

NINTENDO

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

TOTAL!



DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ GAME BOY COLOR POKÉMON

Wario
Land 3

Blues
Brothers
2000

The
World is
Not
Enough

Hercules

Kirby 64: The
Crystal Shards

Wings of Fury

T&T:
Pokémon
Stadium

Battlezone:
Rise of the
Black Dogs

Top Gear
Rally 2

T&T:
Operation:
WinBack

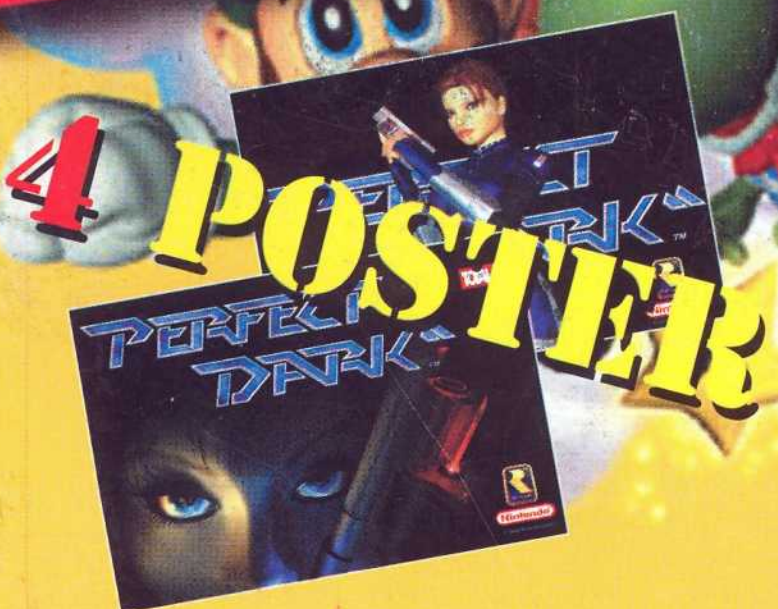


GAME BOY COLOR

MARIO PARTY 2TM

7 Jahre TOTAL!
33 Spiele für N64 &
GBC zu gewinnen!

News! News!
Conker: Bad Fur Day, Dinosaur
Planet, Excitebike 64, Star Wars:
Battle of Naboo, Zelda VI ...



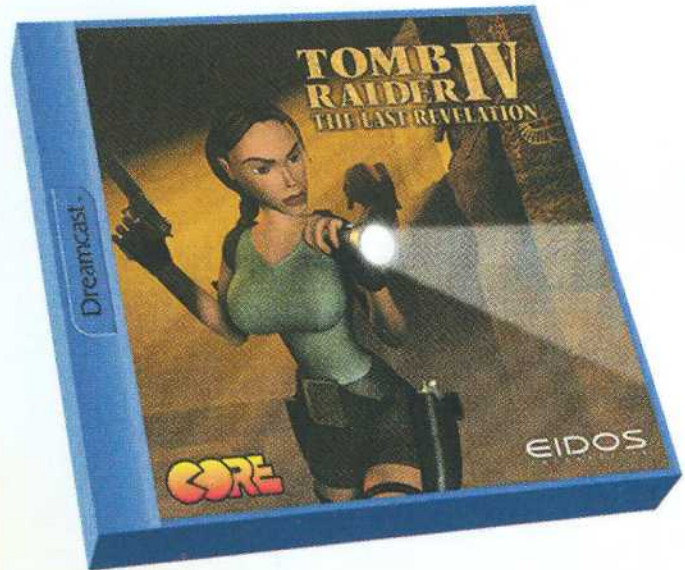
**Die Fete
geht weiter!**

TOTAL!



Tipps & Tricks & Tests & Infos

So schön war Lara noch nie.



Jetzt auch erhältlich für



Dreamcast.

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

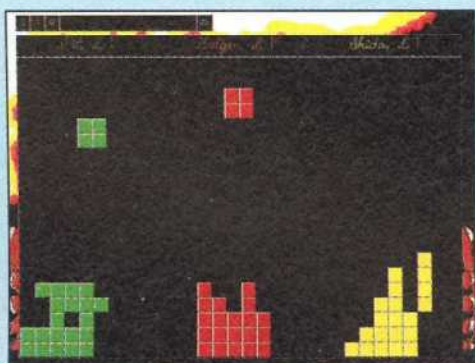
Nobody is Perfect!

Es sollte ein perfekter Monat werden. Zwei auserwählte TOTAL!-Redakteure sprangen bereits seit Tagen hippelig vor Erwartung von einem Bein aufs andere. Der Grund war der bevorstehende Test von *Perfect Dark*, zu dem Nintendo die deutschen Fachjournalisten nach Großostheim laden wollte. Leider kam es nicht mehr dazu. Kurz vor Redaktionsschluss meldete sich Nintendo mit einer Hiobsbotschaft. Da *Perfect Dark* nicht offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, habe man sich entschieden, doch keinen Testtermin anzusetzen.

Es tut uns wirklich Leid, dass wir euch auf einen späteren Zeitpunkt vertrösten müssen! Aber ohne Testmuster können wir diesen Titel natürlich nicht testen. Sobald die US-Version erschienen ist (nach derzeitigem Stand wird dies am 22. Mai geschehen sein), stürzen wir uns selbstredend auf das potenzielle Highlight. Als Trostpflaster findet ihr in der Heftmitte ein Poster mit zwei *Perfect Dark*-Motiven.

Auch Konami hatte eine schlechte Nachricht für uns parat. Der Fußballkracher *International Superstar Soccer 2000* ist ein weiteres Mal verschoben worden. Voraussichtlicher Release-Termin für Europa ist nun der September.

Wo wir gerade bei Verschiebungen sind: Inzwischen sind unsere Vermutungen bezüglich Dolphin und Game Boy Advance aus dem Editorial der TOTAL! 3/2000 offiziell von Nintendo bestätigt worden. Beide Geräte werden in Europa nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. Als Launch-Datum wurde der weitläufige Zeitraum „erstes Halbjahr 2001“ genannt.



Aber einer konnte unsere beinahe verflogene gute Laune doch noch retten. Unser langjähriger Leser Tobias Sünder hat ein bemerkenswertes Spiel für PC programmiert und der TOTAL! gewidmet. Das Game heißt *Flash TOTAL!* und macht einen Riesenspaß. Wie bei dem allseits bekannten *Tetris* gilt es, Blöcke geschickt zu sortieren, um sie abzubauen. Das Originelle daran sind ein hektischer Mehrspieler-Modus, bei dem die Zocker gleichzeitig auf demselben Spielfeld agieren, und das

Erstellen spezieller Blöcke. Diese bringen im Einzspieler-Modus Extrapunkte, im Mehrspieler-Modus lassen sie das separate Spielfeld des Gegners schrumpfen oder stellen es auf den Kopf. Dieses fantastische Shareware-Produkt könnt ihr für 6 DM bei Tobias Sünder bestellen. Legt das Geld bitte in Form eines 5-DM-Scheins oder -Stücks und einer 1-DM-Münze bei. Von dem Geld werden eine Diskette und das Rückporto bezahlt, weitere Kosten entstehen euch nicht! Schickt das Geld an folgende Adresse (und vergesst euren Absender nicht):

Tobias Sünder
Hauptstraße 30
76889 Niederhorbach

Zum Abschluss noch zwei Dinge in eigener Sache:

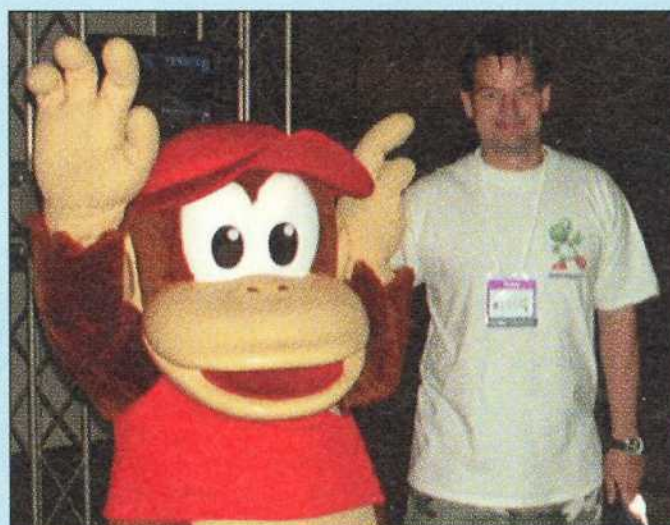
1. Vermutlich habt ihr es bereits bemerkt, auf dem Pokémon-Poster der TOTAL! 5/2000 hat sich ein Fehler eingeschlichen. Tierchen #94 erhielt versehentlich den Namen Smogon. Natürlich handelt es sich in Wirklichkeit um Gengar. Damit ihr euer Poster korrigieren könnt, bieten wir euch auf dieser Seite den richtigen Kasten #94 zum Ausschneiden an. Wer möchte, kann also den Fehler einfach überkleben (am besten geht dies mit einem Klebestift).

2. Alles hat ein Ende ... Nach fast vier Jahren TOTAL! verspürt Chefredakteur Das Fred den unbändigen Drang, etwas Neues auszuprobieren. Doch lassen wir den Künstler selbst zu Wort kommen: „Es war eine wirklich hektische, aufregende, mitunter ärgerliche, doch zumeist schöne Zeit. Bevor ich sentimental werde, wische ich mir lieber heimlich die Abschiedstränen aus dem Gesicht, drücke allen Lesern und Kollegen einen Kuss auf die Stirn und sage: Tschüss, bis irgendwann, und tausend Dank für die wundervolle Zeit! Ich werde euch vermissen!“



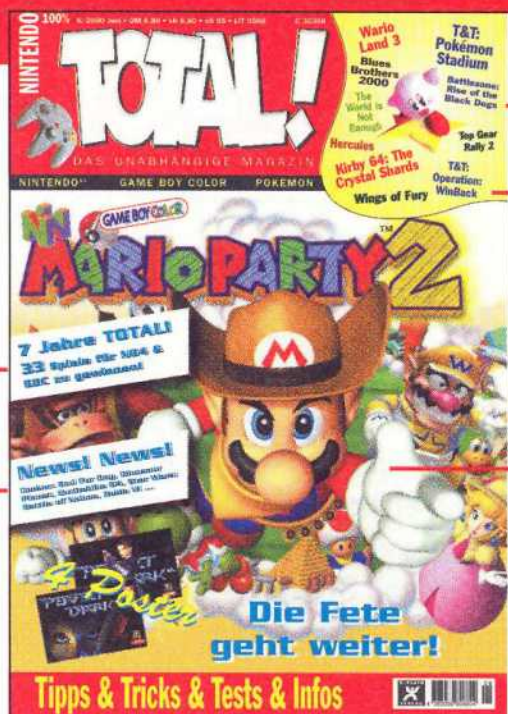
Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht euch

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



S. 27

S. 6



S. 32

S. 68

S. 28

Wario Land 3

Der böse Wario springt wieder!



54

Wario hat zwar ein wenig Speck auf den Rippen, hüpfert aber wie ein junger Gott

Mario Party 2

Wer bekommt die meisten Sterne?



28

Die magische 64: Sattte 24 „alte“ und 40 neue Minispielchen werden euch geboten

SPECIALS

Die Geschichte der Videospiele – Teil 758

GB(C)-Tipps&Tricks-Register76

Ab Seite 76 präsentieren wir euch passend zum siebenjährigen Bestehen der TOTAL! eine Komplettübersicht über alle Tipps und Tricks für den Game Boy und seinen farbigen Bruder, die wir jemals in den Shortys abgedruckt haben. Viel Spaß mit diesem unentbehrlichen Register!

WETTBEWERBE

Große Verlosung zum 7. Geburtstag der TOTAL!27

Wir feiern siebenjähriges Bestehen! In Zusammenarbeit mit den Herstellern Acclaim, Eidos Interactive, Electronic Arts, Mitsui und Ubi Soft verlost TOTAL! einen riesigen Berg feinsten Modells für N64 und Game Boy Color. Macht mit und gewinnt!

Ubi Soft19

NEWS

NINTENDO⁶⁴

Conker's Bad Fur Day6
Dinosaur Planet6
Mario Tennis 647
Star Wars: Episode I – Battle for Naboo10
The World is Not Enough7

GAME BOY COLOR

Donkey Kong Country8
Familie Feuerstein in Burgertime in Bedrock10
GZSZ-Quiz8
Inspector Gadget8
Puzzled10
Toonsylvania8

GBC-Release-Liste11
N64-Release-Liste11

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Blues Brothers 200024
Excitebike 6426
Hercules – The Legendary Journeys22
Kirby 64 – The Crystal Shards20
Zelda: Majora's Mask18



TESTS

NINTENDO⁶⁴

Battlezone 64	32
Mario Party 2	28

GAME BOY COLOR

Top Gear Rally 2	57
Wario Land 3	54
Wings of Fury	56

TIPPS & TRICKS

Game-Buster-Codes	63
Helpline	64
Operation: WinBack (N64)	
– Spiel Tipps, Teil 1	68
Pokémon Stadium (N64)	
– Spiel Tipps, Teil 1	72
Shortys	62

RUBRIKEN

Abonnement55
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!

Börse80
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet ihr allerhand Angebote (kostenlos) über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial3
Heftshop33
Impressum82
Leserbriefe12
Schreibt uns, was euch auf dem Herzen liegt! Wenn ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos habt, dann nur her damit! Wir fassen die wichtigsten Themen eines Monats zusammen und antworten ausführlich.

Leser-Charts34
TOTAL!-Intern53
Vorschau82

Zelda: Majora's Mask

Das Böse ist immer und überall!

18



In Hyrule herrscht Frieden, doch der böse Stalkid hat Epona entführt. Was nun?

Top Gear Rally 2

Startet durch zur nächsten Etappe!

57



Wings of Fury

Luftkampf über dem Pazifischen Ozean

56



Feindliche Flugzeuge werden zerstört

Die Geschichte der Videospiele, Teil 7

Mitte der 80er Jahre beherrschte das NES den sehr jungen Konsolenmarkt. Doch es gab auch noch die 8-Bit-Heimcomputer. Ein Rückblick auf die Pionierzeit der Home-Videospiele.

58



Segas Master System von 1986 (Europa)

Pokémon Stadium

Teil 1 der Spiel Tipps

72



Operation: WinBack

Teil 1 der Spiel Tipps

68



Wir helfen euch durch die Level

am rande

Gerüchte um Dolphin-Controller!

Neuesten Gerüchten zufolge sollen die Dolphin-Controller über Anschlüsse für Mikrofone und Kopfhörer verfügen. Sollte dies der Fall sein, stehen uns sicherlich einige innovative Games bevor. Wir halten euch natürlich weiter auf dem Laufenden!

Ganze Welt im Game-Boy-Advance-Fieber!

Nintendo gibt bekannt, dass sich bisher über 130 Entwickler aus aller Welt als offizielle Game-Boy-Advance-Developer eingetragen haben. Dies ist der Weltrekord für eine Konsole, die noch nicht erschienen ist.

Nintendo eröffnete den ersten Flagship-Store in Hamburg!

Am 18. April eröffnete Nintendo in Hamburg den so genannten Flagship-Store, der in den Verkaufsräumen der Karstadt-Filiale Spiel & Sport eine rund 60 Quadratmeter große Fläche belegt. Dieser sowie die weiteren geplanten Flagship-Stores sollen die Nintendo-Palette und die Produkte der Lizenznehmer bestmöglich präsentieren.

Neue Banjo-Tooie-Bilder:



Conker's Bad Fur Day

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Rare

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: unbekannt

Aus dem Titel *Twelve Tales: Conker 64*, der eigentlich als ein Action-Adventure mit niedlichen Charakteren geplant war, ist mittlerweile ein völlig neues Projekt entstanden. In *Conker's Bad Fur Day* zeigen sich daher auch die Tiere bewaffnet und haben einen bösartigen, schwarzen Humor. Wer die Entwickler von Rare kennt, weiß, dass ihre Games technisch das Optimum aus dem N64 herauskitzeln. Über die Hintergrundstory ist noch nichts Genaues bekannt geworden, aber erste Screenshots sehen schon sehr interessant aus. Aufgrund des nicht allzu sanften Inhalts wird dieses Spiel in Amerika als nicht jugendfrei eingestuft werden. Sowohl der hohe



Gewaltgehalt als auch die im Game verwendete Sprache trägt zu dieser Einschätzung bei. Ob *Conker's Bad Fur Day* auch in Deutschland erhältlich sein wird, bleibt daher abzuwarten.



Diese zwei Gnome scheinen soeben den Tiefen der Hölle entsprungen zu sein. Dass sie etwas Böses aushecken, kann man ihnen am Gesichtsausdruck ansehen



Selbst Gevatter Tod ist mit von der Partie. Welche Rolle er spielt, ist unklar



Das Gebiss ist gut gepflegt. Mit dieser Echse sollte man sich nicht anlegen!

DINOSAUR PLANET

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Rare

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: unbekannt



Dinosaur Planet ist ein weiterer Titel von Rare. Dieses Game wird letzten Informationen zufolge wohl nur zusammen mit einem Expansion Pak spielbar sein. Die Helden

sind Sabre und Krystal, die fernab von ihrer Welt auf dem Planeten der Dinosaurier in ein gefährliches Abenteuer geraten. Das Gameplay soll mit *Jet Force Gemini* durchaus vergleichbar

sein. Bisher wurden noch keine Screenshots freigegeben, so dass wir euch erst einmal nur einige Zeichnungen der beiden Hauptcharaktere präsentieren können. Sobald es nach der Electronic Entertainment Expo Näheres zu *Dinosaur Planet* zu berichten gibt, werdet ihr es natürlich sofort erfahren!



Mario Tennis 64

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Camelot

Genre: Sport
Erhältlich: 4. Quartal

Ein bis vier Spieler können sich bei Mario Tennis 64 den kleinen gelben Filzball um die Ohren schlagen. Unter anderem wird ein neuer Charakter beim munteren Treiben mitmischen. Luigis böser Cousin, der vermutlich Waluigi heißt, wird in diesem Game zum ersten Mal auftreten. Er ist es nämlich leid, dass ständig nur die anderen im Rampenlicht stehen, und verlangt sein Recht! Neben Mario, Luigi und Waluigi werden natürlich auch Peach,



Das war verdammt knapp! An diesen Schmetterball kommt Mario noch ran

Yoshi und Wario mit von der Partie sein. Jede Figur soll ihre eigenen Charakteristiken in das Spiel einbringen. Während Mario eher ein ausgeglichener Spieler ist, wird zum Beispiel Wario zwar nicht so wendig sein, aber dafür den Ball viel härter schlagen können. Sportfreunde können sich auf verschiedene Tennisplätze und Schlagarten wie Volleys, Lobs und Schmetterbälle freuen. Wir werden euch über diesen interessanten Titel selbstverständlich auf dem Laufenden halten!



Peach beweist ein gutes Auge und landet einen gezielten Passierschlag

The World is Not Enough

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Eurocom

Genre: First Person Shooter
Erhältlich: 4. Quartal



Knallharte Action steht bei The World is Not Enough im Vordergrund. Die beiden Wachposten haben gegen den Überraschungsangriff von 007 keinerlei Chance

Für diejenigen unter euch, die es kaum noch bis zum geplanten Release von *The World is Not Enough* im vierten Quartal dieses Jahres aushalten können, haben wir ein paar neue Screenshots zum 007-Game. Wie ihr schon anhand der Bilder sehen könnt, ist Mr. Bond wie immer mit allen Wassern gewaschen und kann ne-

ben schweren Waffen auch auf Gimmicks aus der Abteilung von Q zurückgreifen. Doch die Gegner des Agenten sind ebenfalls blendend ausgerüstet und heizen dem Mann mit der Doppelnull-Lizenz kräftig ein. Sowohl die detaillierte Grafik als auch das ausgewogene Gameplay sollen



James Bond verlässt sich auch auf die sehr praktischen Erfindungen von Q



gut genug sein, um dem direkten Konkurrenten *Perfect Dark* die Stirn bieten zu können. Warten wir es ab!

Donkey Kong Country

System: GBC
Entwickler: Rare

Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab Juli

Allen Freunden von Jump & Runs und insbesondere den vielen *Donkey Kong*-Fans unter euch steht ab Juli mit *Donkey Kong Country* ein wahres Highlight bevor. Das Spiel wird nicht nur alle Level der SNES-Version beinhalten, sondern auch mit einer schier unglaublich gut aussehenden Grafik aufwarten. Die Screen-

shots geben euch nur einen kleinen Vorgeschmack auf das, was euch demnächst auf dem GBC geboten wird!



