, bis ihr beim ersten Kurs angekommen seid! Sobald das Rennen beginnt, dreht ihr sofort um und fahrt in die Mauer. Euer Wagen wird zwar ein paar Mal von der Mauer abprallen, aber macht trotzdem so lange weiter, bis ihr durch die Mauer gelangt! Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ist nun der gesamte Kurs inklusive der Schilder und des Namens auf eurem Wagen spiegelverkehrt.

Caddy Car

Legt die gespiegelte Strecke frei und beendet diese siegreich!

Superman (NTSC)

Cheat-Modus:

Drückt im Hauptmenü C↑, C↓, C↔, C→! Als Bestätigung hört ihr Clark sagen: „This looks like a job for Superman“. Danach könnt ihr die unten aufgeführten Codes eingeben.

Level überspringen

Pausiert das Spiel und drückt C↑, C↓!

Supergeschwindigkeit

Pausiert das Spiel und drückt R, Z!

Superschlag

Pausiert das Spiel und drückt L, Z!

Gesundheit auffrischen

Pausiert das Spiel und drückt Z, R!

Shortys

Eisiger Atem

Pausiert das Spiel und drückt Z, L!

Hitzeblick

Pausiert das Spiel und drückt R, L!

Toy Story 2 (GBC)

Levelanwahl

Drückt im Optionsmenü ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓!

Verstecke der grünen Laser

Dank der grünen Laser könnt ihr eure Gegner mit nur einem Schuss bezwingen. Sie können an folgenden Orten gefunden werden:



Andys Hause

Sucht in der Garage auf dem Dach des Vans!

Andys Nachbarschaft

Sucht im Garten beim Schrottauto!

Alleys und Gullies

Sobald ihr die erste Flugzeugschachtel seht, dreht ihr euch nach rechts zum Laser.

Verstecke der Batterien

Startet das Spiel im Bombs-Away-Level und geht dort ganz nach links, um eine Batterie zu finden! Danach wandert ihr weiter nach rechts, wo eine weitere Batterie liegt.

Getting on the Trees

Startet das Spiel im Andys-Neighbourhood-Level! Klettert dann auf die Schaukel und geht von dort zur anderen Schaukel! Über das Seil könnt ihr den Reifen erreichen. Klettert nun von dort aus das Seil hoch und springt auf dem Baum bis ganz nach oben! Oben angelangt, wartet schon der Levelboss auf euch.

Wenn ihr zum ersten Mal auf den Baum klettert, erscheint das Schwein Ham. Findet 50 Geldstücke, um die Pizza-Planet-Medaille zu erhalten!

Shortys

Multiplayer-Charaktere

Beendet euer Spiel, nachdem ihr alle Pizza-Planet-Münzen eingesammelt habt! Kehrt zum ersten Level zurück und sprecht mit Buzz, Ham, Mr. Potato Head, Slinky und Rex, um sie im Multiplayer-Modus freizuschalten! Speichert nun das Spiel und startet ein Multiplayer-Game! Spieler eins muss allerdings immer mit Buzz spielen, damit die anderen Charaktere verfügbar sind.

WinBack:

Covert Operations (NTSC)

Alle Multiplayer-Charaktere

Drückt im „Press Start“-Menü ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, haltet dann C ↑ gedrückt und drückt anschließend Start! Alle Bosse sowie die Techniker und einige Soldaten sollten nun im Multi-Player-Modus verfügbar sein. Viele der Bosse sind nicht so beweglich wie der Held dieses Spiels. Eine andere Möglichkeit, zusätzliche Charaktere freizuschalten, bietet sich, wenn ihr im leichten oder mittleren Schwierigkeitsgrad das Spiel durchspielt.

Maximum Power, Sudden-Death- und Trial-Modi freischalten

Spielt das Game auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad durch!



Unendlich Munition im Story-Modus

Drückt B, wenn ihr keine Pistolenmunition mehr habt!

Flammenwerfer im Multi-Player-Modus benutzen

Spielt die Boss-Charaktere frei und wählt dann Thunder aus! Drückt nun während des laufenden Spiels im Multi-Player-Modus R, um die Laser-Zielvorrichtung zu aktivieren! Drückt danach den Reload-Knopf!

C-4 im Multiplayer-Modus benutzen

Startet ein Spiel im Factory-1-Level im Multi-

player-Modus! Wenn ihr ↓ drückt, könnt ihr das C-4 benutzen.

Sudden-Death-Modus

Drückt im „Press Start“-Menü schnell C ←, C →, C ←, C →, C ↑, C ↓, C ↑, C ↓, haltet dann L gedrückt und betätigt nun den Start-Button!

GAME BOY

Rampage 2

Universal Tour

George

Gebt das Passwort „SM14N1230“ ein!

Lizzie

Gebt das Passwort „S4VRS4560“ ein!

Myukus

Gebt das Passwort „N0T3T3210“ ein!

Ralph

Gebt das Passwort „LVPVS7890“ ein!

Ready 2 Rumble Boxing

Als Kemo Claw kämpfen

Markiert „Arcade Mode“ und drückt dann ←, ←, ←, →, →, →, ←, →, ←, →!

Als Nat Daddy kämpfen

Schaltet Kemo Claw frei und markiert mit dem Cursor „Arcade Mode“! Drückt dann →, →, →, ←, ←, ←, →, ←, →, ←!

Als Damien Black kämpfen

Schaltet Kemo Claw und Damien Black frei! Markiert mit dem Cursor „Arcade Mode“ und drückt anschließend →, ←, →, →, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←!

Speedy Gonzales: Aztec Adventure

Für Freunde der flinken Maus aus Mexiko haben wir hier sämtliche Levelcodes zusammengetragen.

Level	Passwort
2	6483
3	2397
4	9853
5	5629
6	5141



Hallo, Schummel-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem sogenannten Schummelmodul wie beispielsweise der Game Buster oder der Explorer für das N64 oder das Action Replay fürs SNES (Version 1, 2 oder 3). 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 PAL-Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der kann uns schreiben und sich an der Verlosung der TOTAL!-Abos beteiligen. Noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und III sind gesondert gekennzeichnet, alle anderen ARP-Codes gelten automatisch für das ARP II. Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag

TOTAL!, Stichwort „Schummel-Codes“,
Friedensallee 41, 22765 Hamburg

NINTENDO 64

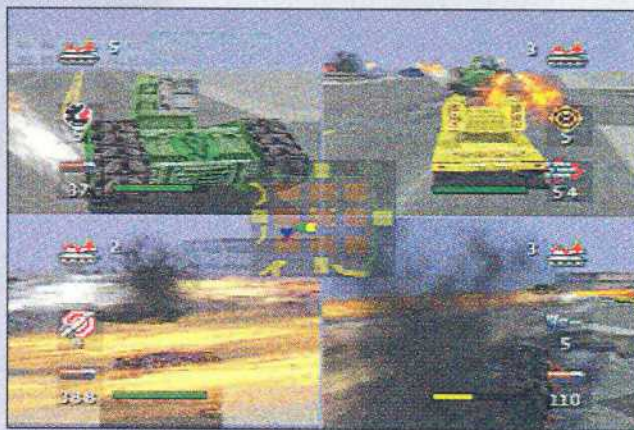
Battletanx 2:

Global Assault (NTSC)

American Gameshark Codes:

Ihr benötigt für diese Codes den Gameshark

80236A9F 0064	Infinite Tank Bucks
80117F49 0001	Level Select
80125AB0 0001	Invulnerability
80125AB1 0001	Start With All Weapons
80125AB2 0001	Secret Level
80125AB3 0001	Enable Models
80125AB5 0001	Cassandra Gang
80125AB6 0001	Brandon Gang
80125AB8 0001	Mini-Tanks 1
80125AB9 0001	Mini-Tanks 2
80125ABA 0001	Mini-Tanks 3
80125ABB 0001	Mini-Tanks 4
80125ABC 0001	Mini-Tanks 5



Ridge Racer 64 (NTSC)

8102F19C FFFF	+
8102F19E FFFF	Alle Wagen
811269CA 0700	Unendlich viel Zeit
81056444 0001	Immer Platz eins
81043530 FFFF	+
81043532 FFFF	+
81043534 FFFF	+
81043536 FFFF	Alle Strecken und Trophys

Toy Story 2 (NTSC)

810BB4FE 0063	99 Coins
801C7E62 0005	Alle fünf Collectables
800BB4FA 0009	unendlich Leben
810BB4F6 000E	unendlich Battery Power
810BB4EC 0002	Sprung-Button halten, um fliegen zu können

Jetzt ABO 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.



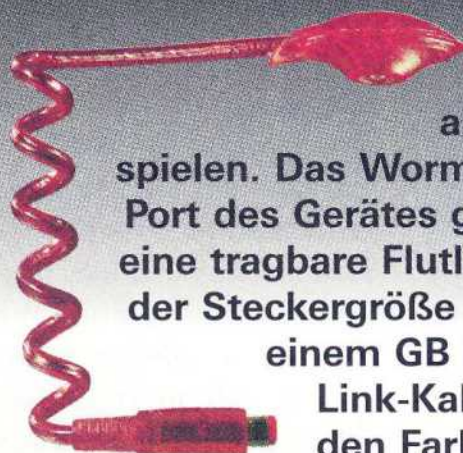
- 2** Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



- 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 Abopremie 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

5/2000

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-plan 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 abzudrucken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

**X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, dass ihr euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist euch der Dank der Hilfesuchenden gewiss, wenn ihr eure Tipps zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax oder E-Mail würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis! Danke!