Auf die berühmte Lorenfahrt braucht ihr nicht zu verzichten



Das wird selbst Donkey Kong etwas zu heiß. Die Animationen der Charaktere sind hervorragend



Inspector Gadget

System: GBC
Entwickler: RFX Interactive

Genre: Jump&Run
Erhältlich: 4. Quartal

Gegen Ende des Jahres werdet ihr in die Fußstapfen des etwas schusseligen Inspector Gadget treten können, der ständig auf der Jagd nach seinem Erzfeind Dr. Claw ist. Um ihm die Aufgabe zu erleichtern, wurden Gadget nach einem Unfall diverse bionische Ausrüstungsgegenstände implantiert. Das Game wird sich inhaltlich sehr eng an die bekannte Zeichentrickserie halten.



Go, go, Gadgetto-Sprungfedern! Der Inspektor hat eine Menge Tricks drauf

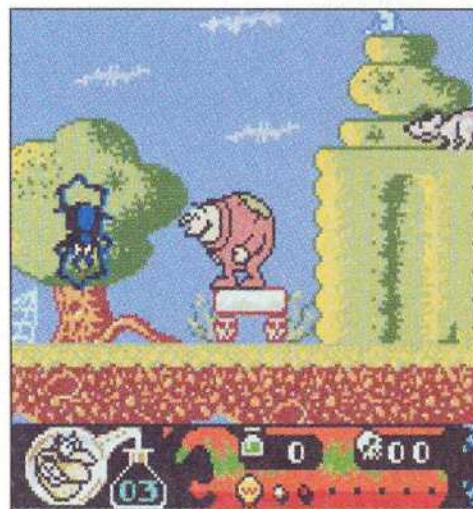


Toonsylvania

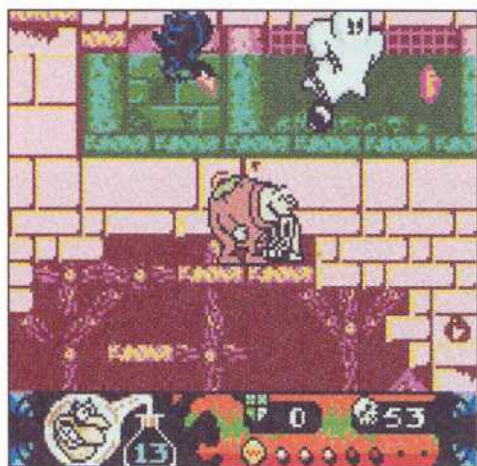
System: GBC
Entwickler: Ubi Soft

Genre: Jump&Run
Erhältlich: 3. Quartal

Toonsylvania basiert auf der 1998 von Steven Spielberg kreierten Zeichentrickserie. Ihr übernehmt die Rolle des buckligen Igor, der ein treuer, aber ungeschickter Diener seines Herrn Dr. Vic Frankenstein ist. Durch ein Missgeschick vermasselt Igor ein Experiment und muss die Überreste eines Monsters suchen, die über fünf Level verstreut liegen.



Der arme Igor hat es nicht leicht. Die gesuchten Einzelteile werden bewacht



Im Schloss des Dr. Vic Frankenstein tummeln sich viele seltsame Gestalten

GZSZ-Quiz

System: GBC
Entwickler: Software 2000

Genre: Quiz
Erhältlich: ab Juni

Wer sich von euch mit der Fernsehserie *Gute Zeiten Schlechte Zeiten* auskennt, wird sich sicherlich auf diesen neuen Game-Boy-Color-Titel freuen. Über 1.000 Fragen zu sieben Themengebieten müssen von euch beantwortet werden, bis ihr euch endlich GZSZ-Experte nennen dürft!



Beim GZSZ-Quiz habt ihr die Chance, euer Wissen über die Soap zu testen



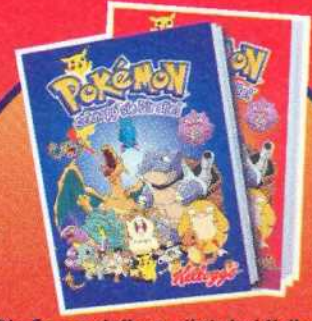
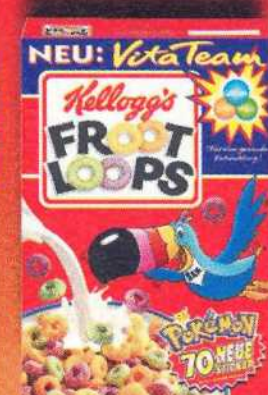
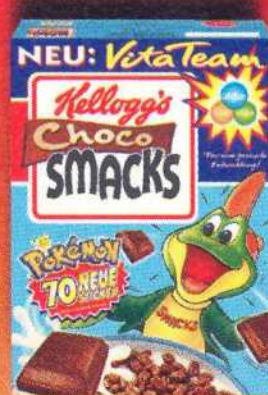
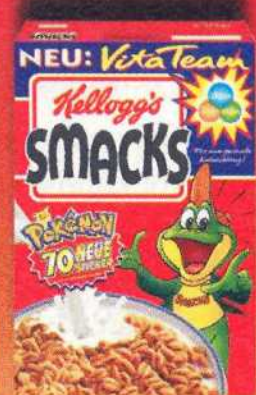


GANZ GROSS BEI

Kellogg's®



**70 neue Mega-Leuchtsticker zum Sammeln
jetzt in diesen KELLOGG'S Aktions-Packungen!**



Die Sammelalben gibt's bei Kellogg
(Deutschland) GmbH in 28163 Bremen
gegen Verrechnungsscheck
(5,10 DM pro Album)

Star Wars: Episode I Battle for Naboo

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Factor 5

Genre: Shoot'em Up
Erhältlich: unbekannt

Als junger Naboo-Soldat versucht ihr in diesem neuen *Star-Wars*-Abenteuer alles in eurer Macht stehende, um euren Planeten aus dem Würgegriff der Handelsföderation zu befreien. Erwartet nicht

nur Luftkämpfe wie in *Rogue Squadron*, da ihr in *Star Wars: Episode I Battle for Naboo* auch Fights in der Umlaufbahn des Planeten und am Boden zu bestreiten habt. Hierfür wird euch eine weit reichende Palette an

Fahrzeugen zur Verfügung stehen. Für dieses Game wird eine verbesserte Grafik-Engine von *Rogue Squadron* genutzt. Neben einer sehr detaillierten Grafik mit jeder Menge Licht- und Explosions-

effekten ist den Entwicklern natürlich auch die optimale Spielbarkeit ihres Titels enorm wichtig. Die vorliegenden Screenshots machen auf jeden Fall Appetit auf mehr!

Im Schwebegleiter versucht ihr, die gegnerischen Truppen aufzuhalten



Unter anderem werden euch auch die Droïdas das Leben schwer machen



Mit dem Naboo-Fighter könnt ihr die angreifenden Truppen der gierigen Handelsföderation im Tiefflug attackieren. Es wird Zeit, die Invasion zurückzuschlagen

Familie Feuerstein in Burgertime in Bedrock

System: GBC
Entwickler: Conspiracy Entertainment

Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab Juli

Puzzled

System: GBC
Entwickler: Conspiracy Entertainment

Genre: Puzzlespiel
Erhältlich: ab Juli

Fred Feuerstein ist im Stress! Sein Boss, Mr. Schiefer, hat ihn in seiner neuen Burger-Filiale als Koch angestellt, und als ob das nicht genug Aufregung für den herzenguten Steinzeitmenschen wäre, haben es auch noch einige finstere Gestalten auf ihn

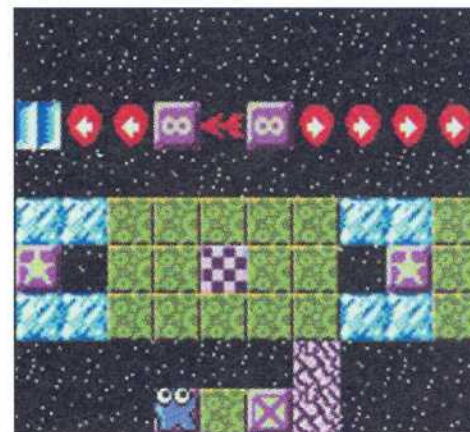
abgesehen. Doch Fred ist gut vorbereitet. Durch aufnehmbare Specials kann er entweder mit seiner Keule für Ruhe sorgen oder Dino zur Hilfe rufen.

Der Held dieses Games wurde in einen Blob verwandelt und in eine andere Dimension gebeamt. Nun muss er mit viel Geschick und Kombinationsgabe über 150 Level bestehen, um seinen Weg zurückzu-

sam, aber stetig an. Für Freunde kniffliger Denkspiele sicherlich ein Riesenspaß!



Die Zubereitung der Burger wird Fred immer wieder durch Monster erschwert



finden. Unter anderem müssen Steine so zurechtgeschoben werden, bis sie sich gegenüberliegen, erst dann können sie aufgelöst werden. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei lang-



GAME BOY
COLOR

NINTENDO 64

Termin	Titel	Hersteller	Genre
Mai:	4x4 World Trophy	Infogrames	Rennspiel
	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
	Disney World Racing	Eidos Interactive	Rennspiel
	DSF Fußball Manager	Ubi Soft	Manager-Simulation
	F15 Strike Eagle	Take 2	Action
	ISS 2000	Konami	Sport
	Jay und die Spielzeugdiebe	THQ/RTL	Jump&Run
	Looney Tunes Collector:		
	Angriff vom Mars	Infogrames	Action/Adventure
	Metal Gear Solid	Konami	Action
	Muppets, The	Take 2	Action
	Oddworld Adventures II	Oddworld/GT Interactive	Jump&Run
	Pocket Racing	Virgin Interactive	Rennspiel
	Pool Billiard	Codemasters	Sport
	Rainbow Six	Take 2	Action/Strategie
	Spirou	Ubi Soft	Action/Adventure
	Thrasher: Skate and Destroy	Take 2	Sport
	TOCA Touring Cars	THQ	Rennspiel
	Toonsylvania	Ubi Soft	Jump&Run
	Tonka Raceway	Take 2	Rennspiel
	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
	Golf King	Crave Entertainment	Sport
	Hercules	Titus	Action
	Hot Wheels Stunt Driver	Mattel Media	Rennspiel
	International Karate 2000	Virgin Interactive	Prügelspiel
	Micro Machines V3	Codemasters/THQ	Rennspiel
	NASCAR 2000	THQ	Rennspiel
	Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	Pokémon
	RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	Tomb Raider	Eidos Interactive	Action/Adventure
	UEFA Soccer 2000	Infogrames	Sport
	Wacky Races	Infogrames	Rennspiel
	Wetrix	Infogrames	Puzzlespiel
ab Juli:	Dino Crisis (Oktober)	Capcom/Virgin Int.	Action
	Familie Feuerstein in	Swing/Conspiracy Ent.	Puzzlespiel
	Burgertime in Bedrock	Rare/Nintendo	Jump&Run
	Donkey Kong Country	Take 2	Puzzlespiel/Strategie
	Lemmings (Juli)	Rare/Nintendo	Third Person Shooter
	Perfect Dark (August)	Nintendo	Flipper
	Pokémon Pinball (August)	THQ	Action/Adventure
	Power Rangers Light. Res. (Nov.)	Swing/Conspiracy Ent.	Puzzlespiel
	Puzzled	Virgin Int./Capcom	Prügelspiel
	Street Fighter Alpha 3 (Sept.)	Acclaim	Action
	Turok 3 (September)	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

Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
Mai:	Asteroids Hyper 64	Crave Entertainment	Shoot 'em Up	3/00
	Battlezone 64	Crave Entertainment	Action	4/00
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	4/00
	Hydro Thunder	Midway	Rennspiel	5/00
	Int. Track & Field Summer Games	Konami	Sport	5/00
	Operation WinBack	Virgin Interactive/Koei	Third Person Shooter	4/00
	Taz Express	Infogrames	Action/Adventure	5/00
Juni:	Blues Brothers 2000	Titus	Jump&Run	6/00
	Hercules	Titus	Action/Adventure	6/00
	Perfect Dark (nicht in Dt.)	Nintendo/Rare	First Person Shooter	5/00
Juli:	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	6/00
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	6/00
Septemb.:	Aidyn Chronicles:			
	First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	ISS 2000	Konami	Sport	2/00
	San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	4/00
	Schlümpfe 2000	Infogrames	Jump&Run	–
	StarCraft 64	Nintendo/Bizzard	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 Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	6/00
	Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	6/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Eternal Darkness	Silicon Knights	Action/Adventure	7/99
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/Adventure	2/99
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	6/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Spielesammlung	6/00
	Mickey Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	–
	Mini Racers	Looking Glass/Nintendo	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: Battle of Naboo	LucasArts	nicht bekannt	6/00
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	6/00
Entwicklung eingestellt:				
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport	5/00
	Harvest Moon 64	Crave Entertainment	Strategie	3/00





Franziska Mathyl aus Seelze-Letter erinnert uns mit ihrem Briefumschlag an das verbotene Ding mit dem U. Wie hieß das noch? Urlaub, oder so ähnlich

Hallo, Percy!

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).

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

Ihr könnt uns Briefe per E-Mail schicken. Bedenkt bitte, dass wir auch diese nur auf den Leserpostseiten der TOTAL! beantworten! Schreibt an total@x-plain.de unter dem Stichwort „Leserpost“.



Janine (16) aus Bramsche ist mittlerweile auch dem Pokémon-Wahn verfallen. Welch ein Glück, sonst wäre uns dieses tolle Bild entgangen. (PS: Klar drucken wir auch lustige Fotos ab. Immer her damit!)

Die Nummer eins

Vor einiger Zeit habt ihr eine Prognose (Prophetie?) gemacht: „Wenn Resident Evil auf dem N64 erfolgreich ist, dann steht weiteren Capcom-Spielen nichts mehr im Weg.“ Diese Voraussage hat sich als vollkommen richtig herausgestellt. Capcom hat mittlerweile zwei bis vier N64-Spiele angekündigt, und es kursiert das Gerücht, dass Mega Man darunter ist. Noch ein Lob von meiner Seite für eure hellseherischen Fähigkeiten. Ich möchte mich zum anonymen Brief (Fax) „Sehr geehrte Redaktion“ in TOTAL! 4/2000 äußern. In einem Punkt muss ich ihm Recht geben: Es ist um das N64 schlecht bestellt. In

dann schneidet das N64 nicht so gut ab. Und alles in allem wird sich die Lage des N64 im Hinblick auf die Zukunft (Dreamcast, PS2 usw.) nicht erheblich bessern.

Fragen: 1. Wie alt ist Shigeru Miyamoto eigentlich (ich hoffe, er wird sehr alt und uns werden noch viele schöne Spiele von ihm beschert)?

2. Warum gab es in der TOTAL! 5/2000 keinen Kid Paddle-Comic?

3. Reicht es, bei euren Verlosungen die Antworten mit einem Leserbrief zu schicken?

Laurens Pestel, Wedel

TOTAL!:

Wer sagt denn, dass wir die Aussage bezüglich Capcoms Engagement nur auf der Basis von Vermutungen getätigt haben ... ;-)

Woher beziehst du eigentlich deine dubiosen Infos über den japanischen Markt? Pokémon Stadium 2 (über 650.000 verkaufte Module), Pokémon Snap (500.000), DK 64 und Mario Golf 64 (jeweils rund 475.000) haben ebenfalls beeindruckende Platzierungen in den Top 30 der Verkaufs-Charts erreicht. Die beiden letztgenannten Titel kamen erst Ende '99 auf den Markt und haben beide mittlerweile die Dreiviertelmillionengrenze überschritten. Kirby 64 ist mit über 650.000 verkauften Modulen derzeit das erfolgreichste Spiel des Jahres 2000 (vor Ridge Racer V für PS2). Vom neuen Zelda wissen wir bis dato nur, dass es am ersten Wochenende in Tokio ausverkauft war. Es wird also kaum schlechter laufen als Kirby. Zum Vergleich: Kein einziges Dreamcast-Spiel konnte bisher an der halben Million kratzen. Fakt ist, dass das N64 in Japan derzeit einen zweiten Frühling erlebt. Fakt ist auch, dass sich das N64 in den USA im letzten Monat erstmals seit längerer Zeit wieder besser verkauft hat als die PSX. Selbstverständlich ist die PlayStation die erfolgreichere Konsole, und es will wohl niemand bestreiten, dass sie eine



Matthias Rigling (11) aus Waldbronn hat offenbar die geheime VM 6 („Geiger“) für Pikachu entdeckt

letzter Zeit sind massig Dritthersteller abgesprungen, und viele Spiele wurden gecancelt. Zwar gibt es neben dem harten Kern (Nintendo, Rare) noch andere Hersteller, allerdings befinden sich diese in der Minderheit. Euer Argument mit den Verkaufs-Charts möchte ich entkräften. Zumindest in Japan steht dieses N64-Spiel (Anm. der Red.: Smash Brothers) einsam auf weiter Flur. Wenn man die Resonanz von Spielern und Herstellern und die Verkäufe von Konsolen und Spielen des N64 mit denen der PlayStation in Relation setzt,

wesentlich größere Software-Palette vorzuweisen hat. Fakt ist ebenfalls, dass sich der Lebenszyklus des N64 parallel zu dem der PSX dem Ende zuneigt. Aber das N64 ist nun wahrlich kein totes System, so wie viele es gerne hinstellen wollen. Das zeigen nicht nur die genannten Zahlen außerhalb Europas, das zeigt auch die Liste der angekündigten Topspiele. Was ist dabei, wenn diese größtenteils von Nintendo und Rare stammen? Oder anders gefragt: War es jemals anders? Das N64 wurde niemals von gigantischen Software-Mengen überschwemmt, und 90 % der Hits waren immer von Nintendo und/oder Rare. Wo ist also der Abwärtstrend? Bei Spielen wie *Banjo-Toonie*, *Excitebike 64*, *ISS 2000*, *Perfect Dark*, *Resident Evil Zero*, *The World is not Enough* oder *Zelda VI* ist es ziemlich belanglos, ob ein halbes Dutzend anderer Projekte eingestellt werden. Man sollte sich auch mal die Frage stellen, warum Spiele gecancelt werden. Doch wohl, weil die Hersteller sich keine Erfolgschancen ausrechnen. Sehr gute Spiele verkaufen sich aber offenbar sehr gut. Welche Rückschlüsse lässt das zu? (Auch in der Anfangsphase wurden N64-Entwicklungen eingestellt zum Beispiel *Rev Limit*, *Blade & Barrel* und *PilotWings 2*. Das kann man wohl kaum als Indikator für den Tod des Systems gelten lassen.) Zu den Fragen:

1. Herr Miyamoto ist 47 Jahre alt.

2. Unser aktuelles Kontingent ist mal wieder erschöpft. Im vergangenen Jahr hat *Kid Paddle* ja auch schon einmal pausiert, bevor wir ihn auf massiven Leserwunsch wieder ins Heft gebracht haben. Wenn ihr ihn also wiederhaben wollt, schreibt, schreibt, schreibt ...

3. Wir möchten dein Augenmerk auf den Einleitungstext lenken, der monatlich auf der ersten Leserpostseite steht. Wir bitten um die Beachtung des Stichwortes „Extrazettel“!

PS: Einige Fragen erreichten uns zu den US-Verkaufs-Charts 1999. Der N64-Titel auf Platz vier war *Donkey Kong 64*. Es folgten *Pokémon Pinball* (GBC), *Pokémon Snap* (N64), *Gran Turismo* (PSX), *Smash Brothers* (N64), *Driver* (PSX) und *Spyro the Dragon* (PSX).

Mehr als nur ein Spielzeug ...

Ich bin weiblich, fast 18 Jahre alt und, ich gebe es zu, ich spiele für mein Leben gerne Videospiele. Ich lese die **TOTAL!** nun schon seit über drei Jahren, genauer gesagt seit der Ausgabe 2/97, und habe in dieser Zeit schon einige Veränderungen des Magazins mitbekommen – die meisten waren positiv. Besonders gut finde ich, dass ihr die Leserpostseiten so weit ausgedehnt habt. Ein Magazin lebt von seinen Lesern, und die sollten auch die Chance bekommen, sich zu äußern.

Auch konnte ich mich immer auf euer Urteil verlassen – jedenfalls war ich von einem gut bewerteten Spiel noch nie enttäuscht, wenn ich es gespielt habe. Außerdem bietet ihr nicht nur Spieltests an, sondern schreibt sehr interessante Reportagen und Hintergrundberichte (MEHR!). Macht weiter so!