Hallo, liebe Freunde, Fans, Kritiker und Ilse aus Spar- markt!

In einigen Zuschriften erreichten uns Bit-ten und Anmerkungen, die wir nicht unbeantwortet lassen wollen. Zur Bitte nach noch mehr Helpline-Seiten: Mit vier Seiten, manchmal sogar fünf bieten wir schon sehr viel Platz für diese Rubrik. Andere Magazine haben nicht einmal eine Helpline. Wir denken aber bereits über ein neues Konzept nach. Doch Näheres wird noch nicht verraten (grins). Einige von euch haben sich über zu kurz gefasste Fragen beschwert, die es nicht gerade einfach machen, eine treffsichere Lösung zu finden. Wir können an dieser Stelle nur erneut dazu aufrufen, die jeweiligen Problemsituationen im Spiel möglichst genau zu umschreiben und gegebenenfalls Skizzen beizulegen. Wenn ihr an alle wichtigen Angaben (Spiel-letitel, Konsole, Name des Hilfesuchenden und die Nummer der Ausgabe) gedacht habt, kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Dann kommt es nur noch darauf an, wann bei uns eine Lösung eintrifft beziehungsweise wann wir euren Tipp abdrucken können. Der elektronische Weg (also per E-Mail) findet mittlerweile großen Anklang, denn es geht einfach schneller als mit der herkömmlichen Post. Wir wünschen euch noch viel Spaß beim Daddeln und Lesen!

Akido (helpline@x-plain.de)

Fragen

Bass Master Classic Pro Edition (SNES)

Frederik Feiling hätte gerne Tipps, Kniffe, Cheats oder Passwörter zu diesem schon etwas älteren Angelspiel. Er hofft, dass ihr ihm weiterhelfen könnt.



Breath of Fire II (SNES)

Benjamin Schmidtner hat einige interessante Fragen auf Lager:

1. Welchen Nutzen hat der Engelzauber? Es erscheint ein Engel, der einen Regenbogen hinter sich herzieht und den Gegnern ständig 0 HP abzieht. Wozu?
2. Wie, wo und wann findet man den Erd- und den Engelsschamanen?
3. Wie meistert man das Glockenspiel in Namanda? Wann muss man welchen Button drücken?
4. Gibt es eine Möglichkeit, den Krieger Tiga, der Katt heiraten will, zu besiegen?
5. Was passiert im Abspann, wenn man Ganer (Ryus Vater) und Eichichi (Mechanikerin in Guntz) nicht in Township aufnimmt? Verwandelt sich Ryu dann in einen Drachen, um in Gate die Höhle wieder zu schließen?
6. In Windia gibt es eine Person namens Yozo, die einfach nicht reden will. Gibt es da vielleicht einen Trick, um doch mal zu sprechen?
7. Kann man Bleu mit irgendeinem Schamanen vereinen?

Chrono Trigger (SNES)

Hans-Peter Neumeier hat uns folgendes Problem per E-Mail zugesandt: „Beim Spielstand ‚Beyond The Ruins‘ komme ich im Arris Dome nicht weiter, da ich nicht weiß, wo ich den Tipp der Ratte anwenden kann (L + R, dann A drücken). Bei den Konsolen konnte ich kein Ergebnis erzielen. Auch im Sewer Access, dem Keeper's Dome und dem (unzugängigen) Death Peak sah ich keine Möglichkeit auf Anwendung der Tastenkombination. Was muss ich tun, um das Geheimnis des Arris Domes zu lüften und diese Zeit verlassen zu können?“

Final Fantasy 3 (SNES)

Johann Kunz kommt an der fressenden Truhe im Ebot's Rock einfach nicht vorbei. Er hat der vermaledeiten Blechkiste so viele Corals gegeben, sie müsste eigentlich schon platzen. Wer es geschafft hat, an der wohl nimmer-satten Truhe vorbeizukommen, der möchte sich bitte melden und nach Wunsch von Johann möglichst genau beschreiben, wie er oder sie das Problem bewältigt hat.

Harvest Moon (SNES)

Johann Kunz greift die bereits vor einigen Ausgaben gestellte Frage nach dem Fundort der zehnten Power-Beere noch einmal auf. Wo befindet sich das Teil?

TRICKS



TOTALI:

Die zehnte Power-Beere erhaltet ihr, wenn ihr eine ausgewachsene Kuh verkauft. Der Verkauf soll zwar über den Viehhändler abgewickelt werden, doch der Sonntagshändler taucht zuvor auf und will die Kuh gegen die Beere tauschen.

Secret of Mana 2 (SNES)

Igor Fiksel ist auf der Suche nach einem bestimmten Item: „Die Helden können sich bei den Mana-Steinen weiterentwickeln. Die erste Entwicklung habe ich hinter mir, bei der zweiten brauche ich irgendein Special-Item. Ich habe schon das ganze Mana-Land abgesucht, aber es nirgends gefunden. Wo findet man dieses Item?“



Stranded Kids (GBC)

Markus fragt, was er machen muss, nachdem er das SOS-Zeichen gelegt hat. Warten nützt



anscheinend nichts. Außerdem wüsste er auch gerne: „Wie komme ich über den Sumpf nordöstlich des Fischersees? An die ersten drei Blätter komme ich noch heran, aber das letzte bringt mich wieder zurück.“ Nun, warten wir mal ab, wer Markus zu Hilfe kommt!

Super Mario Bros. - Lost Levels (SNES)

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 Mario Kart (SNES)

Philipp Bohrmann (17) scheint besonders viel Ausdauer zu haben, denn seit sage und schreibe fünf Jahren (!) versucht er, den Special Cup (150 ccm) zu meistern. In zwei Höhenflügen seines Lebens ergatterte er sogar den silbernen Pokal, doch mehr war nie drin. Gibt es irgendeinen bewundernswerten Könnler, der es geschafft hat, diese letzte Herausforderung von *Super Mario Kart* erfolgreich zu bestehen, und der Philipp einige fahrerische Tipps geben oder Kniffe verraten kann, die ihm in dieser Sache weiterhelfen?



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?

Helpline

WWF Wrestlemania 2000 (N64)

Stefan Grassegger sucht einen einfachen Cheat, der alle versteckten Wrestler freischaltet, ohne dass dazu der Arcade-Modus oder irgendein anderer Modus durchgespielt werden muss. Denn die Gegner sind ja nicht gerade von Pappe. Kennt jemand einen solchen Freischalt-Cheat?

Antworten

Body Harvest (N64)

Manuel Hevesi, Ausgabe 9/99:

Die Geschichte mit dem Programmierfehler lässt euch anscheinend keine Ruhe. Gut so, denn Alfred „Cyrus“ Frank hat da noch einen nicht unwesentlichen Zusatz per E-Mail an uns gesandt: „Es wurde geschrieben, dass es in diesem Spiel einen ärgerlichen Programmierfehler gibt, bei dem man einen Level von vorne beginnen muss, da sich nach dem Speichern bestimmte Fahrzeuge nicht mehr an ihrem angestammten Platz befinden und daher ein Weiterkommen unmöglich sei. Dem kann aber sehr leicht abgeholfen werden: Geht zum letzten Speicherpunkt zurück und beamt euch zum Levelanfang! Betretet dann euer Raumschiff und betätigt die linke Konsole im Inneren! Damit könnt ihr jederzeit alle Fahrzeuge auf ihre Ausgangsposition zurückstellen und den Status quo ante wieder herstellen (ganz praktisch, wenn man zum Beispiel einen Hubschrauber oder einen Panzer versehentlich in den Sand gesetzt hat). Das funktioniert übrigens beliebig oft.“

Breath of Fire II (SNES)

Nadine Schulte, Ausgabe 1/00:

Drei der vier Fragen von Nadine konnte Johann Kunz per E-Mail beantworten. Eine weitere Tabelle zur Frage drei bekamen wir von Siri „Phoenix“ Stoll. Vielleicht findet ja noch jemand eine Lösung zur zweiten Frage. Das würde uns und Nadine sicherlich freuen.