Nun zu etwas anderem. Wie ihr dem beige-fügten Zeitungsbericht (*Marler Zeitung*, 17.4.2000: „Kriegsgerät PlayStation? – Zur Raketenlenkung geeignet/Export beschränkt –

Sonys erst kürzlich vorgestellte PlayStation 2 ist möglicherweise mehr als nur ein Spielzeug. Japanischen Zeitungsberichten zufolge könnten mit der Spielkonsole durchaus auch Raketen gelenkt werden. Das japanische Handelsministerium habe von Sony besondere Exportlizenzen verlangt, da die Konsole auch für militärische Zwecke benutzt werden könne, berichtete die Zeitung *Mainichi* am Sonntag. ...) entnehmen könnt, eignet sich also die PlayStation 2 als Raketenleitsystem. Als ich dies zum ersten Mal las, musste ich lachen – zugegeben auch aus Schadenfreude (Exportbeschränkungen). Nachdem ich aber darüber nachdachte, kam mir in den Sinn, dass möglicherweise auch Nintendos Dolphin davon betroffen sein könnte, da Dolphin mindestens genauso leistungsfähig sein wird wie die neue PlayStation. Falls ihr schon über die Sache Bescheid wisst, würde ich gerne von euch wissen wie diese Exportbeschränkungen und besonderen Exportlizenzen aussehen bzw. was man darunter zu verstehen hat.

Katrin, Marl

TOTAL!:

Ja, ja, die Hightech-Waffe PlayStation 2, das ist schon eine amüsante Geschichte ... Fangen wir erst mal von vorne an. Aus der Zeit des Kalten Krieges stammt ein internationales Abkommen, das es verbietet, zum Beispiel Rüstungstechnik in kommunistische Länder zu exportieren. Ein wichtiger Bestandteil dieser Verordnung ist natürlich Computertechnologie. Ein Kriterium dafür, wann eine „Rechenmaschine“ Exportbeschränkungen unterliegt, ist die Anzahl der Rechenoperationen, die sie pro Sekunde ausführen kann (so genannte GigaFlops oder Milliarden Floating Point Operations per Second). Dieser Grenzwert wird regelmäßig dem aktuellen Stand der Technik angepasst. Schließlich wurden bereits die allerersten Computer seinerzeit vom Militär zur Berechnung von ballistischen Flugbahnen (also quasi als Raketenleitsystem) verwendet (vgl. Geschichte der Videospiele, Teil 3 in **TOTAL!** 9/99). Diese vorsintflutlichen Geräte leisteten allerdings weniger als heutzutage der billigste Taschenrechner.

Im vergangenen Jahr war dieser Grenzwert schon nicht mehr auf dem neusten Stand, weshalb er nach Bekanntwerden der PS2-Performance rasch und unbürokratisch von 2 auf 6,5 GigaFlops erhöht wurde (die PS2 leistet 6,2). Das Originelle ist, dass dies bereits im Spätsommer 1999 geschah. Warum wird nun also die ganze Geschichte ein Dreivierteljahr später wieder ausgegraben? Zu einem Zeitpunkt, als es in Japan reichlich Kritik an der PS2 und speziell an der recht enttäuschenden grafischen Qualität der Spiele gab? Ein Schelm, der Böses dabei denkt und hier eine geplante Marketing-Aktion unterstellt ...

Richtig ist, dass das japanische Handelsministerium MITI (Ministry of International Trade and Industry) tatsächlich Exportbeschränkungen verhängt hat. Allerdings nicht auf der Basis internationaler Abkommen, sondern im Alleingang. Wer sich ein wenig mit den speziellen Eigenheiten des japanischen Marktes auskennt (Stichwort: Das MITI als Steue-



TOTAL! Is essen? Hm, das haben wir noch nicht ausprobiert. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Biene (16) aus Wiesbaden oder Ihren Apotheker

rungsorgan der so genannten Japan AG), kann sich ungefähr ausrechnen, was hinter dieser Maßnahme steckt. Die Behörde würde einem japanischen Weltkonzern nicht ohne Grund Handelsbeschränkungen aufs Auge drücken. Und tatsächlich kommt es Sony sehr gelegen, dass die PS2 das Land derzeit nicht problemlos verlassen kann (theoretisch, denn in Deutschland kursieren bereits hunderte von Import-Geräten), vor allem nicht Richtung Hongkong und Südostasien, wodurch der Handel mit Raubkopien sowie Um- und Nachbauten eingedämmt werden soll. Die japanischen Medien betrieben bereits zum PS2-Launch gezielt Meinungsmache, indem Ausländern, die zum Kauf einer Konsole nach Japan geflogen waren, häufig solche Absichten unterstellt wurden. Sobald Sony die PS2 offiziell außerhalb Japans auf den Markt bringen will, wird es mit Sicherheit keine Bedenken seitens des MITI gegen den Export der Konsole mehr geben.

PS: Deinem abschließenden Satz im ersten Absatz möchten wir uneingeschränkt zustimmen.

Alte Liebe rostet nicht

Hallo erst mal von einem Game-Dinosaurier (36). Nachdem ich seit der Geburt der **TOTAL!** lückenlos dabei bin, wende ich mich nun nach all den Jahren das erste Mal mit einer Anfrage an euch.

In einer der ersten **TOTAL!**-Ausgaben in diesem Jahr wurde auf das N64-Zusatzgerät Tristar verwiesen. Dieses ermöglicht die Verwendung der NES- und SNES-Module. Leider fehlte der Hinweis auf die Bezugsquelle. Wo kann das Gerät bezogen werden? Besten Dank für die Auskunft.

By the way möchte ich euch ein Riesenkompiment für die Zeitschrift ausstellen. Obschon ich ab und zu mit Spielezeitschriften „fremd-gehe“, komme ich immer wieder, und wie schon geschrieben – lückenlos – auf meine alte Liebe zurück. Carry on!

Tom



Wir präsentieren ein neues Werk der obersten Ins-tanz in Sachen Pokémon-Zeichnungen: „Pete“ Rödiger

TOTAL!:

Danke erst mal für das (originell formulierte) Lob. Die erste Anfrage kommt genau im richtigen Moment, denn so können wir darauf hinweisen, dass der Tristar-Adapter nach einigem Hin und Her nun doch nicht erscheinen wird. Die Beta-Version des Gerätes hatte seinerzeit noch ein paar Macken, die der Hersteller versprach, bis zur Veröffentlichung auszuräumen. Dies ist allerdings nicht geschehen, weshalb sich der deutsche Vertrieb dazu entschloss, das nicht hundertprozentig funktionierende Gerät nicht in Deutschland auf den Markt zu bringen. Sollte der Tristar doch irgendwo als Hongkong-Import auftauchen, so sollte man entweder ganz die Finger davon lassen oder sich zumindest einer Geld-zurück-Garantie versichern. Denn was nützt einem der schönste Adapter, wenn genau das Spiel nicht läuft, für das man sich den Adapter zugelegt hat.

Oldie but Goldie

Dies ist mein erster Leserbrief, den ich euch schreibe. Ich lese euer Magazin nun schon recht lange, etwa drei Jahre. Ich muss zugeben, dass das bei anderen Magazinen nicht der Fall war. Der Fairness halber nenne ich keine Namen. Was mir an euch so gut gefällt, sind die diversen Reportagen, die ihr bringt. Die sind immer sehr interessant. „Die Geschichte der Videospiele“ ist auch genial. Wie viele Teile werden davon noch erscheinen? Auf eure Tests kann man sich auch immer verlassen. Von dem Spiel *WinBack* habe ich zum Beispiel nicht viel gehalten, bis ich euren Test dazu gelesen habe. Auch *Pokémon*: Wären eure vielen Reportagen über das Spiel nicht gewesen, wäre ich dem Spiel bestimmt nicht so verfallen, wie ich es jetzt bin. Ich freue mich schon tierisch auf *Gold* und *Silber*. So, nun habe ich aber noch ein paar Fragen, bei denen ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt:

1. Eine Zeit lang war eine N64-Umsetzung des PC-Spiels *Half-Life* im Gespräch. Dann war auf einmal die Rede von einer Dreamcast-

Umsetzung. Ist die N64-Version damit gestorben?

2. Was war *Jungle Emperor Leo* (N64) eigentlich für ein Spiel? Ein Jump&Run?

Steve, Luxemburg

TOTAL!:

Vielen Dank natürlich erst einmal für das Lob (übrigens an alle Leser, die sich dementsprechend geäußert haben). „Die Geschichte der Videospiele“ war ursprünglich mal auf rund zehn Teile ausgelegt. Da sie allerdings von Anfang an sehr gut ankam, können wir dazu nur sagen: Die Serie läuft so lange, wie Interesse daran besteht. (Momentan ist das ja offensichtlich weiterhin der Fall, wenn wir eure Briefe so betrachten.) Informationen und Abbildungen hätten wir jedenfalls genug. Gerade in der Anfangsphase der Computer- und Konsolentechnik gäbe es noch so viele (wie wir meinen) interessante Details und Anekdoten, Klassiker und Kultspiele, die man eigentlich hätte erwähnen müssen, dass die Sache nie ein Ende finden würde. Immerhin fehlen in der chronologischen Aufzählung noch die 16-Bit-Konsolen und -Heimcomputer, die ganzen 32-/64-Bitter, IBM-PCs, das Internet, Spielautomaten und so weiter.

1. Eine Umsetzung des PC-Ego-Shooters war nie mehr als ein Gerücht. Wäre da etwas an der Sache dran gewesen, hätten wir auch darüber berichtet. Etwaige Fassungen für DC oder PS2 hätten auf eine N64-Version jedenfalls keinen Einfluss, solange sich keine Herstellerfirma die exklusiven Rechte kauft. Und das ist bislang nicht geschehen.

2. Das ist relativ unbekannt. In der kurzen Videodemo, die auf der Space World 1997 gezeigt wurde, war nur Kimba, der weiße Löwe, zu sehen, der kurz durch eine 3D-Umgebung lief. Inhaltlich wurde damals noch nichts enthüllt, Thema war lediglich der Lizenzvertrag mit den Erben des legendären Manga-Künstlers Osamu Tezuka (1928 bis 1989). Augenscheinlich hätte es sich bei dem eingestellten Projekt um ein klassisches 3D-Jump&Run mit Action-Adventure-Elementen gehandelt.

Alles hat ein Ende ...

1. Wenn Dolphin da ist, was passiert dann mit dem N64? Ich weiß, dass das N64 mindestens fünf Jahre geführt wird, aber was geschieht danach? Man kann doch eine Konsole, die alles verändert hat, nicht einfach so „zum Friedhof tragen“. Nach dem Motto: Tut mir Leid N64, ich brauche dich jetzt nicht mehr, denn ich habe mein Dolphin! Ich habe mal mein ganz verstaubtes SNES hervorgeholt (ist nur eine Redeweise, denn das Super Nintendo hat bei mir einen Ehrenplatz). Und ich musste an die gute alte Zeit zurückdenken.

Solche spannenden Spiele wie *A Link to the Past* oder *Secret of*

Mana kann man einfach nicht vergessen (ich bin jetzt nicht einer, der heimlich für Nintendo die Spiele in den Himmel hebt, aber das sind meine Lieblingsspiele). Ich wäre froh, wenn ich meine Super-Nintendo-Spiele auf dem Nintendo⁶⁴ (mit der Hilfe eines Adapters) spielen könnte. Wird man eigentlich die N64-Spiele auch auf dem Dolphin spielen können?

2. Ich finde, dass ihr *Pokémon Stadium* ganz schön hart bewertet habt (nicht mal einen Sympathiebonus gab es).

Fernando Gandara

TOTAL!:

1. Nun, einen Generationswechsel von Spielkonsolen hast du ja offenbar schon hinter dir. Also weißt du, was beim nächsten passieren wird: Das N64 verstaubt entweder in irgendwelchen Regalen, oder die Erinnerung an den Oldie wird aus Nostalgiegründen am Leben erhalten. Aber neue Spiele für das alte Gerät wird es innerhalb kürzester Zeit nicht mehr geben. Damit muss man sich als Besitzer einer Spielkonsole traditionell abfinden.

Adapter für andere/ältere Konsolen waren in der Vergangenheit nie sonderlich erfolgreich (siehe Super Game Boy für SNES oder Master-System-Adapter für Segas Mega Drive). Deshalb ist es fraglich, ob es etwas Derartiges beim Dolphin geben wird. Technisch wäre das kein Problem, man benötigt nur irgendeinen Anschluss-Port. Und da alle Nintendo-Konsolen bislang einen Expansion-Port auf der Unterseite hatten (der dann außerhalb Japans keine Verwendung fand ...), wird das beim Dolphin bestimmt genauso sein. Aber vielleicht wird Nintendo Klassiker-Collections auf Dolphin-DVD anbieten, vergleichbar mit *Super Mario All-Stars* für SNES oder *Namcos Museum* für N64. Wer weiß ...



Welcome back! Wir freuen uns über die „Rückkehr“ von Yvonne Yoshii Poslon aus Lobbach und ganz besonders über die lang erwartete erste Ausgabe des *The Starlight Warriors-Comics*. Natürlich reihen wir uns in die Schlange derer ein, die auf die Fortsetzung warten. (Klasse!)

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

GameSite GmbH
Geschäftsbereich:

Theo KRAENZ VERSAND

Laden
KRAENZ GAM S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Versand Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
ESN-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
- Game Breaker Vol. 1-3 ... je 24,80



Donkey Kong 64*
(N64) 99,95

- Armored in Project Swarm .. 89,95
- Army Men-Sarge's Heroes ... 99,95
- Asteroids Hyper 64 89,95
- Battletanx - Global Assault ... 99,95
- Battle Zone 64 109,95
- 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 ... 109,95
- Int. Tr.&F. Summergames ... 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
- Bombman Hero 49,95
- Gauntlet Legends 49,95
- Iggy's Reckin' Balls 49,95
- NBA Pro '99 49,95
- NHL Pro '99 49,95
- Penny Racers 49,95
- Premier Manager 64 39,95
- Racing Simulation 2 49,95
- Roadsters 49,95
- 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
- World Driver Championship 49,95

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

NINTENDO 64

inkl. Game Breaker Vol. 3
solange Vorrat reicht!



Perfect Dark
(N64) 109,95

- 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 99,95
- Paperboy 109,95
- Perfect Dark (Juni) 109,95
- Pokémon Stadium + Tr. Pak .. 139,95



Int. Superstar Soccer 2000
(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

- Ridge Racer 64 109,95
- Road Rash 114,95
- Ruff & Tumble 109,95
- South Park 99,95
- South Park Luv Shack 89,95
- South Park Rally 89,95
- Starcraft (Mai) 109,95



Operation: WinBack
(N64) 99,95

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

10 Jahre

Pokémon GB-Spiele:
rote oder blaue Edition
solange Vorrat reicht
inkl. Linkkabel
je DM 64,95

Pokémon GB-Spiel:
gelbe Edition (ab Juni)
solange Vorrat reicht
inkl. Booster
je DM 64,95

NINTENDO 64

- Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
- Super Smash Bros. 89,95
- Supercross 2000 99,95
- Tarzan 89,95
- Tony Hawk's Skateboarding .. 89,95
- Top Gear Hyper Bike 109,95
- Top Gear Rally 2 109,95
- Toy Story 2 89,95
- Vigilante 8 - 2nd Offense 89,95
- Zelda 64 109,95

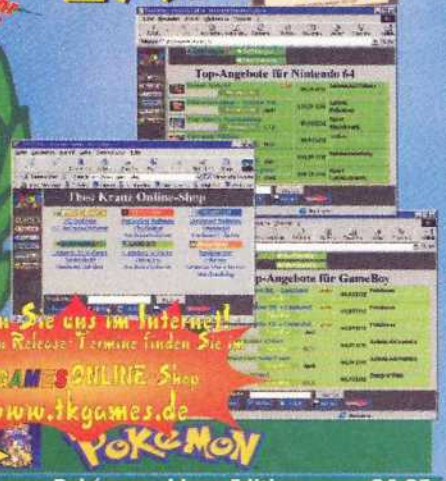
GAME BOY SONDERANGEBOTE

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



- Pokémon - blaue Edition 64,95
- Pokémon - rote Edition 64,95
- Pokémon - gelbe Edition (Juni) 64,95
- Spieleberater Pokémon 24,95
- Pokém. 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 99,95
- Asterix: Auf der Suche ... 59,95
- Beauty & the Beast 64,95
- Bombberman Quest 54,95
- Box Champions 44,95
- Capcom Generations 59,95
- Dragon Quest Monster 64,95
- Earthworm Jim 3D 54,95
- ECW Hardcore Revolution 64,95
- F1 World Grand Prix 2 64,95
- FIFA 2000 64,95
- Game & Watch Gallery 3 44,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko 64,95
- Hugo 2 1/2 64,95
- International Karate 54,95
- Int. Track & Field 64,95
- Janosch: das grosse Panama... 59,95
- Jay & die Spielzeugdiebe (Mai) 59,95
- Konami GB Collection 64,95
- Mario Golf 64,95
- Mask of Zorro 59,95
- Men In Black 2 59,95
- Metal Gear Solid 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
- Star Wars Racer (Rumble-Fkt.) 64,95
- Super Mario Bros. DX 64,95
- Tomb Raider (Juni) 64,95
- Tony Hawk's Skateboarding .. 59,95
- Toy Story 2 59,95
- Turok: Rage Wars 59,95
- Wario Land 3 64,95
- Wings of Fury 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 **THEO** oder **THEO**): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. **THEO**: Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545235

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

THEO KRAENZ - KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
- durch Einsenden dieses Coupons - oder
- per Einreichung eines mit 3,- DM frankierten und
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

2. Haben wir, aber dazu stehen wir auch, selbst wenn wir damit am Verkaufserfolg vorbei werten. Sicherlich ist es für Pokémon-Fans toll, ihre Lieblinge in bunter 3D-Grafik auf dem Bildschirm zu sehen, aber als kritisches Magazin müssen wir berücksichtigen, was das Spiel alles nicht bietet beziehungsweise bieten könnte. Es ist nicht schlecht, das bringt unsere Wertung ja auch zum Ausdruck, aber um ein **TOTAL!**-genial-Gütesiegel (also eine uneingeschränkte Kaufempfehlung) zu erhalten, darf es nicht nur für eingefleischte Pokémon-Fans interessant sein. Und wir können uns nicht vorstellen, dass sich jemand für das Spiel begeistern kann, der kein Fan der GB-Spiele und/oder der TV-Serie ist.

Poké-Mania

Die letzte **TOTAL!** war wieder mal einsame Spitze. Besonders hat mir der Anime&Manga-Bericht gefallen. Meeehhhhr!!! Am 17. April war ich mit einem Freund im *Pokémon*-Kinofilm, allerdings erst in der Spätnachmittagsvorstellung. Im Vorführraum herrschte gähnende Leere, es saßen nämlich nur etwa 20 Männchen auf ihren Plätzen. Na gut, hättet ihr die Welle der 5- bis 10-Jährigen nach der ersten Vorstellung gesehen, es hätte euch von den Beinen gefegt.

Nun zum nächsten Thema. Als ich vor drei Wochen *Pokémon Stadium* bekam, lud ich sofort meine Pokémon und fing an, die Arenaleiterburg zu erklimmen. Ein paar Tage später blieb ich dann nur noch an Siegfrieds Dragonir hängen, welches meine Pokémon und besonders meine Nerven mit den andauernden Donnerwellen und Wickelattacken quälte. Aber ansonsten ist *Stadium* ein ultrageniales Spiel. Was haltet ihr eigentlich von Nintendos Aktion, *Pokémon Snap* nicht hier in Deutschland zu veröffentlichen? Wie wär's mal mit einem Aufruf an die Leser: „Rettet unser *Snap!*“?

1. Könntet ihr nicht noch mal einen Anime&Manga-Bericht über *Dragon Ball Z* / *GT* machen?

2. Meine Mutter ist ein richtiger Enton-Fan. Daher frage ich mich, ob ihr nicht mal ein solches Poster bringen könntet.

Michael

TOTAL!:

Hättest du den Andrang beim Filmstart in den USA gesehen, hätte es dich von den Beinen gefegt. Horden von Müttern mit Kindern in den Spätvorstellungen sind schon ein denkwürdiger Anblick ...