1. Man kann Patty leider nicht mehr im Spiel vorfinden, nachdem Habaruku besiegt wurde. Zu Beginn trägt sie tatsächlich einen anderen Namen. Sie hat sich einen Decknamen zugelegt, um von Ryu nicht erkannt zu werden.
2. -
3. (siehe nächste Seite)

Helpline

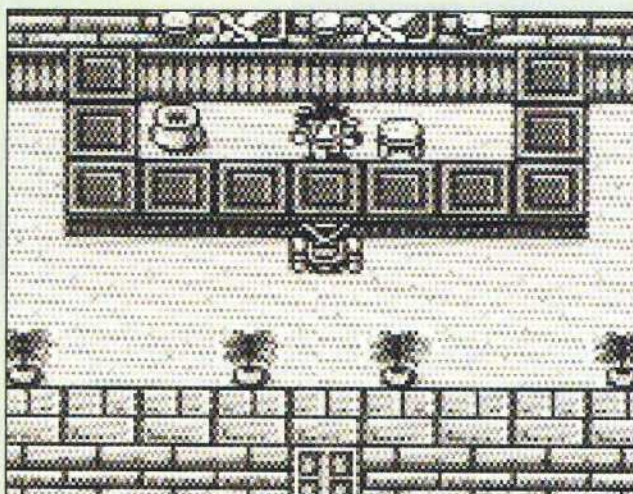
Name	Fundort	Nutzen
1. Haus		
Poo	im Pub in Corsea	er tut überhaupt nichts
Hekeler	HomeTown	er öffnet einen sehr guten Waffen-Shop (ist nicht immer da)
Kay	in der Kirche in Corsea	sie öffnet ein Krankenhaus; ihre Spritze schützt vor Vergiftungen
2. Haus		
Win	im Mt. Rokko	er bemalt eure Fenster
Lemington	Captain, linkes Haus	öffnet einen Waffen-Shop (nur eine Topwaffe)
MacClean	Haus des Fischers	zeigt euch den besten Angelplatz, den es gibt
Brockden	Gate-Höhle	er redet nur
3. Haus		
Woopi	Kirche in HomeTown	ist eine Wahrsagerin
Mancotti	im Pub in Corsea	tut euch einen Gefallen
Baretta	Waffenladen in Windia	hat zum Schluss des Spiels die besten Waffen im Angebot
Azuza	Mt. Fubi	zeigt euch einen Jagdplatz
Cat	westlich vom weisen Baum	süß, aber nutzlos
4. Haus		
(unbekannt)	Guntz	hat den zweitbesten Waffenladen
Locker	Captain, rechtes Haus	verschönert die Stadt
Barose	ChildTown (Weiser Baum)	spricht ihn an, wenn ihr nur noch 1 HP und 0 MP habt! Er lehrt euch ca. fünfmal einen neuen Zauber
5. Haus		
El	Tunlan	?
Martin	Tunlan	leiht sich 2000 GM von euch und verschwindet am nächsten Tag
Hanz	HomeTown	er öffnet den besten Item-Shop (ist nicht immer da)
Safekeeper	nordöstlich vom TagWald	er öffnet eine Bank
6. Haus		
Sumner	Tunlan	er spielt euch seine Lieder vor
Daiyne	im Inn in Windia	er verkauft euch Fisch
Echini	Guntz	sie kann die Stadt zum Fliegen bringen. Sobald ihr Ryus Vater Ganer befreit habt, stellt sich dieser als Pilot zur Verfügung

4. Ja, wenn man Barose in die eigene Stadt eingeladen hat. Man sollte am besten mit Nina zu ihm gehen. Sie darf aber auch nur 1 HP und 0 MP besitzen.

Final Fantasy Legend II (GB)

Martin Wallimann, Ausgabe 2/00:

Wo Abacus zu finden ist, weiß Artur Zakrzewski-Böllinger leider auch nicht. Er hat sich Abacus mit dem Action Replay besorgt und konnte nichts Besonderes an dieser Waffe finden. Um das Sevensword zu finden, müsst ihr Folgendes tun: Verschafft euch möglichst starke Waffen, Zaubersprüche und Rüstungen! Danach geht es los zum Central-Scrine Dungeon. Nachdem ihr ganz unten angelangt seid, geht ihr durch die letzte Tür und speichert den Spielstand ab. Nun wandert ihr solange



durch die Gegend, bis ihr auf die Gegnerin Haniwa stößt. Sie ist schwierig zu besiegen, da sie gerne Quake, Flare und das gesuchte Schwert Sevensword benutzt. Wart ihr siegreich, besteht die Chance (wenn auch sehr ge-

ring), das Schwert zu erhalten. Ihr könnt Sevensword siebenmal benutzen. Je nach Charakterwert verursacht die Waffe bis zu 7.000 Schadenspunkte.

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

„Lücke“, Ausgabe 2/00:

Von Michael Lies erhielten wir per E-Mail den Hinweis, wie ihr im Raum mit den Kanonenkugeln über den verfluchten Abgrund kommt. Ihr müsst euch lediglich vor die zwei Steinblöcke stellen und die Pegasusstiefel benutzen. Ihr werdet dann von den Steinen abprallen und dadurch über den Abgrund geschleudert. Guten Flug!

Ramon Keck, Ausgabe 12/99:

Michael Queißer schreibt: „Mit der Truhe, die euch folgt, geht ihr einfach zum Dieb in der Wüste der Lichtwelt. Er wird euch das Teil schon öffnen. Der Eisstab ist in der Höhle östlich des Hylia-Sees in der Lichtwelt zu finden.“ Vielen Dank, Michael!

Mario Party (N64)

Philipp Ludwig, Ausgabe 3/00:

Wir müssen Philipp und alle anderen Mario Party-Spieler leider enttäuschen. Die Frage war, wie man an die gelben Schriftzüge auf den Bowser-Feldern herankommt (1.000 Münzen oder 100 Sterne als Bonus). Diese Felder sind lediglich ein Gag. Dass das Rad jemals dort stehen geblieben ist, konnte noch niemand berichten.



Mystic Quest Legend (SNES)

Philipp Wiehe, Ausgabe 12/99:

Bei der Suche nach dem Heil- und dem Lebenszauber hilft Michael Queißer weiter: „Der Heilzauber liegt in der Truhe im Eispalast, auf demselben Plateau, auf dem die Eiskrabbe steht. Der Lebenszauber versteckt sich im

TRICKS

Helpline

Lavodom. Nachdem ihr den Lavodom betreten habt, lauft ihr zur östlichsten Tür. Durchschreitet sie und geht dann nach rechts! Dort findet ihr den Zauber in einer Truhe."

Rainbow Six (N64)

Georg Reichert, Ausgabe 3/00:

Mission 8, Deep Magic: Zunächst begeben sich euch mit dem Team 1 in die vorletzte Etage. Wichtig dabei ist, dass ihr durch die Fahrstuhlschächte vordringt. Auf dem Rückweg verlasst ihr den Fahrstuhlschacht, ohne dabei Feindkontakt zu haben. Geht nun zur Tür schräg rechts hinter dem Tresen! Beim Öffnen der Tür wird der Alarm ausgelöst. Bewegt euch dann schnell zur Schalttafel, um den Alarm wieder zu deaktivieren! Danach zieht sich das Team 1 in die Fahrstuhlschächte zurück. Ihr solltet die Türen wieder schließen, die ihr geöffnet habt, sonst merken die Tangos, dass ihr in der Nähe seid. Mit Team 2 arbeitet ihr euch nun zum Computer in der ersten Etage vor. Vorsicht, vor den Tangos! Erwischt sie von hinten, sonst schlagen sie Alarm und die Mission ist gescheitert! Vielen Dank an Stefan Aue aus Kassel! Ergänzend hat Thilo Schmidt noch eben die Passwörter aufgelistet:



Level 8	TZRDS8Q2F!SQ
Level 9	5JR2D1Q2GGSQ
Level 10	5ZR5TZQ2G4SQ
Level 11	VJTVD3Q2GWSQ
Level 12	VZRVTMQ2G!SQ

Secret of Evermore (SNES)

Marcel Keil, Ausgabe 1/00:

Alexandra Hecker hilft Marcel beim Auffinden der Augen. Das erste Auge befindet sich im Colossia-Tempel (ihr müsst nur zuerst den Endgegner besiegen). Das zweite Auge versteckt sich in den Pyramiden. Auch dort steht euch zunächst der Kampf mit dem Endgegner bevor.

„Sommerwind“, Ausgabe 1/00:

„Sommerwind“ wollte wissen, wo man folgende Zaubersprüche findet: Bienenattacke: in einer Oase in der Wüste zwischen Krotzkrübel und Allelachema. (Allerdings kann man das Spiel mehrfach spielen und dabei merken, dass der alte Mann, von dem man den Spruch erfährt, leider nicht immer in der gleichen Oase zu finden ist.) Schutzschild: Es gibt verschiedene Schutzschilde. Einer befindet sich in den Pyramiden. Dazu müsst ihr einen Geheimgang finden, in dem sich am Ende ein alter Mann aufhält, einen anderen bekommt man in Ghotika.



Secret of Mana (SNES)

Kerstin Träger, Ausgabe 2/00:

Daniel „FunkyFox“ Gloddek löst das Flugproblem per E-Mail-Zuschrift: „Um auf Lufti fliegen zu können, müsst ihr euch zunächst in die Südstadt und dann in die Nordstadt begeben, wo es gilt, den Endgegner der Palastruinen zu besiegen. Sind die Missionen erledigt, folgt der Kaiserpalast. Anschließend taucht König Pfifferling mit dem Drachen Lufti auf, der mittlerweile ganz schön gewachsen ist und auf dem die drei Freunde von nun an fliegen können. (Dazu spielen sie die Lufti-Trommel, die sie von Pfifferling geschenkt bekommen haben – siehe Spieleberater Seite 47!)



Level 2	1ZB1SQ22MQQ
Level 3	BJJBC3Q225RQ
Level 4	BZJBSMQ228RQ
Level 5	CJJCCQQ2FFQQ
Level 6	CZRS5Q2FNSQ
Level 7	DJRDCYQ2FVSO



mery[He! Lass uns
Freunde sein!]