Unsere Meinung zur Nichtveröffentlichung von *Snap* haben wir vor kurzem schon zum Ausdruck gebracht. Es ist geradezu erschütternd (und das ist jetzt nicht ironisch gemeint). In der Vergangenheit hat sich gezeigt, dass solche Aufrufe bei Nintendo gar nichts bringen, sonst würden wir sofort einen starten. Aber das einzige Ergebnis wäre, dass sich die Bundespost über die Portokosten freut. Wie schon gesagt, bei Nintendo war anlässlich der Nürnberger Spielwarenmesse Ende Januar alles für eine große *Pokémon Snap*-Präsentation vorbereitet, die dann in letzter Minute abgeblasen wurde. Welche seltsamen,

firmenpolitischen Entscheidungen dafür verantwortlich waren, will Nintendo leider nicht verraten.

1. Die Frage wird uns mit schöner Regelmäßigkeit gestellt, und wie immer können wir darauf nur antworten, dass sich unsere ersten Anime-Berichte (in **T!** 3, 8 und 12/97) mit genau diesem Thema befasst haben. Wir sind der Zeit eben immer ein wenig voraus ...

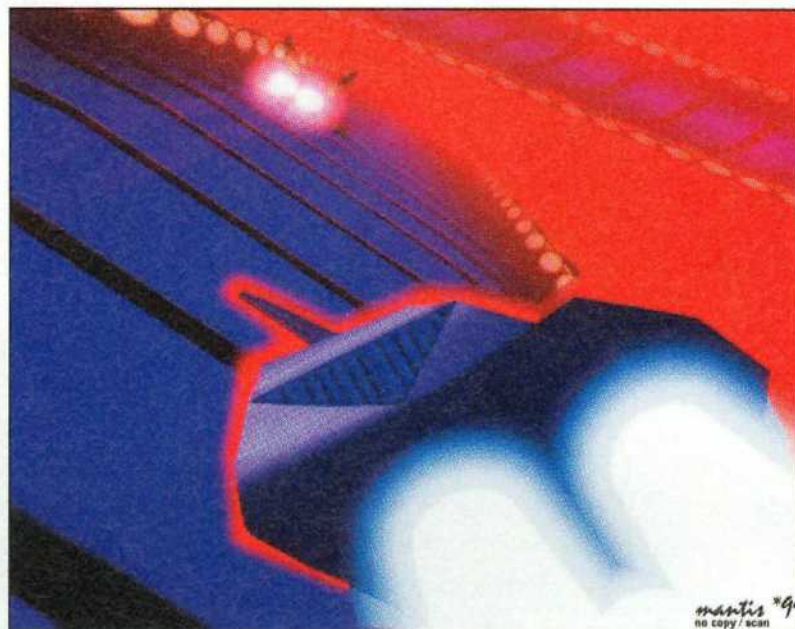
2. Normalerweise können wir Müttern von Leserinnen oder Lesern kaum einen Wunsch abschlagen. Da Enton aber in der allgemeinen Lesergunst nicht auf den vordersten Plätzen rangiert (vgl. Special-Charts in **T!** 4/2000), stehen die Chancen nicht besonders gut.

Die Qual der Zahl

Was ist das?! Was sehe ich denn da auf dem Titelbild der **T!** 5/2000? Und dann noch gleich zweimal auf Seite 98? *ZELDA V*??? Wollen wir doch mal zählen: Der erste Teil hieß *The Legend of Zelda*, der zweite *The Adventures of Link*. Dann folgten *A Link to the Past* und *Link's Awakening*. Damit wären wir bei Nummer vier, könnt ihr mir noch folgen? Nun muss man berücksichtigen, dass vor etwa eineinhalb Jahren *Ocarina of Time* erschienen ist – ihr wisst schon, dieses hübsche kleine Spielchen, das ab und zu mal als Höhepunkt der Videospiegeschichte bezeichnet wird, erinnert ihr euch noch? Navi und so? GuT! Kommen wir nun also zu *Majora's Mask*. Dazu müssen wir ein Elektronengehirn einschalten, ich hoffe, ihr habt so etwas gerade zur Hand. Geben wir also ein, dass wir fünf Spiele haben. Und nun kommt noch eins dazu. (Wahlweise könnt ihr das auch mit Äpfeln machen, wenn es zum besseren Verständnis beiträgt). Was kommt also heraus? Na? Was sagt der nette Herr mit der schicken Mütze da hinten? Sechs? Bietet jemand etwas anderes? Nein? Dann wollen wir es mal auflösen: Jawohl, *Majora's Mask* ist der SECHSTE *Zelda*-Teil! (Wer hat da sieben gesagt?). Abschließend sei noch hinzugefügt, dass *Zelda VI* in den Most-Wanted-Leser-Charts immer noch *The Mask of Majora* hieß, aber das nur nebenbei. Ansonsten seid ihr SUPER!!! EHRlich!!! ;-)

Nun aber zum Ernst des Lebens. Bleiben wir zunächst bei *Zelda*. Ich persönlich glaube nicht, dass man von *Zelda VI* zu wenig erwarten sollte, da ich Mastermind Miyamoto keine Veramschung seiner besten Serie zutraue. Vermutlich wird *Majora's Mask* nicht allzu innovativ, das ist aber auch nicht schlimm, da das gigantisch geniale Gameplay von *Ocarina of Time* noch längst nicht ausgereizt ist. Somit ist eigentlich jede inhaltlich ähnliche Fortsetzung willkommen, wenn es nicht zu sehr in die Richtung der puren Vermarktung ausartet. Doch ihr habt vor kurzem berichtet, dass Miyamoto auch an einem wirklich neuen *Zelda*-Gameplay für den Dolphin arbeitet, das die übliche Entwicklungszeit in Anspruch nehmen wird, die gewohnt revolutionäre Haltung Nintendos ist also weiterhin gesichert. Da dies erst in zwei bis drei Jahren zu erwarten ist,

ist *Majora's Mask* doch eine mehr als angemessene Wartezeit-Überbrückung, oder nicht? Ihr wolltet wissen, ob Vergleiche bestimmter Spiele mit Versionen anderer Konsolen sinnvoll wären. Selbstverständlich seid ihr eine Nintendo-only-Zeitschrift, Besitzer mehrerer Konsolen sollten sich lieber ein Multi-Format-Mag kaufen. Dennoch wären kurze Angaben durchaus interessant, sei es auch nur ein Satz: „Dieses Spiel ist besser/schlechter als die DC-Version“, „hat mehr/weniger Level/Charaktere/etc. als auf der PSX“ oder Ähnliches, schließlich vergleicht ihr in den



Aus der Reihe selbst gerenderter Bilder von Kai „Mantis“ Essers reichen wir hiermit noch ein fantastisches F-Zero X-Motiv nach

Leserpostseiten auch häufig Verkaufszahlen, Aussagen und so weiter verschiedener Nintendo-fremder Firmen, Derartiges scheint also gefragt zu sein.

Philipp Bohrmann (17)

TOTAL!:

Da vielen unser Aprilscherz in diesem Jahr so gut gefallen hat, haben wir uns kurzfristig dazu entschlossen, so etwas nun jeden Monat zu bieten. Das ist doch eine Erklärung, oder? (Kurzfristiges Aussetzen essenzieller Gehirnfunktionen wäre eine andere, nicht weniger gute ...) Oder wollten wir vielleicht Futter für die Rubrik „Die dümmsten Fehler des Jahres“ im nächsten Jahresrückblick sammeln? Jedenfalls: Da uns manchmal so etwas wie ein Anflug von Humor beschleicht, haben wir die selbst für uns nachvollziehbare, schonungslose Aufdeckung dieser Peinlichkeit hier in voller Länge abgedruckt. (Wirklich sehr anschaulich vorgetragen. Du solltest Lehrer werden!) Und da wir nun im Zugzwang sind, werden wir deine abschließend geäußerte Meinung mal wohlwollend überdenken.

Poké-Corner

Als ich die **TOTAL!** 4/2000 gelesen hatte, war ich begeistert. Besonders der *Pokémon*-Bericht über die neuen *Gold&Silber*-Versionen hatte es mir angetan. Sicher, die Kämpfe laufen nach demselben Schema ab wie in *Rot&Blau*, aber wenn man bedenkt, dass es 100 neue Monster zu fangen gibt, hüpf das Herz eines jeden Trainers vor Freude. Aber ein paar Fragen hätte ich noch dazu.

1. Werde ich von *Rot/Blau* zu *Gold/Silber* die alten 151 Monster tauschen können?

2. Wieso sehen die Figuren (Professor Eich, Gary, Ash) so verändert aus?

3. Was denkt ihr, was die Spielezukunft bringt? Und vor allem, was *Pokémon* noch alles mit sich bringt?

PS: Ich wollte euch noch fragen, nach welchen Kriterien ein Leserbrief abgedruckt wird.

Alexander Asam

TOTAL!:

1. Jein. Pokémon können nur dann zwischen den alten und neuen Editionen getauscht werden, wenn sie unverändert in beiden vorkommen. Da es aber einige Änderungen im Detail gibt, ist dies nur eingeschränkt möglich. Wir werden zu gegebener Zeit noch ausführlicher auf dieses Thema eingehen.

2. Wer sagt denn, dass es sich bei *Gold/Silber* um diese bekannten Personen handelt ;-)

3. Eine ganze Menge. Wir warten wie schon oft erwähnt auf ein 3D-Abenteuer im Stil von *Zelda – Ocarina of Time*. Dass Nintendo in



Hallo, Andi: Wir haben nichts gegen Farbkopien! Ihr müßt uns nicht eure wertvollen Originale schicken

Japan plant, einen Adapter für den Game Boy (Advance) auf den Markt zu bringen, mit dem Pokémon-Fans per Handy kommunizieren (tauschen) können, haben wir ja schon berichtet. Langfristig ist sicherlich auch ein Online-Spiel für zukünftige Nintendo-Konsolen zu erwarten.

PS: Die Briefe werden unter notarieller Aufsicht aus einer Lostrommel gezogen ... Nein, im Allgemeinen haben sicherlich Fragen und Aussagen den Vorrang, die generell häufiger vorgebracht werden oder von denen wir annehmen, dass sie viele Leser interessieren. Fragen, die es uns ermöglichen, Sachverhalte richtig- oder klarzustellen, haben natürlich ebenfalls gute Chancen. Es darf zur Abwechslung aber auch mal eine amüsante Anekdote sein ... (vgl. nächster Brief)

Erwin says:

1. Erst mal schleimen: **TOTAL! -Theme** (findet man auf der **TOTAL! – Der Soundtrack zum Heft**-CD). „Ihr wollt die Allerbesten sein,

wie keiner vor euch war. Ganz allein macht ihr ein Heft, ihr kennt die Gefahr. Ihr hockt im **TOTAL!-Dungeon** und schafft dort den ganzen Tag. Die **TOTAL!** – um zu verstehen, was ihr diese Macht verleiht ...“ (Anm. der Red.: An dieser Stelle müssen wir abbrechen, sonst bekommen wir noch Starallüren.)

2. Ich habe kürzlich bei Nintendo angerufen und dort wegen Missingno. nachgefragt. Man sagte mir, es handele sich um keinen Programmierfehler, sondern eher um ein Art Cheat. Was denkt ihr? (Aber vielleicht will Nintendo seine Fehler auch nicht zugeben ...) Eher Cheat oder Fehler?

Wie auch immer: Wer mit Missingno. Sonderbonbons vermehrt, ist eine ganz schöne Flasche! Außerdem werden Pokémon, die trainiert werden, viel stärker! Mein Turtok (auf Level 100) hat 343 KP, während der meines Cousins nur 312 KP hat. Also hat der Trainierte eine VIEL größere Chance.)

3. Darf ich jemanden grüßen? Okay, dann grüße ich alle, die Biza in AOL kennen. Und dann wünsche ich mir noch *Vacation* von Vitamin C. Danke.

Biza

TOTAL!:

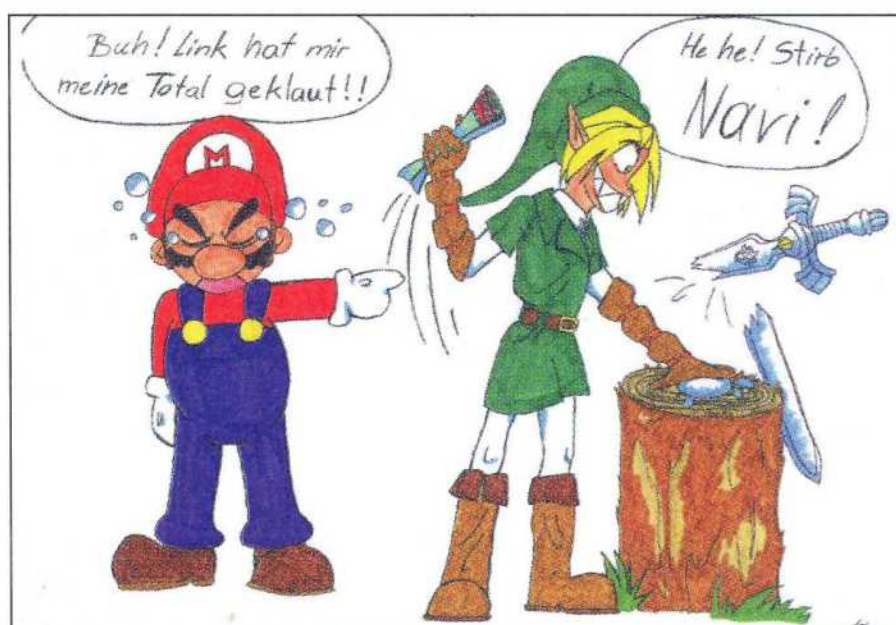
1. Alle, die die Titelmusik der *Pokémon*-Fernsehserie nicht kennen, können direkt zur nächsten Frage übergehen.

2. Wir hoffen, dass die Nintendo-Spiele-Hotline (sonst immer tadellos) sich endlich einmal auf allgemein gültige Aussagen zu den Themen „Mew“ und „Missingno.“ einigt. Wir bekommen sehr viele Briefe zu diesem Thema, und jeder erhält andere Antworten von Nintendo. Diese ist jedenfalls Quatsch. Erstens: Welcher Cheat birgt denn bitte schön die Gefahr, dass man seinen Spielstand löscht beziehungsweise gespeicherte Daten zerschießt? Zweitens: Der Name Missingno. (mit Punkt am Ende!) taucht nur in der blauen Edition auf, während in der roten nur Textmüll auf dem Bildschirm erscheint.

Drittens: In der gelben Edition (US-Version) wurde dieser Fehler beseitigt.

Es besteht überhaupt kein Zweifel daran, dass es sich um einen Programmierfehler (einen so genannten Bug) handelt. Wir teilen deine Vermutung, dass Nintendo dies nicht zugeben will. (Oder die Person, mit der du gesprochen hast, wusste überhaupt nicht, worum es geht.) Wir möchten die Kollegen bei Nintendo an dieser Stelle nochmals bitten, hier endlich für Klarheit zu sorgen. Wir freuen uns ja über das Vertrauen, dass uns unsere Leser entgegenbringen, wenn sie davon ausgehen, dass wir die Fragen beantworten können. Aber wir wollen die Sache doch nicht bis in alle Ewigkeit jeden Monat aufs Neue klarstellen müssen.

3. Hey, Moment, wir sind doch keine Call-in-Sendung! Grüßen is' nich'! Wir wünschen uns übrigens einen Besuch von Vitamin C in der Redaktion, aber das nur am Rande.



Auch Waldtraud Riedl (14) hat eine weitere praktische Anwendungsmöglichkeit für die **TOTAL!** entdeckt. Tja, wenn das doch so einfach wäre ...

Kurz beantwortet

?: Woher wisst ihr die Namen der Pokémon in *Gold/Silber*? Sie stehen doch nur in Japanisch dort. Wie spielt ihr das Spiel überhaupt, ohne Japanisch zu können?

TI: Die genannten Namen sind eine Übertragung der japanischen Silbenschrift. Die meisten neuen Pokémon werden hier zu Lande andere Namen verpasst bekommen.

?: In der **TOTAL!** 6/99 entdeckte ich in eurer Foto-Story beim neunten Bild, dass kdh ein supertolles T-Shirt trägt. Wo könnte man denn ein solches herbekommen?

TI: Das **TOTAL!**-Shirt wurde von uns vorletztes Jahr auf der You (Jugendmesse) verteilt und auch im Heft verlost. Momentan ist es vergriffen.

?: Ich möchte gerne wissen, ob *Pokémon – Der Film* auch auf Video in Deutschland in die Regale kommt?

TI: Sicherlich. Aber wir können noch nicht sagen, wann es so weit sein wird.

?: Was haltet ihr eigentlich von *Big Brother*?

TI: Für uns ist die Sache ein alter Hut. Wir sind rund um die Uhr in einem Dungeon eingesperrt, und alle paar Monate darf einer die Redaktion verlassen. Nur leider kann keiner 250.000 DM dabei gewinnen ...

?: Bekommt man *Super Mario RPG* (SNES) mittels Fire-Adapter zum Laufen? Wenn ja, welche Fehler treten auf?

TI: *SM RPG* läuft nur auf unmodifizierten Konsolen des jeweiligen Landes. Selbst wenn man es per Adapter in Gang setzen kann, stürzt es meistens nach dem zweiten Endgegner ab, wobei der Spielstand gelöscht wird.

?: Unterstützt *Mario Golf* eigentlich das GB Transfer Pak? In der Anleitung wurde davon nämlich nichts erwähnt.

TI: Ja. Du kannst vier Charaktere auf die N64-Version übertragen. In der Anleitung wurde das vermutlich deshalb nicht erwähnt, da das Transfer Pak noch nicht erhältlich war.

?: Wo war der versprochene N64-Geheimtipp aus der Vorschau 3/2000?

TI: Äh ... räusper ... da waren wir wohl etwas voreilig. Battle of Naboo findest du in den News dieser Ausgabe, auf der E3 soll es dann noch eine weitere Überraschung geben. (Und nein, es ist nicht *Metroid 64*.)

?: Pika chu pi pi chu pi chu pi chu ka pi chu?

TI: Pika pikachu!

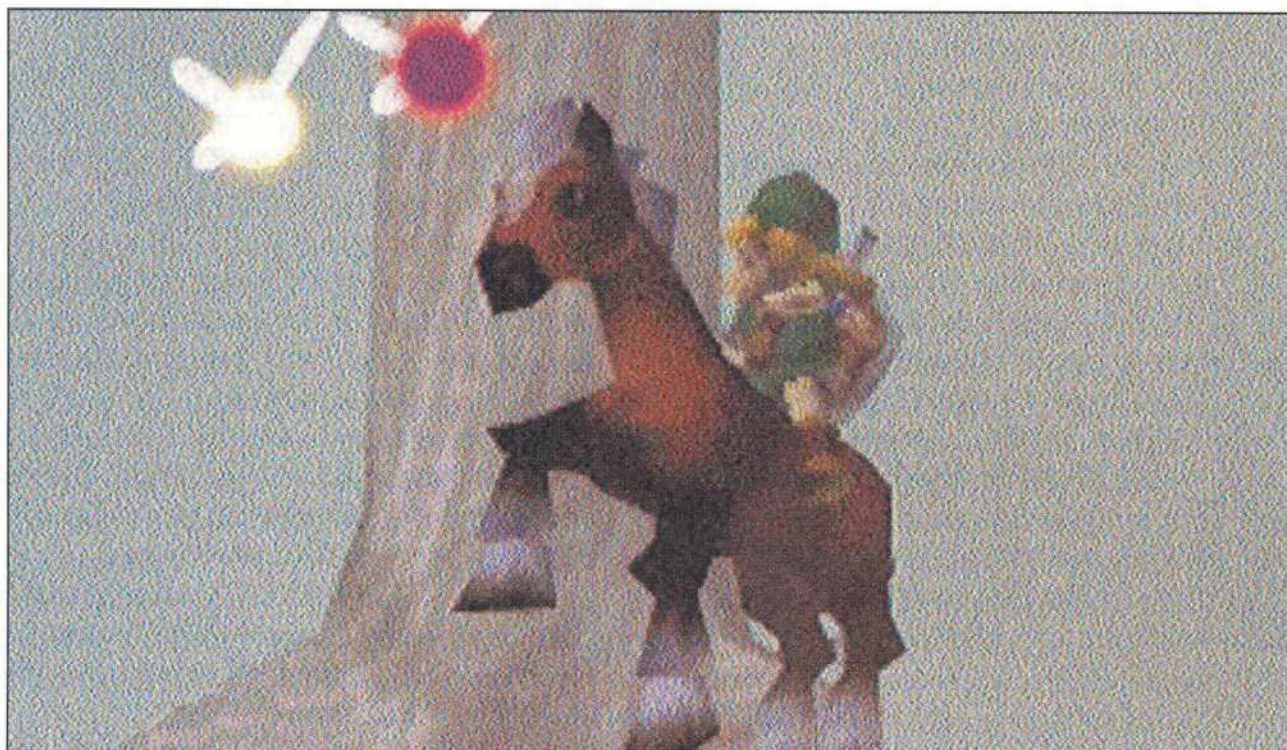
Genre:
Action/Adventure

Entwickler:
Nintendo

Erhältlich:
Herbst 2000

ZELDA: MAJORA'S MASK

Seit 13 Jahren spielt man überall auf der Welt Zelda. Nicht ohne Grund warten ganze Generationen von Videospielern auf den neuen Teil Zelda: Majora's Mask. So soll zumindest das Spiel in der US-Version heißen. Bis zum Herbst dieses Jahres wird der passende deutsche Name für das Game aber auf jeden Fall feststehen – dann nämlich soll es im Laden zu haben sein.



Noch sind Link und sein Pferd Epona ein treues Paar. Doch gleich zu Beginn der Story von Majora's Mask wird der vierbeinige Weggefährte entführt. Also macht sich Link auf und befreit seinen Kumpanen



Die Ausnutzung des Expansion Paks kommt der Grafik zugute. Die Gegner wirken detailreicher

Um euch das Warten auf diesen heiß ersehnten Spielehit ein wenig zu verkürzen, haben wir uns vorab schon mal mit dem Game, das in Japan bereits unter dem Namen *Zelda: Mask of Mujula* erschienen ist, und der Story näher auseinander gesetzt.

Nachdem Link in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* den Frieden in Hyrule wiederhergestellt hat, ist Ruhe im Land eingekkehrt. Der Held genießt wie alle anderen die Freuden des Lebens, als er während eines Spaziergangs im Wald auf einen sonderbar mas-

kierten Mann trifft. Dieser stellt sich als Stalkid vor, erklärt kurz, dass er Epona entführt hat, und verschwindet prompt durch eine magische Tür in eine fremde und unheimliche Welt. Natürlich ist Link kein Waschlapen und spurtet dem mysteriösen Maskierten durch die Tür hinterher.

Das Erste, was unser unermüdlicher Kämpfer gegen das Böse in dieser neuen Welt wahrnimmt, ist ein riesiger Mond. Als er die sonderbaren Einheimischen auf den Mond anspricht, erfährt er, dass dieser bald auf die Erde fallen wird. „Bald“ heißt in diesem

Fall in nur drei Tagen. Link nimmt selbstverständlich die Herausforderung an und stürzt sich in ein spannendes Abenteuer. Genau genommen ist *Majora's Mask* eine Nebenstory von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und spielt passenderweise in einem Paralleluniversum. Dennoch werden die Fans einige bekannte Gesichter wieder sehen. So tauchen zum Beispiel Ingo und natürlich Zelda auf. Im Vergleich zu *Ocarina of Time* gibt es eine entscheidende Neuerung, die euch noch mehr Möglichkeiten der freien Abenteuergestaltung eröffnet. Link findet im Verlauf der Geschichte diverse Masken, die ihm die Fähigkeit verleihen, sich in verschiedene Lebensformen zu verwandeln. Setzt der kleine Held zum Beispiel die Goron-Maske auf, transformiert er sich in eine der steinfressenden Gestalten aus *Ocarina of Time*. Neben einer ungeheuren physischen Kraft entwickelt Link so auch eine





Zu den neuen Features in Majora's Mask zählen, wie der Name schon sagt, die Masken. Diese kann Link jederzeit aufsetzen und verfügt so über neue Eigenschaften. Hier spielt er auf der magsichen Trompete

wahnsinnige Geschwindigkeit, wenn er rollend das Land durchquert. Die Deku-Scrub-Mask erlaubt es dem Spieler, in die Rolle der Deku-Charaktere aus dem Vorgänger zu schlüpfen. Neben der Fähigkeit, springend die Dungeons zu erkunden, kann er auch Seeds auf Gegner schießen, übers Wasser wandeln und durch die Luft gleiten. Eine weitere Maske heißt Zora. Damit kann er wie ein Aal mit der Geschwindigkeit eines Delfins die weite Unterwasserwelt erkunden. Wem das noch nicht reicht, der kann nach der Verwandlung auf spezielle Musikinstrumente zurückgreifen, auf denen ganz besondere, magische Melodien gespielt werden können.

Optisch hat der Nachfolger von *Ocarina of Time* deutlich gewonnen. Nicht zuletzt durch die konsequente Unterstützung des 4-MB-Expansion-Paks. Egal, wo Link sich auf-

hält, die Detailfülle hat noch einmal sichtlich zugenommen. Wo früher nur ein Baum war, steht jetzt ein kleines Wäldchen. Wo früher ein Gegner Link an den Kragen wollte, sieht sich der Held jetzt ganzen Horden von Feinden gegenüber. Viel Liebe zum Detail haben die Grafiker auch bei den Szenarien walten lassen. Die Örtlichkeiten des Spiels variieren mehr als im Vorgänger und geben so jeder Szene eine eigene Atmosphäre. In *Majora's Mask* muss der Held stinkende Sümpfe, verschneite Bergdörfer oder eine merkwürdige Stadt mit einer gigantischen Turmuhr besuchen. Letztere zeigt übrigens eindrucksvoll die verbleibende Zeit bis zur Kollision zwischen Mond und Erde an.

Unterm Strich haben die Programmierer mit *Zelda: Majora's Mask* genau das geschaffen, was sich Fans vom *Ocarina*-Nachfolger versprechen – eine nahezu identische Steue-



rung mit verbessertem Gameplay, exzellenter Grafik und völlig neuen Spielaufgaben. Jede Wette, dass sich auch dieser *Zelda*-Teil, genau wie alle Vorgänger, weltweit über vier Millionen Mal verkaufen wird.

Marcus Höfer/Holger Reher



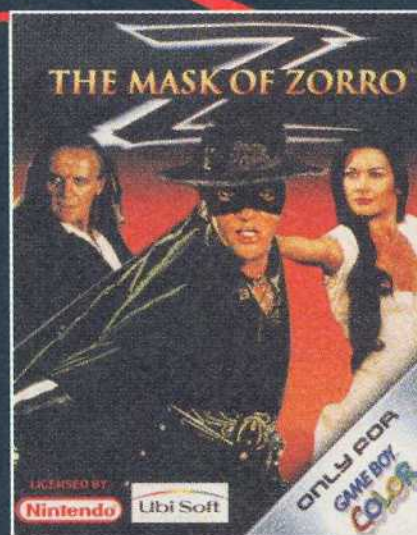
Zzzzzzz...oooooooooooo!

Er ist ein Meister mit dem Degen! Ihm sind Fernsehserien, Kinofilme und Videospiele gewidmet. Zorro, der Helfer der Unterdrückten, lässt die mächtigen Herren zittern. TOTAL! verlost in Zusammenarbeit mit Ubi Soft zehn Preise rund um den schwarz gekleideten Helden. Ihr könnt jeweils eins von fünf Spielen für den Game Boy Color oder eine von fünf VHS-Videokassetten gewinnen.

Schickt einfach eine Postkarte an diese Adresse:

TOTAL!
Stichwort: „Die Maske des Zorro“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 26.06.2000 (Poststempel).
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!



Genre:
Jump & Run

Entwickler:
HAL/Nintendo

Erhältlich:
ab Spätsommer 2000

星のカービィ64

Kein echter Nintendo-Fan kommt an Kirby vorbei. Der niedliche Held hat im allerneuesten Teil sogar die dritte Dimension entdeckt. Ein Grund mehr, Kirby 64: The Crystal Shards zu spielen.

Kirby ist seit NES-Zeiten eine feste Größe im Nintendo-Programm. Erstaunlich, dass es so lange gedauert hat, bis die rosa Knuddelkugel nun auch endlich eine N64-Hauptrolle bekam – bis dahin hatte er lediglich einen Gastauftritt in *Smash Brothers*. Während *Kirby 64: The Crystal Shards* in Japan bereits großen Erfolg hat, müssen wir Europäer uns bis zum Spätsommer gedulden. Doch im Vergleich zu den fünf Jahren, die seit der Ankündigung auf der Shoshinkai (heute: Nintendo Spaceworld) 1995 vergangen sind, ist das ja nun wirklich ein Klacks.

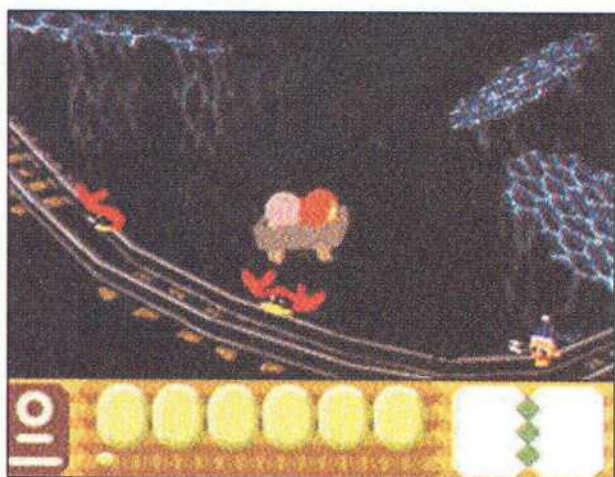
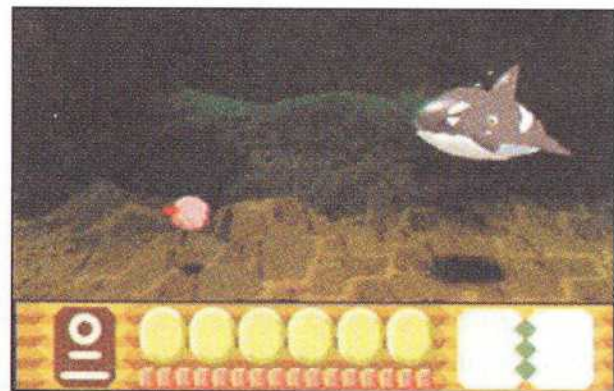


lungsreich gestalteten Level zu manövrieren. Die Aufgaben: eine gekidnappte Elfe retten und so viele Kristalle wie möglich einsammeln.

Bekanntermaßen kann Kirby die Fähigkeiten seiner Gegner durch das Einsaugen selbiger annehmen. Da ihr die verschiedenen Aktionen noch fröhlich miteinander kombinieren könnt, ist die Anzahl der Manöver, zu denen Kirby in der Lage ist, einfach enorm. So kann er sich zum Beispiel in eine Bombe, einen wandelnden Stein, der gegen Angriffe resistent ist, oder ein Kletterseil verwandeln, sich Gegner greifen und diese durch die Luft schleudern, Feuer spucken und vieles mehr. Unzählige Gegnerformen wollen euch auf eurer Reise aufhalten, und ohne das Einsetzen des richtigen Moves wird der Trip nicht sehr lange andauern. Wenn zum Beispiel ein Feind eine Plattform einnimmt und ihr bei einem Sprung auf diese Plattform un-

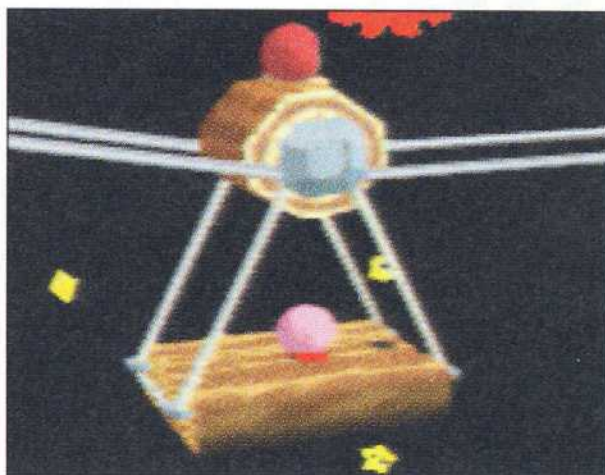


Kirby, die rosa Knuddelkugel, hilft natürlich immer gerne, wenn kleine Mädchen in Not geraten sind. Also, auf zu neuen Abenteuern!



Wenn auch die Level nur aus groben Polygonen bestehen, so gibt es doch viel Abwechslung

Damals sollte das Spiel noch *Kirby's Air Ride* heißen, und es verfügte über ein komplett anderes Gameplay. Aus dem Rennspiel wurde nun ein Jump&Run der Extraklasse. Das wird schon bei der Grafik deutlich. In bunten Farben und butterweich scrollt die Landschaft am Auge des Spielers vorbei, während dieser alle Hände voll zu tun hat, den putzigen Helden durch die abwechs-



weigerlich mit ihm zusammenstoßen würde, empfiehlt es sich, Kirby in ein Stachelmonster zu verwandeln. Auf Knopfdruck schießen dann riesige Dornen aus dem Stahlpanzer und speien den Unhold sogar von einer weiter unten gelegenen Ebene aus auf. Ihr merkt schon, *Kirby64* bietet euch neben der schmucken Grafik auch ein äußerst turbulentes Gameplay, bei dem das Feeling der guten alten 2D-Plattform-Spiele wieder aufkommt und das Jung und Alt gleichermaßen begeistert.

Marcus Höfer/Holger Reher

Playcom

Software Vertriebs GmbH



SOFTWARE

Army Men - Sarges Heroes	dt	109.00
Asteroids Hyper 64	dt	89.99
Battlezone 64	dt	109.00
Daffy Duck "Duck Dodgers"	dt *	109.00
Daikatana	dt	109.00
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
ECW Hardcore Revolution	dt	94.99
F1 Pole Position 64 (F1 Grand Prix)	dt	39.99
F1 Racing Championship	dt *	109.99
Mario Party 2	dt *	109.99
Multi Racing Championship	dt	39.99
NHL Breakaway 99	uk	19.99
Operation: Winback	dt	109.99
Perfekt Dark	dt *	109.99
POKéMON Stadium + Transfer Pak	dt	129.99
POKéMON Stadium Spieleberater	dt	24.00
Revolt	dt	49.99
Ridge Racer 64 (RR64)	dt	109.99
South Park	dt	49.99
Super Smash Brothers	dt	89.99



SOFTWARE

Tarzan	dt	94.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	99.99
Toy Story 2	dt	94.99
Turok Legenden d.verlorenen Landes	dt	49.00
Turok Rage Wars	uk	29.99
WWF Wrestlemania 2000	dt	109.99



Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



HARDWARE

Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben	dt	199.00
Antennenkabel Nintendo 64	dt	19.99
Arcade Joystick Mad Catz (Rumble)	dt	29.99
Game Booster	dt	89.00
Joypad N64 Grau	dt	49.99
Rumble Pak incl.1 Meg Memory	dt	14.99
Transfer Pak	dt	39.00



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR



SOFTWARE

Die 24 Stunden von Le Mans (Color)	dt	59.99
Dragon Quest Monsters (Color)	dt	59.99
Game & Watch Gallery 3 (Color)	dt	44.99
Gute Zeiten - Schlechte Zeiten (C)	dt	59.99
Men in Black 2 (Color)	dt	59.99
Micro Machines 3 (Color)	dt	59.99
NBA Jam 99 (Color)	dt	19.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Gelbe Edition	dt *	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
POKéMON Spieleberater	dt	24.00
Pong (Color)	dt	54.99
Rainbow Six (Color)	dt	54.99
Rayman (Color)	dt	64.99
Rugrats Die Zeitreise	dt	59.99
San Francisco Rush Extr. (Color)	dt *	59.99
Super Mario Bros.Deluxe Color	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	49.99
Thrasher (Color)	dt	54.99
Tony Hawk's Skateboarding (Color)	dt	59.99
Wario Land 3 (Color)	dt	64.99
WCW Mayhem	dt	44.00



HARDWARE

Game Boy Color (inkl.Batterie) - div. Farben	dt	149.00
Game Boy Tasche bunt	dt	14.99
Dual Link Kabel Universal farb.sort	dt	14.00
Netzteil Color & Pocket schwarz	dt	Sep 99
Shock'n Rock Akku Pack+Rumble Pack	dt	49.99
X-Ploder (Schummelmodul)	dt	54.99



POKéMON MERCHANDISE

POKéMON Megasketcher	dt *	59.99
POKéMON Murrel Shooter + 8 Murreln	dt *	44.99
POKéMON Murreln Serie 1-5	dt *	19.99
POKéMON Murrelsammelbox + 5 Murreln	dt *	54.99
POKéMON Murrelsammelbox + 8 Murreln	dt *	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKéMON Pikachu Schlüsselanhänger	dt	9.99
POKéMON Sammelmagnet	dt *	19.99
POKéMON Soundtrack (TV-Serie)	dt	31.99
POKéMON Soundtrack by the Motion P.	dt	34.00
POKéMON Soundtrack The First Movie	dt	34.00

MEGA GAME NEW



Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

Genre:
Action/Adventure

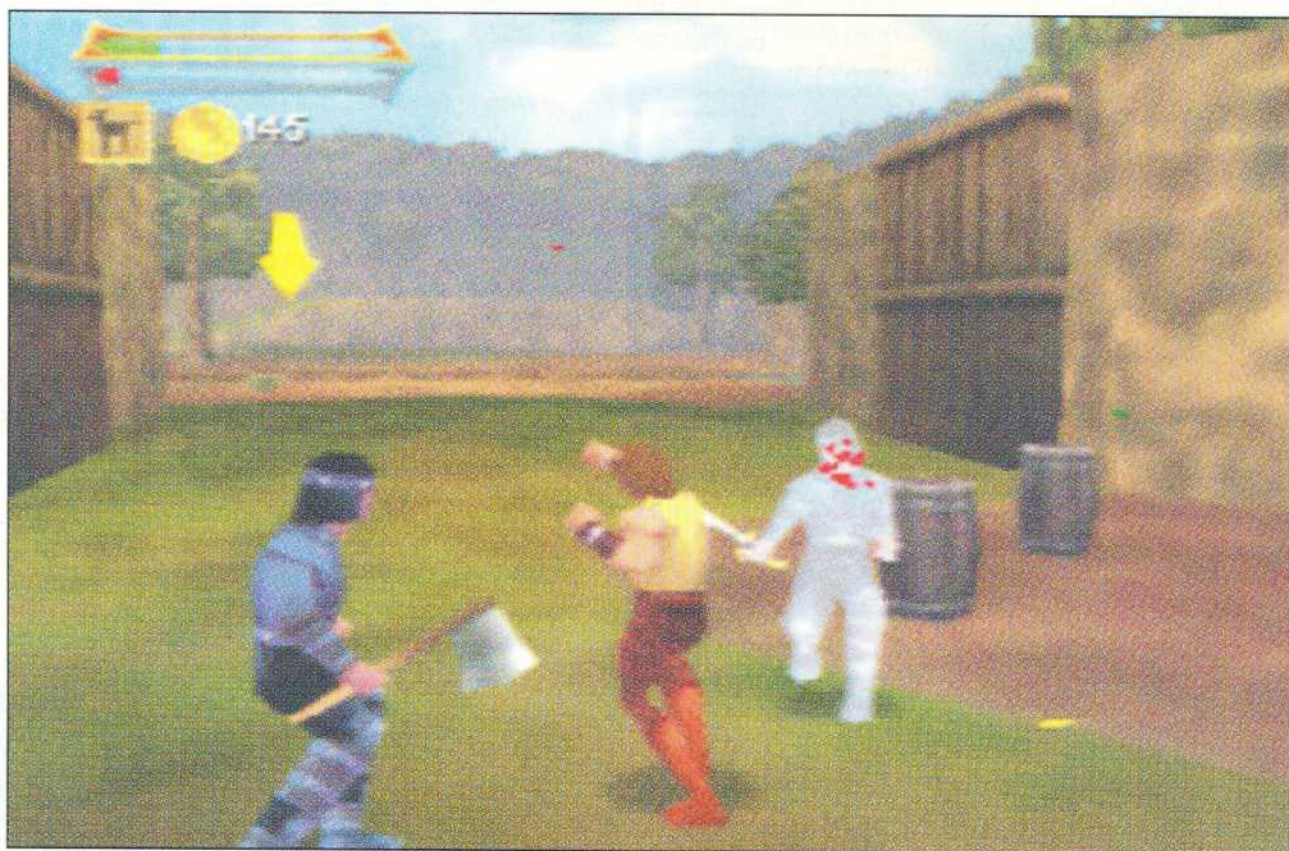
Entwickler:
Player 1

Erhältlich:
ab Juli

HERCULES

THE LEGENDARY JOURNEYS™

Der Sohn des Zeus muss in seinem ersten N64-Abenteuer jede Menge Gefahren bestehen und den Kriegsgott Ares daran hindern, die Macht im Olymp an sich zu reißen. Helft ihm dabei, dieses Abenteuer zu meistern!