Stranded Kids (GBC)

Alexander Göpper, Ausgabe 3/00:

1. Nachdem der Affe befreit, die Hütte repariert und das Floß fertig gestellt ist, müsst ihr mit dem Floß losfahren. Um auf dem Meer nicht zu verhungern, packt ihr zuvor vier „Presv Meat“ („Hard Berry“ oder „Sharp Grass“ plus gegrilltes Fleisch), das Messer, den Edelstein („Rhubish Gem“), das funktionierende Radio und die volle Flasche (Canteen (3)) in den Rucksack.
 2. Der Edelstein lässt sich wie folgt verwenden: Nachdem ihr mit dem Floß aufs Meer hinausgefahren seid, schüttelt ein kräftiger Sturm das Floß durch und treibt es samt Besatzung auf die andere Seite der Insel. Wenn ihr euch dort umkuckt und nach rechts unten wandert, kommt ihr zu einem Hafen. Dort müsst ihr den Edelstein in das vorgesehene Loch stecken, um das alte Boot freizubekommen. (Die restlichen Edelsteine sind in der Umgebung verstreut.)
 3. Einen Pfeil baut man so: „Stick“ + „Pointy Rock“ + „Birdfeather“ = „Arrow“.
- Vielen Dank für diese ausführlichen Tipps an Niels Reinhard aus Mannheim und Daniela Hanke aus Berlin!

WWF Attitude (N64)

Andreas Huhn, Ausgabe 2/00:

1. Double-Team-Actions führt man aus, indem beide Spieler gleichzeitig C→ drücken. Sie können vor dem Gegner und an den Füßen des Gegners ausgeführt werden.
 2. –
 3. Die Kostüme werden ohne Tastenkombi freigeschaltet. Man muss sie nur suchen. Zum Beispiel gibt es neue Masken. Die frischen Kostüme sind meist weiter unten zu finden.
- Vielen Dank für diese Tipps an Thomas Denker (13) aus Tönisberg!

Alle N64-Tipps&Tricks im Überblick

Es gibt kaum ein Spiel, zu dem sich die Programmierer keinen Cheat oder ähnliches haben einfallen lassen. Wir Spieler profitieren davon in vielerlei Hinsicht. Oft wird ein betagtes Modul noch einmal hervorgekramt, wenn ein interessanter Tipp, eine Levelanwahl oder sonstige neue Möglichkeiten veröffentlicht werden. In der folgenden Liste findet ihr alle Tipps und Tricks zu N64-Titeln, die bislang in **TOTAL!** abgedruckt wurden. Wir wünschen viel Spaß beim Stöbern!



Legende:

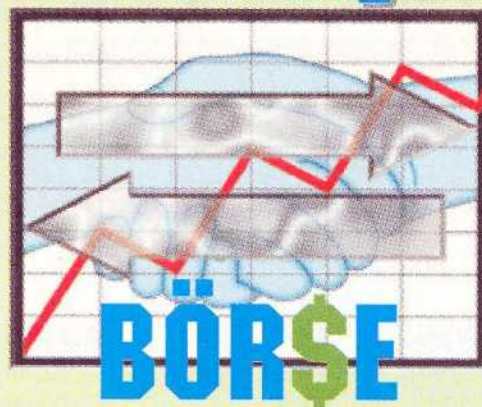
NTSC	japanische oder amerikansiche Version
PAL	europäische Version
N/P	Tipps gelten für alle Versionen
USA	Gamebuster-Codes für amerikanische Spiele
UK	Gamebuster-Codes für englische Spiele
alle	versionsunabhängige Codes

Titel	Version*	Art	Ausgabe
1080° Snowboarding	NTSC	mehr Charaktere	05/98
1080° Snowboarding	NTSC	Tipps	06/98
1080° Snowboarding	PAL	Cheats	03/00
A Bug's Life	PAL	Levelanwahl	08/99
A Bug's Life	NTSC	Cheats	04/00
Aero Gauge	NTSC	mehr Fahrzeuge	05/98
Aero Gauge	UK	Gamebuster Codes	10/98
AeroFighters Assault	NTSC	Cheat	02/98
All-Star Baseball 2000	PAL	Cheats	06/99
All-Star Baseball 2000	PAL	Cheats	08/99
All-Star Baseball 99	NTSC	Passwörter	09/98
Armorines: Project S.W.A.R.M.	NTSC	Cheats	02/00
Army Men: Sarge's Heroes	NTSC	Levelanwahl	04/00
Automobili Lamborghini	alle	Gamebuster Codes	05/98
Banjo-Kazooie	N/P	Kompl. – Teil 1	09/98
Banjo-Kazooie	N/P	Karten	09/98
Banjo-Kazooie	UK	Gamebuster Codes	10/98
Banjo-Kazooie	N/P	Kompl. – Teil 2	10/98
Banjo-Kazooie	PAL	Cheats	11/98
Bass Hunter 64	PAL	Cheats	10/99
Battlertanx	NTSC	Passwörter	03/99
Beetle Adventure Racing	PAL	mehr Fahrzeuge	05/99
Bio Freaks	UK	Gamebuster Codes	01/99
Blast Corps	NTSC	Tipps	06/97
Blast Corps	PAL	Tipps	11/97
Blast Corps	PAL	Tipps	12/97
Body Harvest	PAL	Cheats	01/99
Bomberman 64	N/P	Cheat	02/98
Bomberman 64	UK	Gamebuster Codes	04/98
Box Champions 2000	PAL	Gamebuster Codes	04/00
Buck Bumble	PAL	Levelanwahl	02/99
Bust-A-Move 2 Arcade Edition	PAL	mehr Level	07/98
California Speed	PAL	mehr Fahrzeuge	05/99
Castlevania	PAL	mehr Kostüme	04/99
Castlevania	UK	Gamebuster Codes	09/99
Castlevania: Legacy of Darkness	NTSC	Gamebuster Codes	04/00
Chopper Attack	NTSC	Gamebuster Codes	08/98
Chopper Attack	PAL	Cheat	01/99
Chopper Attack	UK	Gamebuster Codes	01/99
Clayfighter 63 1/3	N/P	Special-Moves	12/97
Clayfighter 63 1/3	N/P	Special-Moves	01/98
Command & Conquer	PAL	Tipps	09/99
Command & Conquer	PAL	Tipps	09/99
Cruis'n USA	NTSC	Cheats	02/97
Cruis'n USA	PAL	Levelanwahl	07/98
Cruis'n USA	PAL	Gamebuster Codes	07/98
Cruis'n World	PAL	mehr Fahrzeuge	11/98
Dark Rift	NTSC	Cheats	09/97
Dark Rift	N/P	mehr Charaktere	03/98
Dark Rift	PAL	Gamebuster Codes	07/98
Destruction Derby 64	PAL	Tipps	01/00
Diddy Kong Racing	N/P	Cheats	01/98
Diddy Kong Racing	N/P	Tipps	02/98
Diddy Kong Racing	USA	Gamebuster Codes	06/98
Donkey Kong 64	PAL	Kompl. – Teil 1	02/00
Donkey Kong 64	PAL	Kompl. – Teil 2	03/00
Donkey Kong 64	PAL	Kompl. – Teil 3	04/00
Earthworm Jim 3D	NTSC	Cheats	04/00
Earthworm Jim 3D	NTSC	Gamebuster Codes	04/00
Extreme G – XG 2	PAL	Passwörter	01/99
extreme-G	PAL	Cheats	12/97

Titel	Version*	Art	Ausgabe
extreme-G	N/P	Cheats	01/98
extreme-G	N/P	Cheat	03/98
extreme-G	UK	Gamebuster Codes	04/98
F-1 World Grand Prix	PAL	mehr Strecken	10/98
F-Zero X	NTSC	Tipps	09/98
F-Zero X	NTSC	mehr Strecken	09/98
F-Zero X	PAL	Cheat	10/98
F-Zero X	PAL	Gamebuster Codes	05/99
FIFA 64	alle	Gamebuster Codes	05/98
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	N/P	Cheats	03/98
Fighters Destiny	N/P	mehr Charaktere	03/98
Flying Dragon	PAL	mehr Charaktere	09/99
Forsaken	PAL	Cheats	07/98
Forsaken	PAL	Levelanwahl	09/98
Forsaken	UK	Gamebuster Codes	09/98
Forsaken	PAL	Cheat	11/98
Fox Sports College Hoops 99	NTSC	Passwörter	03/99
Gauntlet Legends	PAL	Tipps	12/99
Gex 64 – Enter the Gecko	NTSC	Passwörter	12/98
Glover	PAL	Cheats	02/99
GT 64 Championship Edition	UK	Gamebuster Codes	01/99
Hexen 64	NTSC	Cheat-Menü	09/97
Hexen 64	PAL	Cheat-Menü	12/97
Hexen 64	alle	Gamebuster Codes	05/98
Hot Wheels – Turbo Racing	PAL	Cheats	01/00
Hybrid Heaven	UK	Gamebuster Codes	01/00
Iggy's Reckin Balls	PAL	Cheats	11/98
International Superstar Soccer 64	N/P	mehr Teams	05/97
International Superstar Soccer 64	PAL	mehr Teams	12/97
Jeopardy	NTSC	Cheat	05/98
Jet Force Gemini	PAL	Tipps	12/99
Jet Force Gemini	PAL	Spieltipps – Teil 1	01/00
Jet Force Gemini	PAL	Spieltipps – Teil 2	02/00
Jet Force Gemini	PAL	Spieltipps – Teil 3	03/00
Jet Force Gemini	PAL	Spieltipps – Teil 4	04/00
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	PAL	Cheats	10/99
Kobe Bryant in NBA Courtside	PAL	mehr Teams	07/98
Legend of Zelda, The – Ocarina of Time	PAL	Tipps	02/99
Legend of Zelda, The – Ocarina of Time	PAL	Tipps	03/99
Legend of Zelda, The – Ocarina of Time	PAL	Gamebuster Codes	03/99
Legend of Zelda, The – Ocarina of Time	PAL	Tipps	04/99
Legend of Zelda, The – Ocarina of Time	PAL	Tipps	06/99
Legend of Zelda, The – Ocarina of Time	PAL	Tipps	08/99
Lirpa Lirpa 64	NTSC	Cheats	04/98
Lode Runner 3-D	PAL	Levelanwahl	06/99
LylatWars	UK	Gamebuster Codes	04/98
Mace: The Dark Age	NTSC	Special-Moves	12/97
Mace: The Dark Age	NTSC	Tipps	06/98
Mace: The Dark Age	USA	Gamebuster Codes	06/98
Mace: The Dark Age	PAL	Special-Moves	10/98
Madden Football 64	NTSC	mehr Teams	01/98
Madden NFL 99	NTSC	mehr Teams	11/98
Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.	NTSC	mehr Teams	08/98
Mario Golf	N/P	Cheats	10/99
Mario Golf	N/P	Spieltipps – Teil 1	11/99
Mario Golf	N/P	Spieltipps – Teil 2	12/99
Mario Golf	N/P	Spieltipps – Teil 3	01/00
Mario Golf	N/P	Spieltipps – Teil 4	02/00
Mario Kart 64	N/P	Tipps	03/97
Mario Kart 64	PAL	Tipps	08/97
Mario Kart 64	PAL	Tipps	09/97