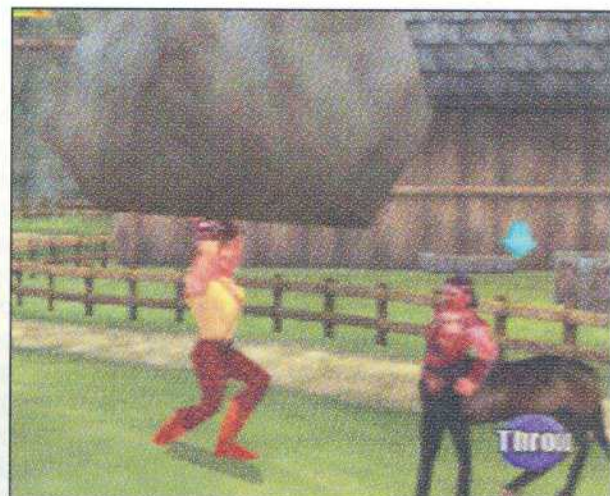


Hercules und seine Freunde scheinen das Böse automatisch anzuziehen. Häufig geratet ihr in einen Hinterhalt und müsst euch mit aller Kraft gegen eine Übermacht von Räubern und Raubrittern zur Wehr setzen

Der Sohn des Zeus hat in seinem 3D-Action-Adventure alle Hände voll zu tun, um den machtlüsternen Kriegsgott Ares in seine Schranken zu weisen. Dieser hat nämlich einfach den Göttervater Zeus in ein Verlies geworfen und die zwei mächtigen Titanen befreit, um die Macht im Olymp zu übernehmen. Euer Trainer Cheiron macht euch anfangs mit der Steuerung des Helden vertraut. Hercules kann springen, laufen, klettern und Gegenstände anheben, um sie wegzuschleudern. Im Kampf setzt er Schläge, Tritte und Kniestöße ein. Um beispielsweise ganze Felsmassive aus dem Weg zu schaffen, besteht außerdem die Möglichkeit, einen Superschlag einzusetzen.



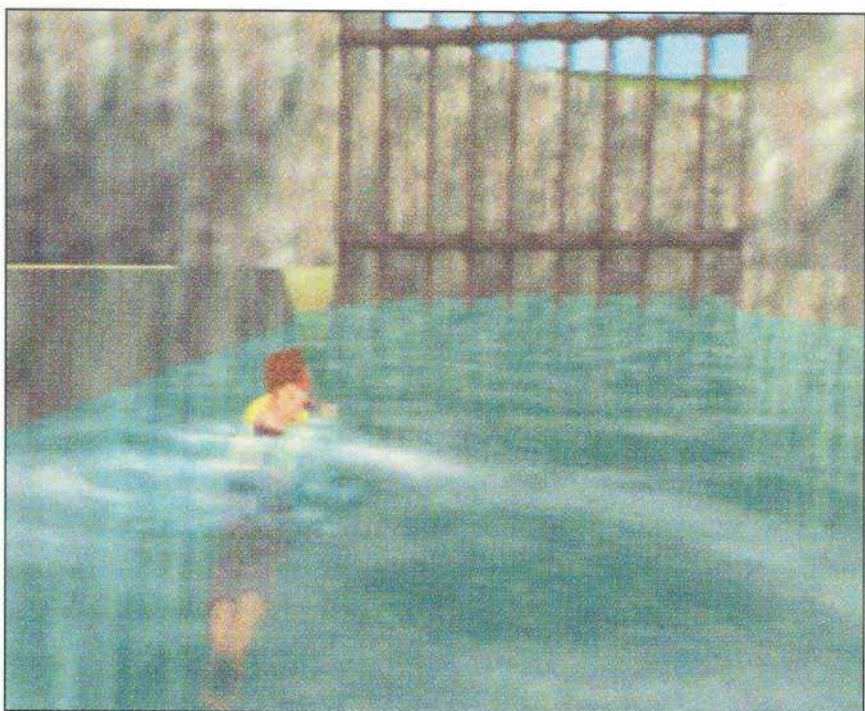
Insgesamt wird es drei spielbare Charaktere geben. Neben dem Sohn des Zeus werdet ihr auch seinen Kindheitsfreund Iolaus steuern können, der zwar nicht sehr stark, dafür aber enorm wendig und mit einem Stab bewaffnet ist. Um sich seiner Haut erwehren zu können, verbrachte Iolaus sein ganzes Leben mit dem Studium der Kampfkunst. Die Dritte im Bunde ist Serena, die halb Mensch, halb Reh ist und über vorzügliche Bogenschützenkünste verfügt. Des Öfteren habt ihr im Game die Möglichkeit, zwischen den Charakteren zu wechseln. Das bietet den Vorteil, dass ihr durch die spezifischen Fähigkeiten der jeweiligen Figur neue Bereiche erreicht oder zuvor schwer zu besiegende Gegner einfacher ausschalten könnt. Gesteuert werden die Helden aus einer Third-Person-Perspektive, wobei ihr die Kamera nach eigenen Wünschen einstellen könnt. Während eurer langen, abenteuerlichen Reise durch



Cheiron zeigt Hercules anfangs, wie er seine übermenschlichen Kräfte geschickt einsetzen kann

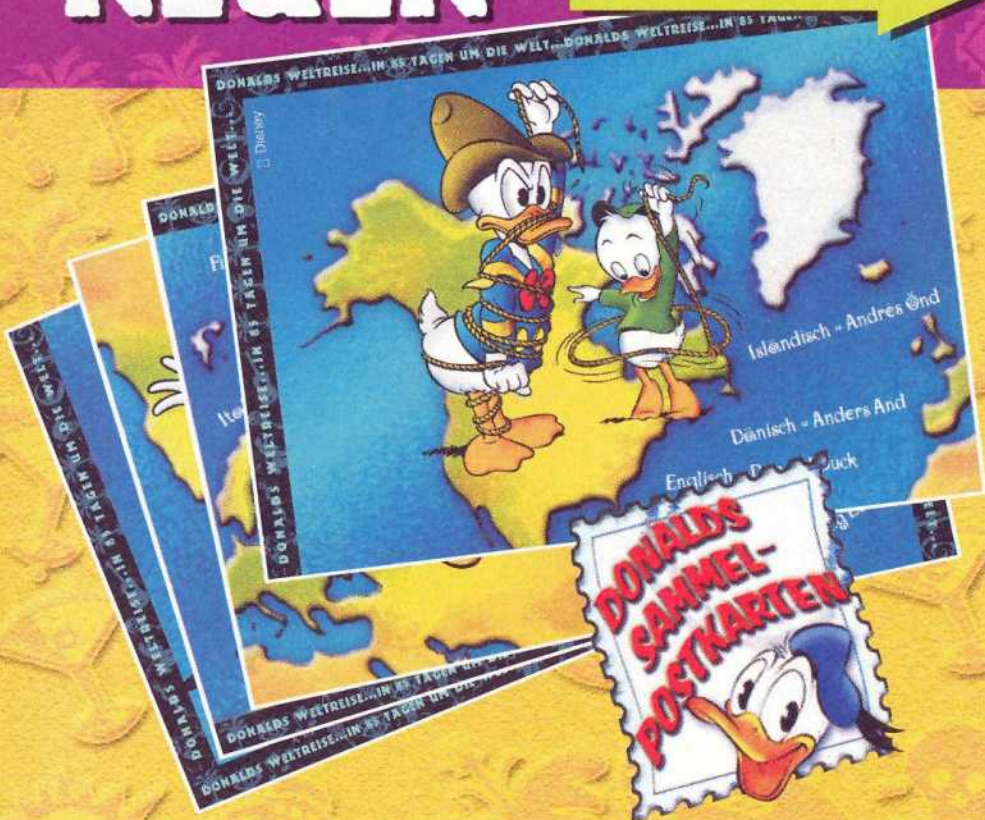
Täler, Berglandschaften und Sümpfe trifft ihr immer wieder auf versteckte Schatzkisten, die entweder wichtige Schlüssel, Artefakte oder Power-Ups enthalten. Fast alle Dorfgebäude können von euch betreten werden. Die dortigen Einwohner reden mit euch und verraten notwendige Informationen. Manchmal bitten sie euch aber auch einfach nur um einen Gefallen. So müsst ihr für sie beispielsweise verloren gegangene Gegenstände auffinden oder gefährliche Monster besiegen, die die ganze Gegend terrorisieren. Natürlich wandert ihr nicht einfach nur so umher. Neben einigen Rätseln warten insgesamt zwölf verschiedene Gegnertypen und eine Menge gewaltiger Endbosse darauf, von euch verdroschen zu werden.

Pit Großer



SPASS AM NÄGELKAUEN?

MEHR SPASS
GIBT'S IM
NEUEN



NIX FÜR STUBENHOCKER!

DIE ERSTE von 4 Donald-Weltreise-Postkarten
jetzt im neuen Lustigen Taschenbuch.

HOL DIR DEN SPASS AB 23. MAI!!!!

WALT
DISNEY'S **Lustiges
Taschenbuch**

...ab nach Entenhausen

WWW.LUSTIGES-TASCHENBUCH.DE

News, Donald DigiDuck und Mega-Gewinnspiel!!!

9. INTERNATIONALER
COMIC
SALON
ERLANGEN
22.-25. JUNI 2000

Genre:
Jump & Run

Entwickler:
Player 1

Erhältlich:
ab Juni

Nach dem enttäuschenden Kinofilm scheint zumindest das Game genügend Potenzial zu besitzen, um erfolgreicher abzuschneiden.



BLUES BROTHERS 2000

Elwood Blues hat ein gewaltiges Problem. Er verbrachte die letzten sechs Jahre im Gefängnis und erfährt zufällig, dass ein Wettbewerb der besten Bands ansteht. Nun muss er natürlich möglichst schnell aus dem Knast fliehen, um alle Mitglieder seiner alten Band zu finden, damit er mit ihnen zusammen beim Contest antreten kann.

Ihr steuert in diesem 3D-Jump&Run Elwood, der, allein aufgrund seines Outfits, einer der coolsten Videospielcharaktere der letzten



Während des Spiels habt ihr eine Reihe von Mini-Games zu absolvieren. Hier muss getanzt werden!



Zeit sein dürfte. Im schwarzen Anzug mit Hut und Sonnenbrille startet ihr im ersten Level, um aus dem Gefängnis zu entkommen. Insgesamt habt ihr vier groß angelegte Welten zu meistern. Nicht nur muskulöse Wächter, nein, auch einige Mitgefangene haben es



Der Wettbewerb der besten Bands steht an, und Elwood Blues muss sein Bestes geben, um alle Mitglieder seiner alten Combo um sich zu scharen. Bis er am Ziel ist, gilt es, die verrücktesten Abenteuer zu bestehen

auf den armen Elwood abgesehen. Zwar kann er sich durch Faustschläge wehren, aber an einigen Stellen des Games kommt ihr mit der Taktik des Vorbeischleichens an euren Gegnern besser voran. In den einzelnen Levels gilt es, jede Menge kleinerer und häufig ziemlich abgefahrener Rätsel



Mithilfe einer großen Fernbedienung können einige Geistesranke zur Schwester gesteuert werden

zu lösen. So müsst ihr beispielsweise einer Krankenschwester in der Psychiatrie helfen, ihre Schützlinge mittels einer Art Fernbedienung zu ihr zu lenken, damit sie ihnen die so notwendige Beruhigungsspritze geben kann. Tänze von Gefängnisinsassen müssen von euch ebenfalls nachgemacht werden, um zu beweisen, dass ihr den Blues in euch

habt. Unterwegs findet ihr immer wieder goldene Schallplatten und Musiknoten. Die Noten werden von euch benötigt, um die später anstehenden Proben mit der Band zu bestehen, während die Schallplatten euch Hinweise zu neuen Moves geben.

Die uns vorliegende Version von *Blues Bro-*



Die goldenen Schallplatten geben Elwood Blues die notwendigen Tipps, sobald er sie berührt hat

thers 2000 hinterließ sowohl durch ihre abwechslungsreiche Grafik als auch spielerisch einen positiven Eindruck. Wenn die Programmierer noch die Kameraführung bis zum Release besser in den Griff bekommen, steht allen Freunden der *Blues Brothers* ein höchst interessanter Titel bevor.

Pit Großer

Kommst

Aber

du

mit in die

noch mit

Kiste

zu

steige ich

mir?

nicht!

Ja und Nein sind nicht die einzigen Antworten auf

die wichtigen Fragen,

die sich im Leben stellen. Vielleicht

gar nicht so verkehrt, sich

schon rechtzeitig darauf vorzubereiten

Wie? Zum Beispiel mit

den BZgA-Broschüren.

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

IX/25

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

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

Genre:
Rennspiel

Entwickler:
Left Field Studios

Erhältlich:
ab Juni

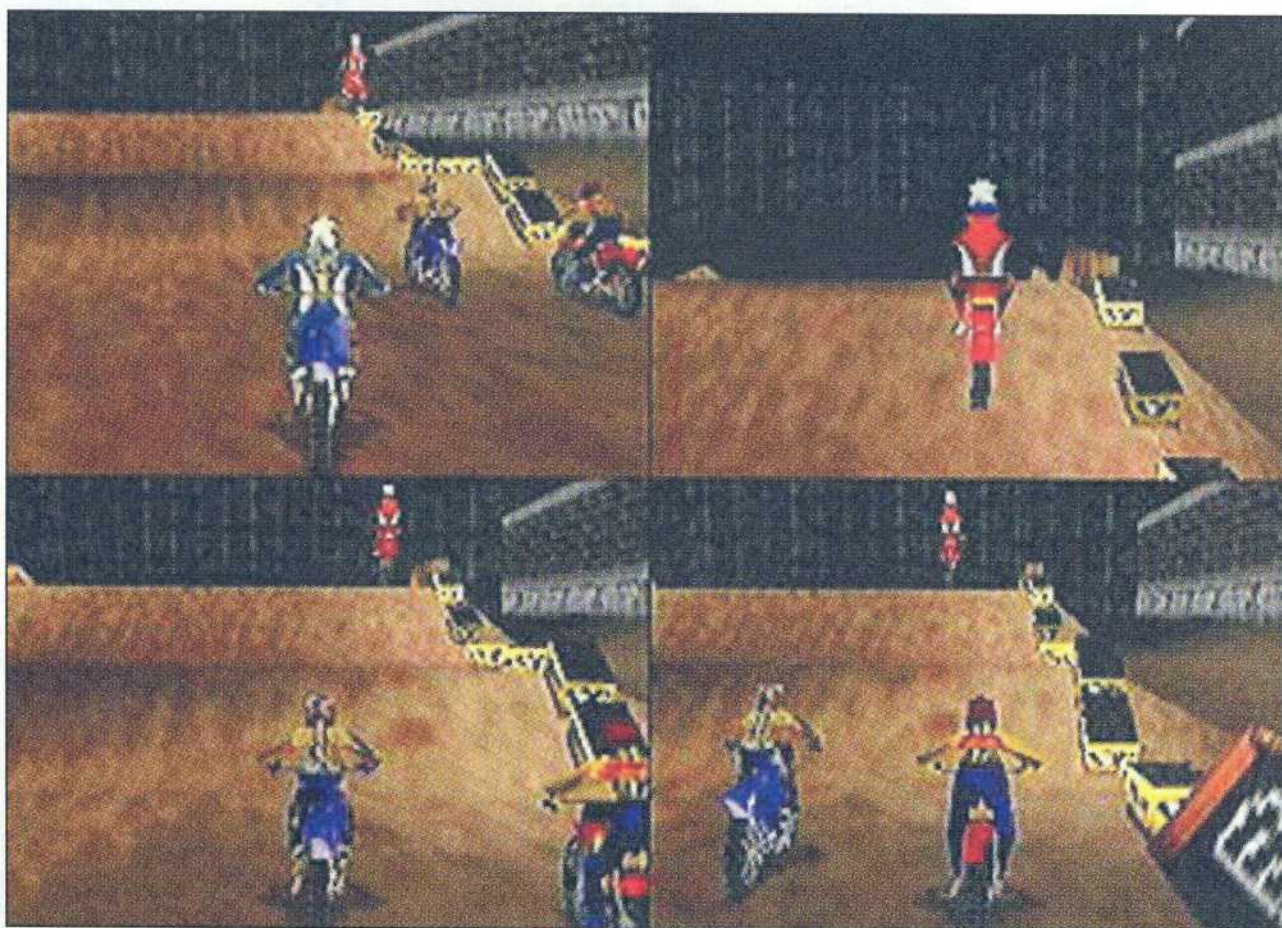
EXCITEBIKE 64

Nintendo⁶⁴-Besitzer erwartet in diesem Jahr noch eine Menge erstklassiger Titel. Rennspiel-Fans sollten sich auf jeden Fall die Motorcross-Simulation Excitebike 64 vormerken.

Wer bereits ein paar Videospieljahre auf dem Buckel mit sich herumträgt, kennt sicher den NES-Klassiker *Excitebike*. Das Game zählt nicht nur zu den All-Time-Favoriten von Nintendos Spitzenentwickler Shigeru Miyamoto, es erhielt in der TOTAL! 11/94 auch die Note 2. Überzeugen konnte vor allem die für damalige Verhältnisse extrem vielseitige Steuerung der Motocross-Maschinen. Inzwischen sind einige Jahre ins Land gezogen. Das SNES kam, das SNES ging, einen *Excitebike*-Nachfolger gab es für Nintendos 16-Bit-Konsole nicht. Alle Freunde des Klassikers werden jetzt mit einer überzeugenden Nintendo⁶⁴-Fortsetzung entschädigt. Die US-Verkaufsversion traf nur wenige Tage vor Redaktionsschluss bei uns ein. Für einen Test reichte die Zeit daher nicht, dennoch wurde allen sofort klar, dass es sich bei *Excitebike 64* um einen absoluten Spitzentitel handelt. Die Programmierer der Left Field Studios haben das Kunststück absolviert, eine absolut realistische Simulation zu erschaffen, die sich trotzdem problemlos spielen lässt. Ein Vergleich mit *Wave Race 64* und *1080° Snowboarding* drängt sich förmlich auf. Auch bei diesen beiden Titeln war es möglich, innerhalb kürzester Zeit die Steuerung in den Griff zu bekommen, ohne Abstriche in puncto Realismus in Kauf nehmen zu müssen. Neben 20 Indoor- und Outdoor-Kursen für den Solospieler könnt ihr zu zweit, zu dritt oder zu viert an den Start gehen. Dabei müsst ihr nicht zwingend ein Wettrennen gegeneinander austragen. Nachdem ihr sämtliche Strecken gemeistert habt, könnt ihr auch auf den Motorrädern sitzend Fußball spielen oder euer Talent im Erklimmen einer Steigung messen.

Excitebike 64 ist abwechslungsreich und fantastisch spielbar. Der Sound der Feuerstühle klingt authentisch, und die Grafik setzt neue Maßstäbe. Matschspritzer, die euch um die Ohren fliegen, und realistische Animationen der Fahrer zeigen, mit welcher Liebe zum Detail vorgegangen wurde. Mit Expansion Pak dürft ihr das Geschehen sogar in High-Res bestaunen. Einen ausführlichen Test findet ihr in der kommenden TOTAL!.

Frederic Berg



Natürlich werden im Vierspieler-Modus weniger Streckendetails dargestellt, dafür bleibt die Bildrate jedoch weitestgehend konstant. Ihr könnt übrigens auch im Motorradfußball gegen eure Freunde antreten



Es gibt diverse Abkürzungen und Alternativwege, die nicht immer so leicht zu entdecken sind wie hier



Als Zugabe integrierten die Entwickler der Left Field Studios das Excitebike-Original vom NES

JA, ES IST WAHR!

TOTAL!-Leser im 7. Himmel! Eure TOTAL! wird in diesem Monat sieben Jahre alt. Vielen Dank an alle Leser, ohne euch gäbe es keine TOTAL!. Egal, ob ihr schon seit der ersten Ausgabe dabei oder erst später oder vor kurzem hinzugestoßen seid, jetzt hagelt es Gewinne!