Titel	Version*	Art	Ausgabe	Titel	Version*	Art	Ausgabe
Mario Kart 64	PAL	Tipps	12/97	Star Wars: Rogue Squadron	N/P	Kompl. – Teil 1	02/99
Mario Kart 64	UK	Gamebuster Codes	09/98	Star Wars: Rogue Squadron	NTSC	Cheats	02/99
Mario Party	PAL	Tipps	03/99	Star Wars: Rogue Squadron	N/P	Kompl. – Teil 2	03/99
Mario Party	PAL	Cheat	07/99	Star Wars: Rogue Squadron	N/P	Kompl. – Teil 3	04/99
Mario Party	UK	Gamebuster Codes	08/99	Star Wars: Rogue Squadron	PAL	Gamebuster Codes	05/99
Micro Machines 64 Turbo	PAL	Cheats	08/99	Star Wars: Rogue Squadron	PAL	Passwörter	09/99
Mike Piazza's Strike Zone	NTSC	Cheat-Menü	08/98	Star Wars: Rogue Squadron	UK	Gamebuster Codes	09/99
Milo's Astro Lanes	NTSC	Special-Moves	03/99	Star Wars: Rogue Squadron	PAL	Tipps	06/99
Mischief Makers	PAL	Spieltipps – Teil 1	11/97	Star Wars: Shadows of the Empire	PAL	Cheats	08/97
Mischief Makers	PAL	Spieltipps – Teil 2	12/97	Star Wars: Shadows of the Empire	PAL	Cheats	12/97
Mischief Makers	PAL	Spieltipps – Teil 3	01/98	Star Wars: Shadows of the Empire	alle	Gamebuster Codes	05/98
Mission: Impossible	PAL	mehr Waffen	09/98	Star Wars: Shadows of the Empire	PAL	Debug-Menü	07/98
Mission: Impossible	NTSC	Cheats	11/98	StarFox 64	NTSC	Tipps	06/97
Mission: Impossible	PAL	Cheats	12/98	Super Mario 64	PAL	Tipps	01/97
Mission: Impossible	UK	Gamebuster Codes	01/99	Super Mario 64	PAL	Tipps	02/97
Mystical Ninja starring Goemon	N/P	Kompl. – Teil 1	04/98	Super Mario 64	PAL	Tipps	07/97
Mystical Ninja starring Goemon	N/P	Kompl. – Teil 2	05/98	Super Mario 64	PAL	Tipps	02/98
Mystical Ninja starring Goemon	UK	Gamebuster Codes	11/98	Super Mario 64	alle	Gamebuster Codes	05/98
NASCAR 99	NTSC	mehr Charaktere	12/98	Super Robot Spirits	NTSC	mehr Charaktere	10/98
NBA Hang Time	PAL	mehr Charaktere	05/97	Super Smash Bros.	PAL	Tipps	01/00
NBA Hang Time	PAL	Cheat-Menü	12/97	Super Smash Bros.	PAL	Cheat	03/00
NBA Jam 99	PAL	Cheats	07/99	Superman	PAL	Tipps	08/99
NBA Live 99	PAL	mehr Teams	05/99	Tetrisphere	NTSC	Passwörter	10/97
New Tetris, The	PAL	mehr Optionen	10/99	Tetrisphere	UK	Gamebuster Codes	09/99
NFL Blitz	NTSC	mehr Charaktere	11/98	Top Gear Overdrive	PAL	Cheats	03/00
NFL Blitz 2000	PAL	Cheats	12/99	Top Gear Rally	N/P	Cheats	02/98
NFL Quarterback Club 2000	PAL	Cheats	11/99	Top Gear Rally	alle	Gamebuster Codes	05/98
NFL Quarterback Club '98	N/P	Cheat-Menü	01/98	Top Gear Rally	UK	Gamebuster Codes	11/98
NFL Quarterback Club 99	PAL	Passwörter	01/99	Turok 2 – Seeds of Evil	N/P	Kompl. – Teil 1	03/99
NFL Quarterback Club 99	PAL	Cheats	05/99	Turok 2 – Seeds of Evil	PAL	Passwörter	03/99
NHL 99	NTSC	Passwörter	01/99	Turok 2 – Seeds of Evil	N/P	Kompl. – Teil 2	04/99
NHL Breakaway '98	NTSC	Cheat	11/98	Turok – Dinosaur Hunter	PAL	Karten – Teil 1	04/97
Nightmare Creatures	NTSC	Levelcodes	02/99	Turok – Dinosaur Hunter	PAL	Passwörter	04/97
Nuclear Strike	PAL	Cheats	03/00	Turok – Dinosaur Hunter	PAL	Karten – Teil 2	05/97
Nuclear Strike 64	NTSC	Gamebuster Codes	04/00	Turok – Dinosaur Hunter	PAL	Karten – Teil 3	06/97
Off-Road Challenge	PAL	mehr Strecken	09/98	Turok – Dinosaur Hunter	PAL	Passwörter	07/97
PilotWings 64	N/P	Tipps	12/96	Turok – Dinosaur Hunter	PAL	Cheat-Menü	12/97
PilotWings 64	PAL	Tipps	07/97	Turok – Dinosaur Hunter	UK	Gamebuster Codes	06/98
PilotWings 64	PAL	Tipps	12/97	Turok – Dinosaur Hunter	UK	Gamebuster Codes	03/00
PilotWings 64	alle	Gamebuster Codes	05/98	Turok: Legenden des verlorenen Landes	NTSC	Cheat-Menü	03/00
Pokémon Snap	NTSC	Tipps	08/99	Turok: Rage Wars	PAL	mehr Charaktere	01/99
Pro Baseball King	NTSC	Cheat	09/97	Twisted Edge Snowboarding	N/P	mehr Optionen	04/99
Racing Simulation 2	PAL	Karten	12/99	V-Rally Edition 99	N/P	Cheat-Menü	04/99
Rakugakids	NTSC	mehr Charaktere	12/98	Vigilante 8	PAL	Cheats	05/99
Rampage 2: Universal Tour	PAL	mehr Charaktere	06/99	Vigilante 8: Second Offense	NTSC	Passwörter	03/00
Rampage World Tour	NTSC	Cheats	06/98	Wave Race 64	N/P	Tipps	01/97
Rayman 2 – The Great Escape	UK	Gamebuster Codes	02/00	Wave Race 64	PAL	Tipps	12/97
Ready 2 Rumble Boxing	PAL	mehr Charaktere	01/00	Wave Race 64	alle	Gamebuster Codes	05/98
Road Rash 64	PAL	Cheats	12/99	Wave Race 64	PAL	Tipps	12/98
Robotron 64	NTSC	Cheats	03/98	Wave Race 64	PAL	Cheats	02/97
Rocket: Robot of Wheels	PAL	Cheats	02/00	Wayne Gretzky's 3D Hockey	PAL	Cheats	05/97
Rugrats: Scavenger Hunt	PAL	mehr Level	11/99	Wayne Gretzky's 3D Hockey	PAL	mehr Teams	12/97
Rush 2 – Extreme Racing	NTSC	mehr Fahrzeuge	01/99	Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	NTSC	Cheats	02/98
Rush 2 – Extreme Racing USA	NTSC	Cheat-Menü	02/99	WCW vs. NWO: World Tour	USA	Gamebuster Codes	06/98
S.C.A.R.S.	PAL	Passwörter	03/99	WCW vs. NWO World Tour	UK	Gamebuster Codes	11/98
San Francisco Rush	N/P	Tipps	02/98	WCW/NWO Revenge	PAL	mehr Charaktere	12/98
San Francisco Rush	N/P	Tipps	03/98	WCW/NWO Revenge	PAL	Tipps	08/99
San Francisco Rush	PAL	mehr Strecken	08/98	Wetrix	UK	Gamebuster Codes	12/98
San Francisco Rush	PAL	mehr Strecken	10/98	Wild Choppers	NTSC	Tipps	03/98
Shadowgate 64 – Trials of the Four Towers	PAL	Kompl. – Teil 1	09/99	WinBack: Covered Operations	NTSC	Levelanwahl	01/00
Shadowgate 64 – Trials of the Four Towers	PAL	Kompl. – Teil 2	10/99	WipEout 64	PAL	mehr Strecken	03/99
Shadowman	PAL	Tipps	02/00	World Cup 98	UK	Gamebuster Codes	12/98
Smash Brothers	NTSC	mehr Charaktere	05/99	World Driver: Championship	PAL	mehr Fahrzeuge	09/99
Snowboard Kids	N/P	mehr Strecken	04/98	WWF Attitude	PAL	Special-Moves	10/99
Snowboard Kids	N/P	Cheat	05/98	WWF War Zone	PAL	mehr Charaktere	09/98
Snowboard Kids	UK	Gamebuster Codes	12/98	WWF War Zone	PAL	Special-Moves	10/98
Snowboard Kids 2	NTSC	mehr Charaktere	04/99	WWF War Zone	NTSC	Cheats	11/98
Snowboard Kids 2	NTSC	mehr Strecken	05/99	WWF War Zone	UK	Gamebuster Codes	12/98
South Park	NTSC	Levelanwahl	02/99	WWF War Zone	PAL	Special-Moves	03/99
South Park	PAL	Cheats	03/00	WWF War Zone	UK	Gamebuster Codes	08/99
Space Station: Silicon Valley	PAL	verstecktes Spiel	06/99	WWF Wrestlemania 2000	PAL	Tipps	02/00
Star Soldier: Vanishing Earth	NTSC	mehr Optionen	09/98	WWF Wrestlemania 2000	PAL	mehr Charaktere	03/00
Star Wars: Episode I – Racer	PAL	Cheats	07/99	WWF Wrestlemania 2000	UK	Gamebuster Codes	03/00
Star Wars: Episode I – Racer	UK	Gamebuster Codes	09/99	Xena: Warrior Princess – Talisman of Fate	PAL	Cheats	03/00
Star Wars: Episode I – Racer	PAL	Cheat	11/99	Yoshi's Story	UK	Gamebuster Codes	12/98



SNES

VERKAUFE

Super Nintendo + Super Game Boy + ca. 20 Spiele für DM 500 VB, schreibt an Detlef Zielinski, Hugo-Vogel-Str. 7, 14109 Berlin

2 Controller, je DM 20, StreetFighter, Super Mario World, X-Men, Asterix 2 + Mickeys Magical Quest, je DM 30, Super Game Boy + 4 GB-Spiele, DM 90, SNES-Spiele-Tasche DM 20, Tel.: 0173/8466531, Dusty

Löse Sammlung auf! SNES: u. a. Starwing, Lemmings, Donkey Kong, Probotector, GB: u. a. Turtles I + II, Parodius, Liste vorhanden (Preise nach VB) + Video-Games-Ausgaben, Tel.: 0391/5314659, Marco

SNES mit 2 Joypads, Super GB + Spielen, z. B. Demolition Man, Dracula, Dragon's Lair, Space Ace ..., Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0177/5031689, Kreis Euskirchen, Sascha

Verkaufe SNES + 4 Spiele, Zelda, Terranigma, Aladdin, Yoshi's Island, Tel.: 034978/22484, ab 18 Uhr erreichbar, Alex

SUCHE

Suche dringend Super Castlevania IV!! Tel.: 0179/2092668, Christian

Suche dringend Final Fantasy 3 (us) + passenden Adapter, Christoph Klinger, Hoppenbichlerstr. 23, 83022 Rosenheim, Tel.: 08031/86824

Suche Super SWIV für SNES, VB DM 40, Tel.: 07562/2443, Paul

Suche Lufia, Breath of Fire 1-2 + Final Fantasy 1-6 für alle Konsolen, zahle gut, tausche auch gegen Harvest Body auf N64 + Mario 1 + Lucky Luke auf Game Boy, Tel.: 0431/79347, Johannes

Suche Bishojo Senshi Sailor Moon - Another Story, BS Sailor Moon Super S, H.-J. Krause, Ahornstr. 9, 45721 Haltern, Tel.: 02364/7832

Suche Final Fantasy 3, biete DM 150, suche ausserdem noch Action Replay 3 für rund DM 80! Tel.: 0170/8854545, Simon

Suche SNES-Converter für US-Module SNES, Breath of Fire (US-SNES), Tel.: 06201/340045, Michaela

Rudra no Hihou (Rudra's Treasure) für SFC (jp), wenn möglich mit Anl. + Verp., Tel.: 0041/17610987, E-Mail: wallico@bluewin.ch, Martin

Suche dringend das Spiel Smash Tennis, zahle bis zu DM 50, Tel.: 0531/842134, nur Mo-Fr von 20-22 Uhr anrufen, fragt nach Mathias!

Für SNES Timon und Pumba, Bomberman 1, 2, 3, für Game Boy Castle Quest + Pang, für N64 Virtual Pool, Namco Museum, Tel.: 0721/887997, Constanze

TAUSCHE

Mystic Quest + Terranigma gegen Chrono Trigger oder Secret of Mana II sowie FF IV, verkaufe sie auch, pro Spiel DM 80, alles immer nur mit Anl. + Verp., suche FF II, III, Tel.: 02353/5848, Olli

Tausche Tom & Jerry, Super Mario All-Stars, Blues Brothers + GB-Spiele (Wario Land 1, Toy Story) gegen Terranigma (mit Spieleberater, ist inklusiv!), Tel.: 030/5627695, Melanie

Tausche Game Boy (schwarz) mit Hülle + Pokémon rot (mit Hülle + Anl.) gegen SNES mit einem Spiel + Controller, Tel.: 039030/97129, Falko

Suche sehr dringend Mario RPG (us), biete GASP, Clayfighter 63 1/3 + Buck Bumble (N64), suche Fire-Adapter für DM 25, Tel.: 02103/31186, wenn nicht erreichbar, auf AB, Lukas

NES

VERKAUFE

NES-Konsole + 2 Pads + 7 Topspiele, z. B. Zelda, Metroid, Probotector, Life Force, Salamander, Kid Icarus, Battle of Olympus, Castlevania, VB DM 250, auch Tausch, alles top, Tel.: 02353/5848, Olli

Verkaufe NES ARP neu DM 80, für SNES Super Mario World, Dracula, Zelda, Castlevania IV DM 20, Super GB, alles gut erhalten + Versand, Tel.: 03875/824258, fragt nach Stephan

SUCHE

Suche NES mit Spielen und Jet Force Gemini (n64), Preise nach Vereinbarung, Yasmin Böge, Knöllner Damm 5, 25563 Wulfsmoor, E-Mail: kicklee333@aol.com, Fax: 04822/6248

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Micky Maus, Looney Tunes, Tiny Toons, F1-Race + Turtles 2 (DM 10 pro Stück) für GB, tausche auch gegen andere GB-Spiele oder SNES-Spiele, fragt nach Christopher

GB + 15 Games, z. B. Links Awakening, Wario 1 + 2, Mario Land 1, Marios Picross, FIFA Soccer, Paperboy! Alles zus. DM 270, Games einzeln DM 15-20, Tel.: 06569/684, Christian Kaspari

Dr. Franken II + On the Tiles, je DM 25, Tel.: 0961/26876, Büttner

Donkey Kong Land, Mega Man III, Super Mario Land 2, Lethal Weapon, je DM 20, Tel.: 03941/603820, ab 18 Uhr, fragt nach Sebastian

Verkaufe Pokémon Rot für DM 35-40, suche Zelda 64, würde auch Pokémon Rot dagegen tauschen, sonst biete ich für Zelda 64 DM 50-60, Tel.: 0172/9088399, fragt nach David

Verkaufe Raging Fighter, neu, DM 20, George F. KO, Kirby's Dream Land, Motocross Maniacs + F1 Race, je DM 20, auch Choplifter 2 oder tausche Spiele gegen ein Pokémon-Spiel, Tel.: 0173/7986296, Michael

Gelegenheit! Verkaufe GTA + Mission: Impossible, kaufe eine Game Boy Camera, Preise VB, Tel.: 08243/2457, nur am Wochenende, Andreas

Verkaufe Mario + Yoshi + Turtles 2 (pro Spiel DM 15), Tel.: 04342/86141, frag nach Thorsten

SUCHE

Hilfe!!! Suche megadringend Dragonball Z für Game Boy, zahle bis zu DM 130 und Dragonball Z für SNES, zahle bis zu DM 150, suche auch andere Artikel, Tel.: 07654/7458, Alexander

Suche Game Boy Color, biete bis zu DM 110, verkaufe GB-Spiele Street Fighter II, Godzilla + Pinball, Tel.: 0511/232218, Sebastian

Suche GB-Spiel Pokémon Gelb, inkl. Verp. + Anl. + einen Schummler für GB-Spiele, ruf an! Tel.: 0911/514823, Mo-Fr, 14-16 Uhr, danke, Rimy

Suche Zelda für den GBC! Suche ausserdem Komplettlösung für Zelda, Angebote bitte per E-Mail: silvercloud@gmx.de