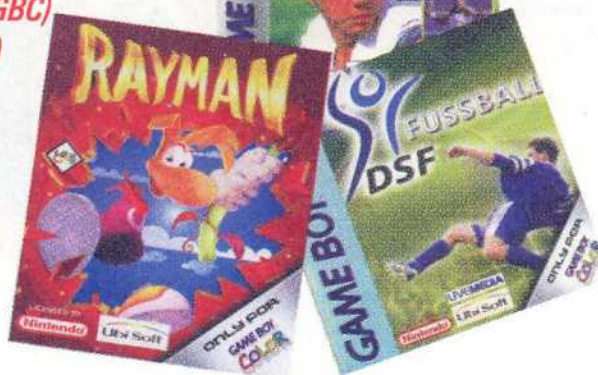
DAS SIND DIE PREISE:



2 x *Armorines: Project S.W.A.R.M.* (N64)
3 x *Jeremy McGrath Supercross 2000* (N64)



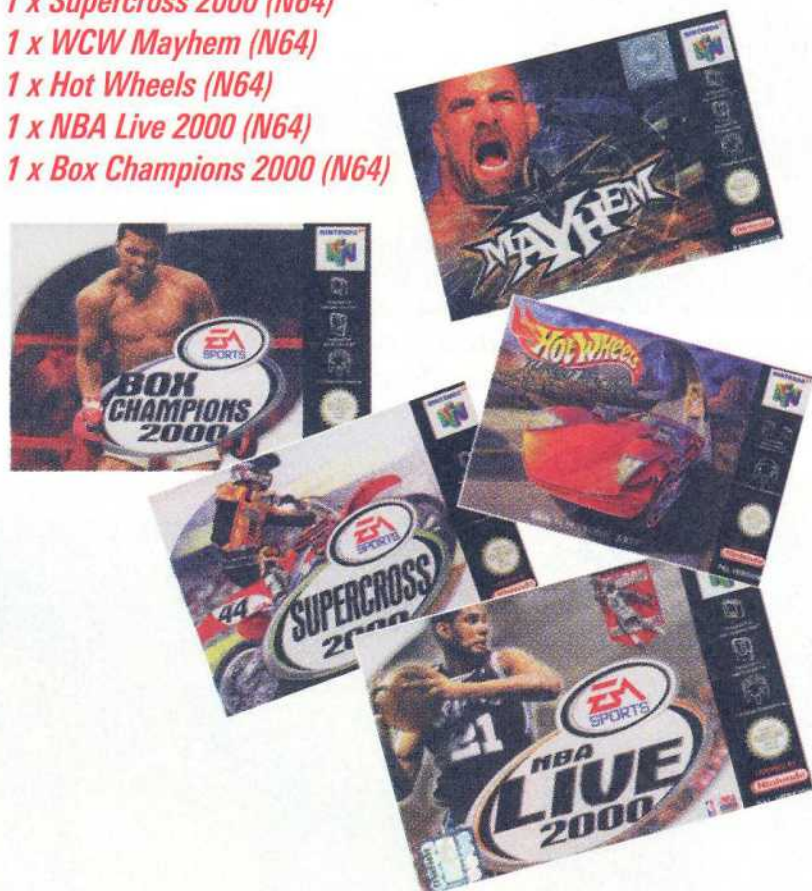
3 x *DSF AllStar Tennis* (GBC)
3 x *DSF Fußball* (GBC)
3 x *Rayman* (GBC)



10 x *Gex: Deep Cover Gecko* (GBC)



1 x *Supercross 2000* (N64)
1 x *WCW Mayhem* (N64)
1 x *Hot Wheels* (N64)
1 x *NBA Live 2000* (N64)
1 x *Box Champions 2000* (N64)



MITSUI & CO. DEUTSCHLAND GMBH

1 x *Top Gear Rally 2* (N64)
1 x *Top Gear Hyperbike* (N64)
1 x *Swing* (GBC)
1 x *Bugs Bunny in Crazy Castle 4* (GBC)



Schickt einfach eine Postkarte an folgende Adresse, und schon nehmt ihr an unserer Jubiläums-Verlosung teil:



TOTAL!
Stichwort: „7. Himmel“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 26.06.2000 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der beteiligten Firmen sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Hudson Soft

Preis:
ca. DM 120



MARIO PARTY 2

Mario grinst wie ein Honigkuchenpferd, Yoshi macht einen Luftsprung, und Peach bekommt vor lauter Freude ganz feuchte Augen – Mario Party geht in die zweite Runde.



Mini-Games



Mit fiesen Zacken an der Frontseite geht ihr in diesem Spiel auf die Jagd nach den Ballons der anderen



Einer gegen alle, heißt es bei diesem Game, in dem die Glühbirnen der anderen zerschlagen werden sollen



Hier verwandeln sich die Noten nach und nach in Tastensymbole, die sich die anderen merken sollen



In einem der Solospiele gilt es, sich gut zu erinnern, unter welchem Fass welches Item steckt



Bei Mario Party 2 ist es teilweise noch komplizierter, an die Sternfelder zu gelangen. Durch zusätzliche Items, die ihr in Mini-Games gewinnt oder zufällig auf den Brettern findet, könnt ihr aber manchmal abkürzen



Richtig Spaßig ist das Flugrennen via Splitscreen. Nur Teamwork bringt euch voran und den Sieg



Das Kranspiel aus dem ersten Teil wurde modifiziert: Ihr könnt nun öfter nach den anderen greifen



Alles Anfang ist schwer! Damit ihr auch genau versteht, was eigentlich gerade auf den Spielbrettern abgeht, werden euch in einem sehr umfangreichen Übungsmodus sämtliche Felder, Items und Shops genau erklärt

Neue Spielfelder, neues Glück! Bei *Mario Party 2* tretet ihr erneut gegen bis zu drei menschliche oder computergesteuerte Gegner an. Letztere könnt ihr zu Beginn einer Partie auf jeweils eine von drei Spielstärken einstellen. Dadurch verändert sich selbstverständlich nicht das Würfelglück, vielmehr agieren die entsprechenden Akteure auf einer höheren Spielstufe wesentlich geschickter in den Mini-Games und setzen ihre Items schlauer ein. Damit sind wir dann auch schon bei einer der – wenigen – Neuerungen, die der Nachfolger zu bieten hat. Sowohl in den Zwischenspielen als auch auf bestimmten Feldern der Spielbretter lassen sich besondere

Objekte einheimsen. Durch diese ist es euch möglich, wann immer ihr wollt entweder mit zwei oder drei Würfeln zu werfen, einen Geheimgang aufzuschließen – der meistens eine Abkürzung darstellt – oder andere nützliche Aktionen auszuführen. In den Shops und Einrichtungen der Spielbretter lassen sich gegen Kohle diverse Hilfestellungen anfordern.

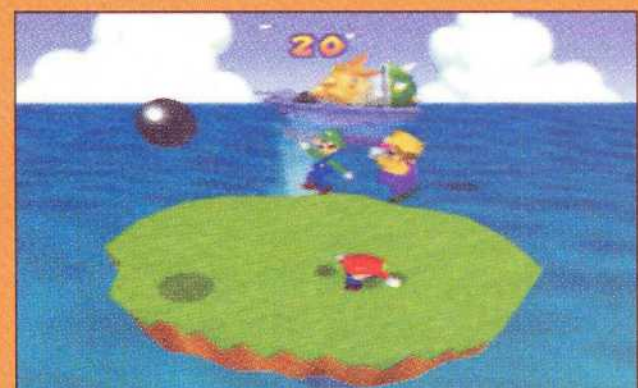


Verschoben

Tja, da dachten wir eigentlich, dass wir noch rechtzeitig die PAL-Version von *Mario Party 2* erhalten würden und mussten dann von Nintendo erfahren, dass sich der Erscheinungstermin auf unbestimmte Zeit verschiebt. Kurzerhand haben wir uns einfach das US-Spiel geschnappt, das sich inhaltlich nicht von der deutschen Fassung unterscheiden wird, und es einem ausgiebigen und für alle Beteiligten äußerst spaßigen Test unterzogen.



Diesmal wird in Teams musiziert. Das Paar mit dem besseren Taktgefühl geht als Sieger aus dem Spiel hervor



Bereits im ersten Teil war diese Insel unter Beschuss. Wer im richtigen Moment springt, bleibt!



Zweimal muss ein Block getroffen werden, um an das Item zu gelangen. Nur rotieren die Blöcke dabei schnell!



Wer am Ende der Musik in dieselbe Richtung wie der Vormacher sieht, bekommt einen Minuspunkt



Hau-den-Lukas einmal anders. Bei diesem Solo-Game wird eine Rakete auf die Items geschossen



Gleich versinken ein paar der Plattformen in der Lava. Pech für alle, die gerade darauf standen



Die Reise nach Jerusalem einmal anders: Anstelle von Stühlen verschwinden bunte Plattformen



Beim Seilspringen ist gutes Timing gefragt, da das Seil aus Flammen die Geschwindigkeit wechselt



Um an das gewünschte Item zu gelangen, muss das Signal im richtigen Moment umgestellt werden

Die Bretter, die den Spaß bedeuten

Pitateninsel



Auf der Pirateninsel müsst ihr vor allem auf der Überseebrücke aufpassen. Wenn ihr ein falsches Feld betretet, werdet ihr von Seeräubern mit Kanonenkugeln bombardiert und zurück auf das Startfeld geschossen.



Keine Angst vor dem Hai! Er tut euch nichts, sondern bringt euch heil ans andere Spielbrettufer

Mystery-Land



Mithilfe der Teleporter lassen sich im Mystery-Land schnelle Ortswechsel bewerkstelligen. Neben vielen kleinen Feldern bieten auch die großen Plattformen die Möglichkeit des schnellen Transports.



Beam me up, wer auch immer! Peach nimmt eine der Teleporterplattformen in Anspruch

Western-Land



Im Western-Land lassen sich nicht nur weite Strecken durch eine romantische Reise mit der Bimmelbahn abkürzen, sondern auch sämtliche Mitspieler gegen Bezahlung nur weniger Münzen vor der Milchbar versammeln.



Die Bimmelbahn fährt unterschiedliche Bahnhöfe an und lässt euch lange Strecken abkürzen

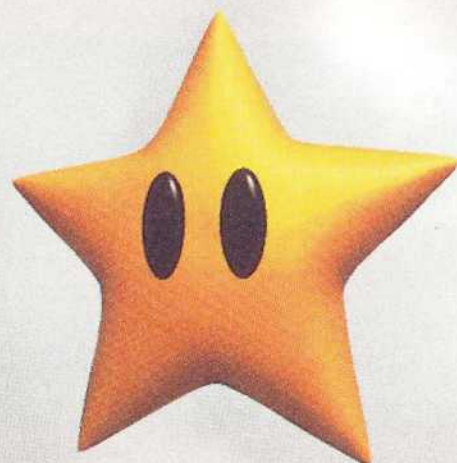
Die Space-Police schützt euch zum Beispiel gegen böse Weltraumpiraten, die euch bei der Ankunft auf einem bestimmten Feld bis zurück zum Start scheuchen. In der Milchbar könnt ihr sämtliche Mitspieler zu euch rufen (ihr könnt euch vorstellen, wie sich jemand darüber freuen wird, der nur noch wenige Felder von einem Stern entfernt war ...), und ein Hai ist so freundlich und hilft euch auf der Pirateninsel über das Wasser.

Neben den fünf neuen Spielbrettern, von denen wir euch drei im Extrakasten auf der linken Seite genauer vorstellen, gibt es auch wieder jede Menge Minispielchen. Insgesamt 64 der vergnüglichen Geschicklichkeitstests warten auf euch und eure Freunde – und

NEGATIV

↓ Allein wird's schnell langweilig, die Mini-Games ähneln sich zum Teil zu stark

Freunde solltet ihr unbedingt einladen, wenn ihr *Mario Party 2* spielen wollt, denn allein macht es nur halb so viel Spaß! Von diesen 64 Games sind 40 wirklich neu, die restlichen wurden vom Vorgänger übernommen. Die Steuerung ist dabei größtenteils sehr einfach, und mehr als zwei Knöpfe und den Analogstick müsst ihr selten bedienen. Zu Beginn eines jeden Wettbewerbs wird euch zudem genau erklärt, was ihr zu tun habt, und ihr dürft die Aktionen sofort an eurem Charakter ausprobieren. Um es euch noch einfacher zu machen, ist ein Übungsmodus hinzugekommen, in dem ihr, sooft ihr wollt, das jeweilige Minispiel trainieren dürft, ohne dass dabei Münzen für den Sieger verteilt werden.





Die anstrengende und gefährliche Lorenfahrt wurde grafisch aufgepeppt und macht richtig Spaß



Wer zählt am besten? Da sich die Toads schnell hin- und herbewegen, ist ein genaues Zählen gar nicht so einfach



Zwei Teams treten bei dieser Pong-Variante gegeneinander an und versuchen, Tore zu schießen



„Die Polizei, dein Freund und Helfer!“ Dieser Leitsatz gilt anscheinend auch im Weltall, denn für wenig Geld (sind die Cops dort oben etwa käuflich?) lässt sich ein Wachdienst anheuern, der fiese Weltraumpiraten verjagt

Auch außerhalb des Brettspiels dürft ihr vorher käuflich erworbene Mini-Games, wann immer ihr Lust dazu habt, bestreiten. Die bunte Grafik, die vielen Objekte auf den Spielbrettern und einige schöne Lichteffekte entzücken das Auge, ohne aber darüber hinwegzutäuschen, dass die Konsole dadurch nicht ausgereizt wird. Für eine Spielesammlung reicht die Qualität aber allemal. An Soundeffekten wird einiges geboten, und die Musikstücke nerven selbst nach stundenlangem Spielen nicht.

Mario Party 2 ist allen zu empfehlen, die sich oft Freunde einladen und den Vorgänger noch nicht haben. Zwar bekommen Besitzer von Mario Party frische Mini-Games, das Item-System und die neuen Bretter stellen aber ansonsten die einzigen Erweiterungen dar und rechtfertigen nicht unbedingt die erneute Ausgabe von 120 DM. Trotzdem stellt auch der zweite Teil einen absoluten Party-Hit dar, mit dem sich bis zu vier Spieler für lange Zeit königlich amüsieren können.

Holger Reher



Gameplay

2+

Die überwiegend recht einfachen Mini-Games überfordern auch blutige Anfänger nicht.

Dauerspaß

1-

Wer mit Freunden spielt, will gar nicht mehr aufhören. Solisten vergnügen sich nicht so lang.

Grafik

2

Im Vergleich zum Vorgänger sind vor allem die Spielfelder noch interessanter gestaltet worden.

Sound

2

Lustige Musikstücke dudeln im Hintergrund und jede Menge Soundeffekte erfreuen das Ohr.

Modulspeicherja, ein Spielstand
Passwörternein
Controller Paknein
Rumble Pakja
Expansion Paknein

Spieler1-4 (simultan)
Level64 Mini-Games
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität256 MBit
Erhältlichab Juli

FAZIT
2+

Genre:
Action

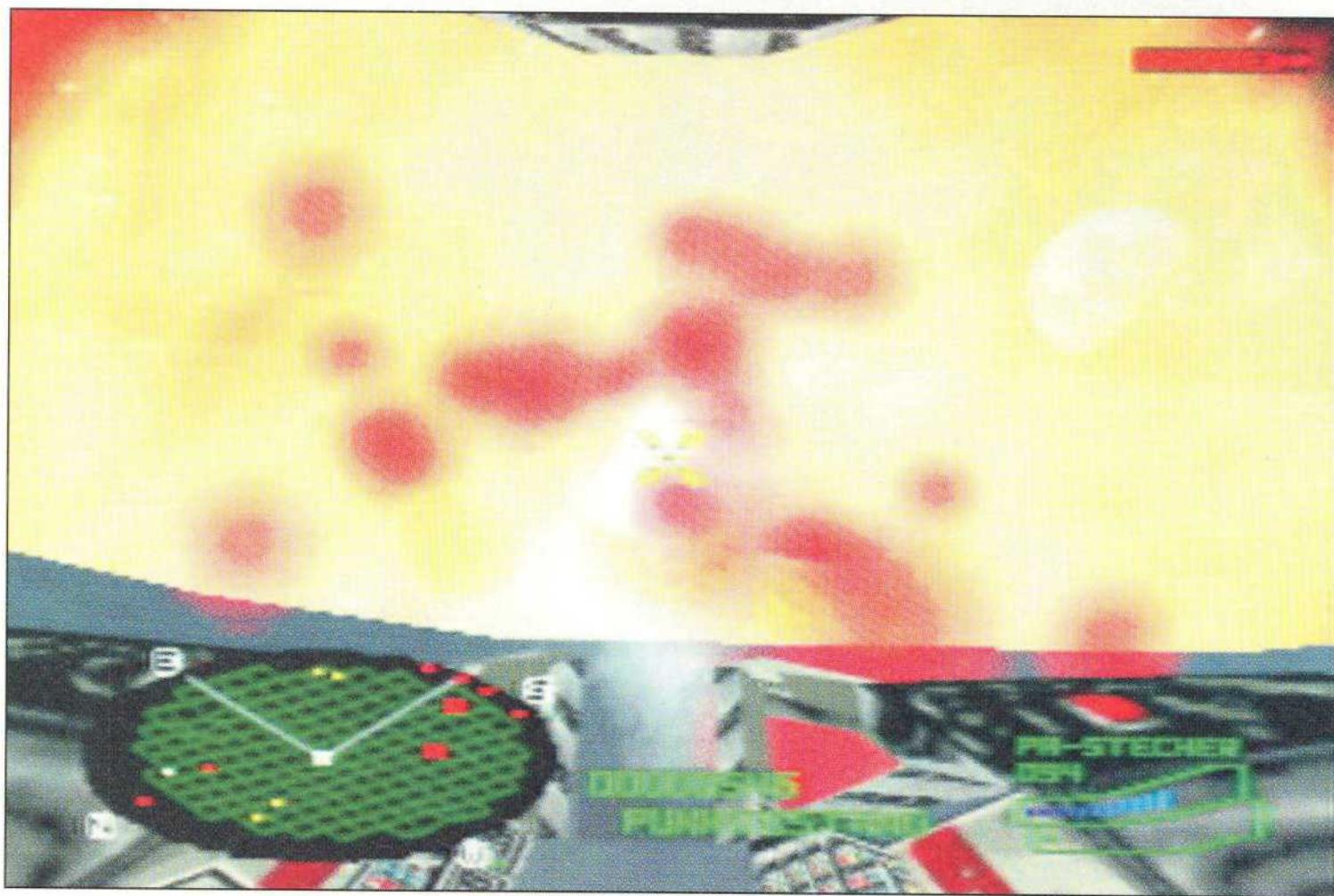
Hersteller:
Crave Entertainment

Entwickler:
Climax

Preis:
ca. DM 100

BATTLEZONE: RISE OF THE BLACK DOGS

Die angekündigte Kombination aus 3D-Action und Echtzeit-Strategie in einem Weltraumszenario klingt verlockend. Das Ergebnis ist allerdings Sternquadranten entfernt von der Vision der Entwickler.



Im Spiel wechselt ihr zwischen zwei Blickwinkeln. Sitzt euer Held in einem Panzer, erlebt ihr das Geschehen aus dem First-Person-View. Wandelt eure Figur im Kampfanzug über die Planetenoberfläche, wird die Verfolgerperspektive gewählt

Vor dem Einstieg ins Spiel müsst ihr euch entscheiden, für welche der drei Fraktionen ihr tätig werden wollt. Die Hintergrundinformationen zu den Parteien sind äußerst spärlich. Von den Amerikanern wisst ihr, dass sie eine Basis auf der dunklen Seite des Mondes errichtet haben, um dort entdeckte, außerirdische Artefakte näher zu untersuchen. Die Sowjets haben ebenfalls ein Lager aufgebaut, um besagte Forschungen auszuspionieren und deren Ergebnisse zu entwenden. Nähere Infos zur dritten Gruppe, den namensgebenden Black Dogs, erhaltet ihr nirgendwo. Im Gegensatz zur herkömmlichen Praxis wird diese Wissenslücke im Lauf des Spiels nicht geschlossen – der Bezug zur Story bleibt fadenscheinig und dadurch sehr unbefriedigend. Die drei unterschiedlichen Modi, Arcade, Pilot und Commander, sind im Endeffekt ziemlich ähnlich. In der erstgenannten Spielart

POSITIV
Space-Szenario mit waffenstarrten Battlemechs

werdet ihr quasi mitten im Gefecht ausgesetzt und kämpft so lange, bis eure Lebensenergie verbraucht ist. Als Pilot erhaltet ihr Missionsaufträge, die so simpel ausfallen, dass das Ergebnis im Prinzip mit dem Arcade-Modus identisch ist. Der anspruchsvollere Commander-Modus soll euch in die Lage versetzen, Basen zu gründen, Ressourcen zu verwalten, Einheiten aufzustellen und selbige zu kommandieren. Leider erlau-

NEGATIV
Triste Kulissen, hohle Story, ödes Gameplay

ben weder die komplizierte Steuerung noch die unkomfortable Menüführung, dass der vielversprechende Echtzeit-Strategie-Ansatz *Battlezone: Rise of the Black Dogs* ein verlockendes Spielmoment verleiht.