TAUSCHE

Achtung! Tausche Die Schlümpfe, Donkey Kong Land 2, Tetris, Mario's Picross, Mario Land 2 + Mega Man, suche ein Game Boy pocket, Pokémon Rot + ein Link-Kabel, Schweiz, Tel.: 0319311642, Alex

N64

VERKAUFE

Verkaufe ISS 64 DM 30, ISS 98 DM 40, Zelda DM 50, WWF Attitude DM 60, DK ohne Exp. DM 80, WCW Mayhem DM 70, suche WWF WM 2000, biete DM 70, verkaufe auch SNES-Spiele, Tel.: 06565/3262, Patrick

Verkaufe 30 N64-Games! 1080°, T.E.S., Blast Corps, Bomberman 64, Bomberman Hero, Clayfighters 63 1/3 extreme-G 1 + 2, F-1 WGP 1 + 2, Forsaken, F-Zero, ISS 1 + 2, LylatWars, Mario Kart, Mission: Impossible ..., ab DM 30-60, Tel.: 09268/6465, Timo

Super Smash Bros., Mario Kart 64, Zelda 64, Turok 2 (engl.), Rampage World Tour, tausche aber auch Super Smash Bros. gegen Harvest Moon 64, Tel.: 07562/56897, Christian

Shadow Man DM 70, Starshot DM 40, Bomberman DM 40, GB-Spiel König der Löwen DM 25 oder tausche gegen Smash Bros., Gauntlet Legend, Tel.: 09436/902107, Florentine

Castlevania 64, neuwertig, mit Verp. + Anl., für DM 75, Tel.: 0631/50055, fragt nach Katharina

N64, 3 Controller, Memory Card, Rumble Pak + Spiele, z. B. Turok 1 (unz.), Mario Kart, First Person Shooter, Zelda 64, Mission: Impossible, Body Harvest + Super Mario 64, kompl. DM 500, Tel.: 0561/871353, Stefan

ISS 64 für DM 15 oder ISS 98 für DM 35, auch Civilization (SNES, DM 30), alle Spiele sind scheckheft-gepflegt! Suche auch alles rund ums Atari 2600, Spiele, Zubehör usw., Tel.: 06132/509976, Olli

Mario Golf DM 80, Glover DM 50, Top Gear Rally DM 30, alle Spiele gut erhalten, mit Anl. + Verp., nur am Wochenende, Sven, E-Mail: gusyz@t-online.de

Ich verkaufe Banjo-Kazooie + WCW/NWO Revenge, verkaufe auch Zelda IV für den Game Boy, meldet euch unter Tel.: 04182/291122, Christian

Zelda DM 50, Banjo-Kazooie DM 45, Blast

Corps DM 30, Castlevania DM 50, Super Mario 64 DM 25, alle Spiele gut erhalten + mit Anl. + Verp., Tel.: 05371/52383, Lars

Turok 2, Mission: Impossible, Forsaken, je DM 55, LylatWars, F1 Pole Position 64 + Aero-Fighters, je DM 45, Mario 64 DM 30, alles Topzustand + orig.verp., Tel.: 06569/684, Christian Kaspari

Armorines (uncut) DM 55, Star Wars: Racer, Star Wars: Rogue Squadron, je DM 50, Turok 2 (uncut), Banjo-Kazooie, je DM 45, Super Mario DM 20, alle Spiele mit Anl. + Verp., plus VK, Tel.: 02391/3416, Uwe

Banjo-Kazooie, Silicon Valley, für je DM 40, für Game Boy Mickey's Dangerous Chase + Asterix, für je DM 20, Tel.: 06806/490340, Daniel

For Sale! Ego-Shooter (Topzustand + Cheat-codes), mehr als 10 Stk., Preis nach Absprache, tausche auch evtl., je nach Angebot, Schweiz, SMS od. Tel.: 0041(0)796559786, Fabienne

Billigpreis-Alarm! Biete Top-Spiele: Rayman 2, Tonic Trouble, A Bug's Life, je DM 35, NBA Live 99, NBA Jam 99, NHL Breakaway 99, je DM 20, Ready 2 Rumble, Rainbow Six, je DM 30, Tel.: 0351/4019545, Niels

N64, 1 Controller, Controller Pak, 2 spiele (ISS 98, Mario Kart, für DM 250 oder Spiele einzeln für je DM 45, mit Anleitung! Tel.: 03581/405002, E-Mail: david-3p@hotmail.com

Verkaufe Donkey Kong 64 ohne Expansion Pak, DM 90, Diddy Kong Racing DM 50, LylatWars, ohne Rumble Pak, DM 50, ich suche auch FP-Shooter, ruft an! Tel.: 0641/63858, Amir

Mission: Impossible, VB DM 40 + Diddy Kong Racing, VB DM 50, alles mit Anl. + Verp., Tel.: 0208/763244, ab 18 Uhr erreichbar, Robin

Verkaufe Forsaken DM 40, Castlevania DM 65, Goemon DM 60, Blast Corps DM 50, F-Zero X DM 40 usw., verkaufe auch GB-Spiele, z. B. Mystic Quest DM 50, alles VB, Tel.: 07235/980280, Alex

Verkaufe LylatWars inkl. Rumble Pak für DM 49, Blast Corps DM 39, PilotWings DM 35, Mission: Impossible DM 40, Shadow Man mit Exp. Pak für DM 75, ruft an! Tel.: 08641/1880, Nicolas

Verkaufe Turok 1, Knife Edge, Dark Rift, Glover, Fighter's Destiny, Super Mario 64, für je DM 50, Zelda für DM 80, abends ab 20 Uhr, Tel.: 038292/78082, Svetlana

Achtung! Verkaufe DKR DM 50, Bomberman 64 mit Controller Pack DM 60 + Mission: Impossible DM 50, suche Pokémon Yellow, max. DM 80, Tel.: 02365/26350, Deniz

ISS 98 (mit Anl. + Verp.) DM 43, 1 MB Memory Card nur DM 25, Joypad (neu!!!) DM 24, alles zus. DM 84, Tel./Fax: 05191/14328, fragt nach Johannes

N64, 3 Controller, 5 Spiele, Mario Kart, Twisted Edge, Snowboarding, Top Gear Rally, LylatWars, Int. Superstar Soccer 64, alles in Topzustand, ca. 1 Jahr alt, Tel.: 09148/336, Alex

Verkaufe Castlevania, Jet Force Gemini, Diddy Kong Racing + Mission: Impossible, je ab DM 40, würde evtl. auch tauschen, Tel.: 06404/1252 oder E-Mail: timokoerber@t-online.de

Verkaufe 2 N64-Spiele, 1 GB-Spiel, N64: South Park DM 60, Super Mario 64 DM 30, GB: Super Mario Land DM 10, suche DK 64 (mit Exp. Pak) unter DM 80, Tel.: 040/462560, Robert



ALLEMALLACHENGANZSCHNELL

Schon wieder sind vier Wochen um,
an Erwin flogen sie vorbei.
Er wirkt wie im Delirium,
doch es geht ihm einwandfrei.

Er starrt gebannt auf die TOTAL!,
vom letzten Monat, und ist froh.
Was er dort liest, klingt echt genial,
deshalb ruft er: „Holdrio!“

Seit er das Heft erhalten hat,
schaut er Seite sieben an.
Und er ist noch immer platt,
denn da steht geschrieben, wann

die Warterei beendet ist.
Dass Dolphin bald im Laden steht.
„Ich wusste es, ich Optimist“,
Erwin ist ganz aufgedreht.

Doch plötzlich fällt ihm etwas ein,
und er zieht die Stirne kraus.
Das muss wohl ein Aprilscherz sein,
Dolphin kommt erst später raus!

Erst hatte er es blind geglaubt,
weil er es glauben wollte.
Obwohl Vertrauen, überhaupt,
nur rar gesät sein sollte.

Natürlich nur im Monat vier,
im Rest des ganzen Jahres nicht.
Doch Quatsch und Flunkern auf Papier,
werden im April zur Pflicht.

Ansonsten ist die Wahrheit Trumpf,
das weiß sicher jedes Kind.
Im Info- und Gerüchtesumpf
vertraue deiner TOTAL! blind!

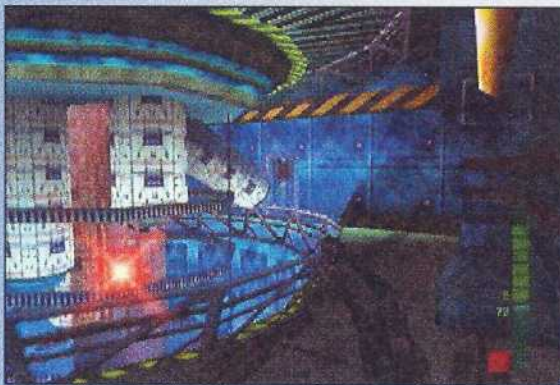
© Das Fred

Erwin hat uns den diesjährigen Aprilscherz
nicht übel genommen und im Nachhinein
sogar ganz herzlich gelacht. Die nächste
Ausgabe voller Ernst, Infos, Fakten, Tests
und natürlich Tipps&Tricks ist die TOTAL!
6/2000. Ab dem 26. Mai könnt ihr sie end-
lich käuflich erwerben. Bis dann...