Obwohl auch der Multiplayer-Modus wiederum in die Varianten Deathmatch, Racing und Strategy unterteilt wurde, bereitet keine der drei das erhoffte Partyvergnügen. Schade, aber ein derart läppisch programmiertes Modul lässt sich wirklich nicht empfehlen.

Sebastian Krämer



Die Hovertanks haben einen deutlich höheren Verteidigungswert als der bewaffnete Anzug



Gameplay 4+

Die wenigen guten Ansätze werden von der vorherrschenden Monotonie im Keim erstickt.

Dauerspaß 4+

Ein echter Anreiz, *Battlezone* wiederholt zu spielen, wird nicht wirklich geboten.

Grafik 4

Dank der detailarmen und verwaschenen Kulissen bleibt wenigstens die Framerate stabil.

Sound 3-

Die Soundeffekte sind durchschnittlich, die begleitende Musik klingt seltsam gedämpft.

Modulspeichernein
Passwörternein
Controller Pak1 Seite/Spielstand
Rumble-Modulja
Expansion Pakja

Spieler1-4 (simultan)
Level3 Spielarten
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität256 MBit
ErhältlichEnde Mai

FAZIT
4+

TOTAL!

Heft-Shop

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

TOTAL! 6/97

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

TOTAL! 7/97

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

TOTAL! 8/97

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

TOTAL! 9/97

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

TOTAL! 10/97

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

TOTAL! 11/97

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

TOTAL! 12/97

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

TOTAL! 1/98

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

TOTAL! 2/98

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

TOTAL! 3/98

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

TOTAL! 4/98

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

TOTAL! 5/98

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

TOTAL! 6/98

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

TOTAL! 7/98

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

TOTAL! 8/98

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

TOTAL! 9/98

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

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.II, Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

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

TOTAL! 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: Marial Kombal 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-Sammeln, 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 QBC 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: Jet Force Gemini, Lego Racers, NFL Quarterback Club 2000, Rayman 2, Tonic Trouble, Worms Armageddon
Game-Boy-Tests: Asteroids, Crazy Bikers
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 1), Mario Golf (Teil 1)

TOTAL! 12/99

Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit dem Zelda-Producer Yoshiaki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legend des 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! 5/2000



Poster: 150 Pokémon
Specials: 64DD, Anime & Manga: Kenichi Sonoda
N64-Tests: Hydro Thunder, International Track & Field Summer Games, Rally 99, Tarzan
Game-Boy-Tests: Box Champions, Janosch – Das große Panama-Spiel, Metal Gear Solid, Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo, Tony Hawk's Skateboarding
Tipps&Tricks: Pokémon (GBC, Teil 7)

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 und 12/98 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				
☐	10/97 DM 6,80			☐	Sonderheft 1/97 DM 5,80		

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

☐ 5/00 DM 6,80

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

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

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

Leser von euch,
für euch

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.

SNES

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

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

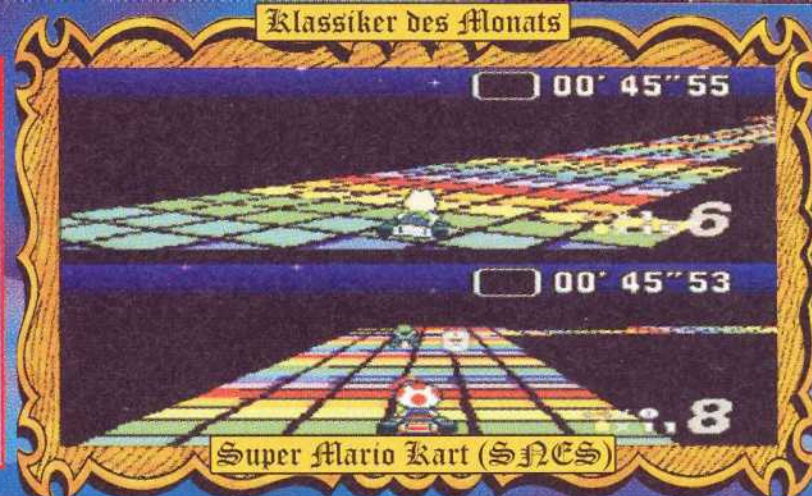
TOTAL! Aufruf

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! 8/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Comic- beziehungsweise Anime/Manga-Serien zählt ihr zu euren Lieblingen? Von Lucky Luke über Neon Genesis Evangelion bis zu den Westküsten-Räubern ist alles erlaubt.** Schickt uns bitte die Top-Ten-Auflistung eurer gezeichneten Helden!

TOTAL! Anderes

Jetzt haben wir den Salat! Die aktuelle Lieblingsspeise unseres Verlagsleiters: Ein gemischter Salat aus Chicorée, Sellerie, Frisée, Orangen, Gemüsezwiebeln und Knoblauch. Das ganze wird mit einem Mango-Chutney-Dressing angemacht.



Special:

Welche Spiele eignen sich am besten, um Online gegen den Rest der Welt anzutreten?

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

1 MARIO KART 64

Rennspiel • Note 1- • Test 6/97

Index: 13,5



2 INDIZIERT

F. P. Shooter • Rare • Test 10/97

Index: 9,1



3 F-ZERO X

Rennspiel • Note 1- • Test 6/99

Index: 6,3



4 MARIO PARTY

Spielesammlung • Note 2+ • Test 3/99

Index: 5,7



5 ISS 98

Sport • Note 1- • Test 9/98

Index: 4,8



6 SUPER SMASH BROS.

Prügelspiel
Note 3+ • Test 1/00
Index: 3,6

7 JET FORCE GEMINI

T. P. Shooter
Note 2+ • Test 11/99
Index: 2,8

8 WWF WRESTLEMANIA 2000

Prügelspiel
Note 2+ • Test 1/00
Index: 1,9

9 WORMS ARMAGEDDON

Action
Note 1- • Test 11/99
Index: 1,5

10 POKÉMON ROT/BLAU

Pokémon/RPG
Note 1 • Test 10/99
Index: 1,0

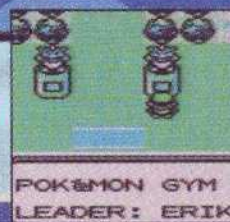
GB(C)

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

1 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 10/99

Index: 11,0



2 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93

Index: 9,3



3 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99

Index: 6,3



4 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run • Note 1- • Test 6/99

Index: 4,7



5 WARIO LAND II

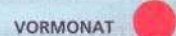
Jump&Run • Note 1 • Test 5/98

Index: 4,5



6 TETRIS

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



7 SUPER MARIO LAND 2 – SIX GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1- • Test 9/94
Index: 3,2



8 MYSTIC QUEST

Action/Adventure
Note 2+ • Test 2/95
Index: 2,8



9 SUPER MARIO LAND

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



10 METROID 2 – RETURN OF SAMUS

Action/Jump&Run
Note 2+ • Test 12/94
Index: 1,7



GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul Tarzan!

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! 8/2000 ist der 20.06.2000 (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! 4/00:

Hallo, Peter Zastryzny aus Bielefeld! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein Road Rash 64- sowie ein GBC-Modul mit Signatur der gesamten Redaktion sind bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

Leser-CHARTS

von euch (und uns),
für euch

01
00
10
11
01
10
11
01
01



Spieletipp von Alexander Welke aus Rheda-Wiedenbrück

Tony Hawk's Skateboarding (N64)

THS ist das Sportspiel der nächsten Generation! Ob man im Einzspieler-Modus durch die Straßen einer Stadt fährt, eine Schule unsicher macht, an Wettbewerben teilnimmt oder ob man sich im Zweispieler-Modus mit einem Freund in drei verschiedenen Disziplinen misst: Der Spaß kommt nie zu kurz! Auch der peppige Sound ist gut gelungen und die Grafik kann sich sehen lassen. Zehn Skater riskieren alles – sie grinden, springen über Autos, machen Salti oder eine 900°-Drehung. Wer glaubt, dass das Spiel eine schwierige Steuerung hat, irrt sich. Die ist nämlich kinderleicht!

Euer Alexander

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	ISS 2000	VORMONAT 5	Index: 2,5	
2	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000	VORMONAT	Index: 1,7	
3	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	VORMONAT	Index: 1,1	
4	METAL GEAR SOLID (GBC)	Action/Adventure Konami • Test 5/00 Index: 1,1	VORMONAT 1	
5	TARZAN	Jump&Run Activision • Test 5/00 Index: 0,9	NEU!	

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: 3,0	VORMONAT	
2	THE WORLD IS NOT ENOUGH	F. P. Shooter • Eurocom • News 5/00 Index: 1,2	re-entry	
3	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99 Index: 1,0	VORMONAT 2	
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 2/00 Index: 1,0	VORMONAT 3	
5	DINOSAUR PLANET	Action/Adventure Rare • News 6/00 Index: 0,9	NEU!	

N64-FLOPS

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

1	SUPERMAN	Action/Adventure • Titus • Test 7/99 Index: 7,9	VORMONAT	
2	DUAL HEROES	Prügelspiel • Hudson • Test 2/98 Index: 5,2	VORMONAT	
3	FIFA 64	Sport • Electronic Arts • Test 2/97 Index: 3,9	VORMONAT 4	
4	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel Interplay • Test 11/97 Index: 3,6	VORMONAT 3	
5	CRUIS'N USA	Rennspiel Midway • Test 5/97 Index: 2,4	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: 10,2	VORMONAT	
2	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99 Index: 8,7	VORMONAT	
3	POKÉMON SNAP	Pokémon • Nintendo • News 7/99 Index: 6,3	VORMONAT	
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 2/00 Index: 3,1	VORMONAT	
5	ISS 2000	Sport Konami • Preview 10/99 Index: 1,7	NEU!	

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96 Index: 4,7	VORMONAT	
2	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95 Index: 2,5	VORMONAT 4	

3	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94 Index: 2,3	VORMONAT	
4	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 2,0	VORMONAT 2	
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94 Index: 0,7	VORMONAT	

Eins, zwei, drei, ...

... vier, fünf, sechs, sieben, wo ist nur die Zeit geblieben? Eins, das war das ehrwürdige NES. Zwei steht für den Game Boy, drei schon für das SNES. Die Vier gehört dem N64, und Nummer fünf ist das 64DD. Damit bleiben für die Sechs und die Sieben das Projekt Dolphin und der Game Boy Advance, auf die wir alle sehr gespannt warten. Was wird die Zukunft bringen? Fantastische neue Games oder immer wieder aufgewärmte Spieleprinzipie in hübschere Grafik verpackt und mit bombastischem Sound garniert? Wir wissen es nicht, aber es macht Spaß, die Gedanken schweifen zu lassen und sich die Zukunft vorzustellen. Spätestens in sieben Jahren werden wir zurückblicken und mehr wissen. Bis dahin viel Spaß!

Zelda: Majora's Mask
→ N64
→ Seite 18

Mario Party 2
→ N64
→ Seite 28

Wario Land 3
→ GBC
→ Seite 54

Wings of Fury
→ GBC
→ Seite 56

Sieben Jahre TOTAL!
– 74 Ausgaben und
kein Ende in Sicht!



Bevorzugte Genres:
Alles, was Spaß macht
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Operation: WinBack (N64)

Mit Entsetzen muss ich feststellen, dass die unteren beiden Herren den kleinen Link gar nicht so gut finden. Tja, diese Jugend von heute ... Ich jedenfalls freue mich auf die neuen Abenteuer.

Also, eigentlich müssen auf Partys, die ich gut finde, jede Menge gut aussehender Mädels zu heißen Soul-Rhythmen ganz in meiner Nähe tanzen. Na gut, dann nehme ich halt den Klempner...

Jetzt weiß ich, was ich auf dem Flug zur E3 in Los Angeles in meinen GBC stecke. Die Abenteuer des liebenswerten Bösewichts sind so umfangreich und lustig – da kann ich einfach nicht Nein sagen.

Ich wusste gar nicht, dass Fury Flügel hat. Und wenn ja, warum läuft es dann immer noch wiehernd über die Koppel, anstatt sich elfengleich durch die Lüfte zu schwingen? Egal, das Spiel ist ganz nett.

Schon sieben Jahre gibt's die TOTAL!, die Zeit wahr cool – war keine Qual. Zwar muss' man manchmal mit sich ringen, etwas auf's Papier zu bringen, doch insgesamt war's wunderschön!



Bevorzugte Genres:
Rennspiele und Jump&Runs
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Excitebike 64 (N64)

In den letzten Monaten gab es ja immer wieder Zweifel daran, ob das neueste Zelda etwas taugen könne. Kommt es zu früh, ist es unausgereift? Nein, es ist ausgezeichnet! Für jeden Pflicht!

Bereits der erste Teil hat im Freundeskreis eine Menge Spaß bereitet. Neue Bretter, neue Mini-Games und neue Extras sorgen wieder für Heiterkeit. Das Tollste daran: Ihr braucht keine neuen Freunde!

Bereits der Vorgänger hat mich nicht ruhen lassen, bevor ich nicht alles entdeckt hatte. Wird mir auf dem Flug nach L. A. wohl auch mit W13 passieren. Reher, her mit dem Spiel! Ich bin der Chef, ha,ha!

Ich bin ja nur schwierig von hirlosem Geballer zu überzeugen, vor allem auf dem GB mit seinem dafür viel zu kleinen Bildschirm. Doch Wings of Fury hat was! Aber was, das ist die große Frage.

Über sieben Brücken muss man geh'n! Die sieben Zwerge retteten Schneewittchen das Leben. Ohne Brille oder Kontaktlinsen kann ich nur sieben Zentimeter weit gucken. Was will ich sagen? SIEBEN!



Bevorzugte Genres:
Heuschupfen, Obstallergien
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Tempo 24, Softies 24 ...

Wer hat eigentlich die beiden Typen da unten hereingelassen? Wo kann man sonst als Ungelernter Flöte spielen und reiten, ohne hinterher Stall und Pferd säubern zu müssen? Link is back – oh Freude!

Yes! Die Finger mit Wundpflaster verklebt, und los geht's! Huch, was ist denn das? Die anderen triggern ja viel schneller als ich. Na, macht nichts – die Party rockt auch, wenn man hinterherhinkt.

Ich packe meinen Koffer: Damit ich vor Langeweile nicht zum Flugzeugentführer mutiere, nehme ich auf jeden Fall Wario Land 3 mit! Wie, das hat da Holg schon? So geht das aber nicht Herr Reher!

Wings of Fury ist vielleicht nicht so schwach, wie meine Wertung es aussehen lässt, doch will bei mir der Funke nicht so recht überspringen. Genre-Fans können sich an dem Titel durchaus erfreuen.

Der Holgi rappt, da wird e'm schlecht, nee echt aus dem wird nie ein Brecht. Ich weiß, ich bin nicht wirklich besser, doch trink ich aus die sieben Fässer ... au wei, ich bin raus! Alles Gute, liebe TOTAL!



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

Für Link und Co. konnte ich mich bisher noch nie so richtig begeistern. Okarina spielen und durch die Gegend reiten ist halt nichts für mich. Wer von euch auf so was steht, wird nicht enttäuscht sein.

Dieses Spiel ist echt unterhaltsam. Die Mini-Games garantieren jede Menge Abwechslung. Richtig lustig wird es aber erst, wenn ihr gegen menschliche Gegner antretet, die sich auch ärgern können.

Der Fiesling zum Liebhaben ist zurück. Wario Land 3 besticht sowohl durch die traumhaft animierten Figuren als auch die perfekte Spielbarkeit. Jump&Run-Fans kommen nicht an Wario vorbei!

Rattattatt, Booom, Crash! Oh weh, Kampfpiloten haben es echt schwer! Vorsicht, Flak-Feuer von unten rechts! Bomben los! Ziel zerstört, grins! Moment mal, was leuchtet da? Kein Spirit mehr, Mist!

Vor knapp sieben Jahren kaufte ich mir meine erste Total!, damit die lange Fahrt mit der S-Bahn nicht so langweilig wird. Langweilige Fahrten mit Bus und Bahn gibt es immer noch, also auf zum Kiosk!



Bevorzugte Genres:
Puzzle- und Bumper-Spiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
The New Tetris (N64)

Da ich mich noch nie in den Bann des grünbemützten Schwerträgers habe ziehen lassen, tangiert mich der x-te Link-Zauber recht wenig. Doch für Fans geht wieder einmal die Sonne auf.

Es gibt ein paar Mini-Games (z. B. das Bumper-Game auf der Plattform), die Nintendo meinerwegen auch ohne das Brettspiel als günstigeres Modul hätte rausbringen können. Ich würd's kaufen!

Seit Mario Party ist Wario meine absolute Nintendo-Lieblingsfigur. Nur der Schnauzbart stört ein wenig, denn so was mögen Frauen nicht. Aber ich spiele ja eh nur gegen Memmen, äh, Männer.

Noch gut, aber nicht mein Ding. Diese Aussage trifft's genau, denn der GB ist für mich einfach keine Actionplattform. Mir sind Strategie- und Puzzlespiele viel lieber, die spielt man auch unterwegs prima.

WAAAS? Echt schon sieben Jahre? Wie die Zeit vergeht, wenn man Spaß hat. Die nächsten sieben Jahre werden kaum weniger spannend, wenn ich mir die Entwicklung des Markts so anschau.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahme Krücke!
Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Dasisaberviel oder: testen, was das Zeug hält



Sieben Jahre und kein bisschen müde. Kinder kommen in diesem Alter in die Schule, wir lediglich in die Jahre. Seit 74 Ausgaben testen wir die verrücktesten Videospiele, sinnvolles und sinnloses Zubehör, schreiben uns die Finger wund und sind dabei nicht einmal Millionäre geworden. Aber wir bleiben hart, da ken-

nen wir nix. Hier bei uns im 'schrecklichen TOTAL!Dungeon' im Herzen von Altona werden wir so lange den Fußketten trotzen und uns eckige Augen holen, bis wir die magische Grenze von 10.000 Tests erreicht haben. Unser Archivar berichtet im Moment einen Stand von 1.181 geprüften Spielen seit Mitte 1993. Dauert also noch eine Weile ... Übrigens teilen sich die Testberichte systembezogen folgendermaßen auf: 461 SNES-, 348 GB- und GBC- sowie 227 N64-Reviews, 42 NES- und vier 64DD-Tests. Dazu kommen 99 Classic-Reviews. Wer einen Fehler in dieser Auflistung findet, darf ihn behalten (smile).

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo

Preis:
ca. DM 70

WARIO LAND 3



Wario wollte in seinem Flugzeug eigentlich nur das schöne Wetter genießen. Doch wie der Zufall es will, stürzt sein Flieger über unbekanntem Gebiet ab und sein neues Abenteuer beginnt.

Bösewicht Wario ist wieder unterwegs. Der wohl sympathischste Fiesling aller Zeiten ist diesmal mit seinem Flugzeug abgestürzt und wurde von einem geheimnisvollen Wesen in ein Land katapultiert, das innerhalb einer Spieluhr existiert. Eure Aufgabe besteht nun darin, mit Wario die 25 groß angelegten Level zu durchstreifen und für dieses Wesen fünf versteckte Spieluhren zu finden, die magische Kräfte haben. Bei Erfolg dürft ihr in eure Welt zurückkehren und alle Schätze behalten, die ihr unterwegs an euch nehmt. Wie bereits beim Vorgängertitel *Wario Land II* kann sich der knuddelige Fiesling auch diesmal wie-



Mit geldgierigem Lachen signalisiert euch Wario, dass der Level geschafft wurde! Die Truhen können jedoch nur mit dem dazugehörigen Schlüssel geöffnet werden

NEGATIV
Es kann nur ein Spielstand gespeichert werden



Goldmünzen, Schlüsseln, Schatztruhen und Spieluhren wurde hervorragend in Szene gesetzt. Untermalt wird das Geschehen durch passende Hintergrundmelodien, die nie langweilig werden. Zwar bietet dieses Game nicht mehr so viele Innovationen wie noch sein Vorgänger, aber aufgrund seiner guten Spielbarkeit und Grafik wird wohl kein echter Jump&Run-Fan um diesen sehr unterhaltsamen Titel herumkommen.

Pit Großer