A new star is born

Na, da haben wohl ein paar von euch nicht fest genug die Daumen gedrückt!. Leider hat es Joanna Dark nicht mehr rechtzeitig geschafft. Den Test des viel versprechenden First Person Shooters *Perfect Dark* findet ihr daher in der kommenden TOTAL!



Perfect Dark (N64)



Perfect Dark (N64)



Zelda V (N64)



Zelda V (N64)

Link is back

Am 27. April erscheint in Japan das zweite *Zelda*-Abenteuer für N64. Wir stellen es euch vor!



International Superstar Soccer 2000 (N64)



Anstoß

Endlich, es scheint so weit zu sein! Nach mehrfachen Verschiebungen wird die PAL-Version von *International Superstar Soccer 2000* nun im Juni veröffentlicht. Sollte nicht schon wieder etwas dazwischenkommen, erwartet euch in der nächsten Ausgabe ein ausführlicher Test zu dem kommenden Oberhammer unter den Fußball-Simulationen.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Bereits vor fünf Jahren konnten zum ersten Mal farbige Game Boys gekauft werden... Allerdings galt dies nur für das Gehäuse, von dem es auch eine transparente Version gab. Der Bildschirm stellte das Geschehen nach wie vor in Schwarzweiß dar. Auch die Maße des Gerätes entsprachen denen des Original-Game-Boy und waren daher ungleich größer als beim heute üblichen Game Boy Pocket oder Game Boy Color. Mit *Pac Man 2* testeten wir das neueste Abenteuer des kleinen Pillenfressers, das jedoch enttäuschte. Insgesamt durftet ihr euch 14 Tests von GB-, NES- und SNES-Spielen zu Gemüte führen. Außerdem wurden die Lösungen von *Blackhawk*, *Donkey Kong Country*, *Earthworm Jim* und *Sword of Hope* fortgesetzt.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSdP)

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: Henke Vogt

Verlagsleiter: Michael Gremliza

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43 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: © 2000 Konami, Ltd.

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 Jahresbezugpreis (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. Farbe	dt	199.00
Castlevania 2 Legacy of Darkness	dt	109.99
Daikatana	dt	109.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
Donkey Kong 64 Spieleberater	dt	24.00
ECW Hardcore Revolution	dt	99.99
Excitebike 64	dt	94.00
F1 World Grand Prix 3	dt *	109.99
Gauntlet Legends	dt	54.99
International Track & Field Summer	dt	109.99
Operation: Winback	dt *	114.00
POKéMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00
POKéMON Stadium Spieleberater	dt	24.00
Rainbow Six	uk	69.00
Rat Attack	dt	99.99
Ridge Racer 64 (RR64)	dt	119.00
Super Smash Brothers	dt	89.99
Tarzan	dt	99.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	99.99
Toy Story 2	dt	94.99



SONDERANGEBOTE

Aero Gauge	dt	39.00
Forsaken	dt	24.99
NHL Breakaway 99	uk	19.99
Robotron 64	dt	19.99
Turok Rage Wars	uk	29.99

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

POKéMON Stadium + Transfer Pak



DM **139.-**

MEGA GAME



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR



Bugs Bunny Crazy Castle 4 (Color)

DM **59.99**



Micro Machines 3 (Color)

DM **59.99**



Rugrats Die Zeitreise

DM **59.99**



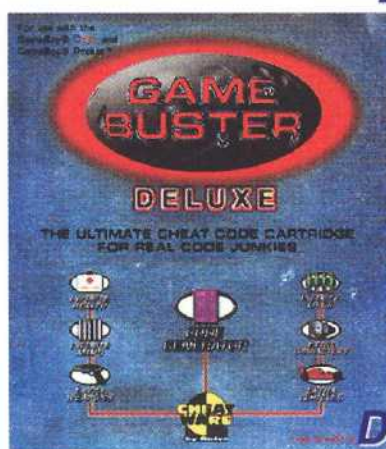
HARDWARE

Game Boy Color(inkl.Batterie)-div. Farben	dt	149.00
Dual Link Kabel Universal	dt	14.00
Energy Set Color(2 Akkus+Netzteil)	dt	34.00
Game Boy Game Buster Del.(Schummel)	dt	59.00
Game Boy Tasche Organizer Grau	dt	24.99
Game Boy Tasche Organizer Violett	dt	24.99
GB Licht & Lupe Color / Pocket	dt	14.99
Netzteil Color & Pocket	dt	14.99



Game Boy Color (inkl.Batterie) - div. Farben

DM **149.-**



Game Boy Game Buster Deluxe (Schummelmodul)

TOP Preis
DM **59.-**



SOFTWARE

All Star Baseball 2000 (Color)	dt	29.99
Bugs Bunny Crazy Castle 4 (Color)	dt	59.99
Casper (Color)	dt *	59.99
Drop Zone (Color)	dt	19.99
DSF All Star Tennis 2000	dt	59.99
F1 World Grand Prix 2 (Color)	dt	59.99
Logical (Color)	dt	29.99
Micro Machines 3 (Color)	dt *	59.99
NBA Jam 99 (Color)	dt	19.99
Rugrats Die Zeitreise	dt	59.99
Pokémon Gelbe Edition	dt *	64.99
Tomb Raider (Color)	dt	59.99
Wario Land 3 (Color)	dt	64.99

Pokémon Gelbe Edition



DM **64.99**

Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

Versand: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa. 9.00-16.00 Uhr, So. 10.00-18.00 Uhr. * Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

Total 02/00

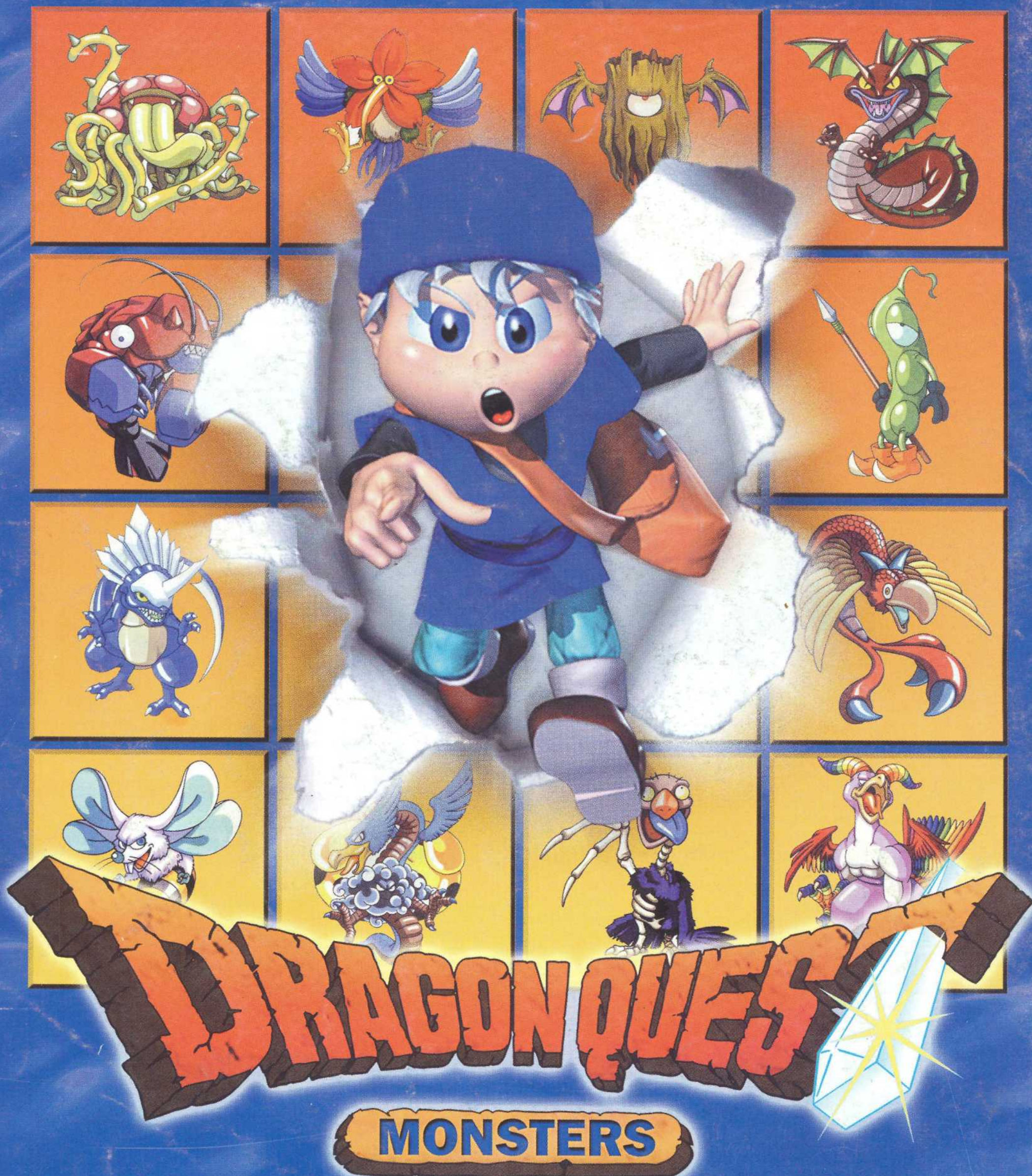
„Der wahre Rollenspiel-Fan kommt
an diesem Knaller nicht vorbei!“

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 Amour 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.



Tritt 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.



GAMEBOY
COLOR

GAME BOY

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE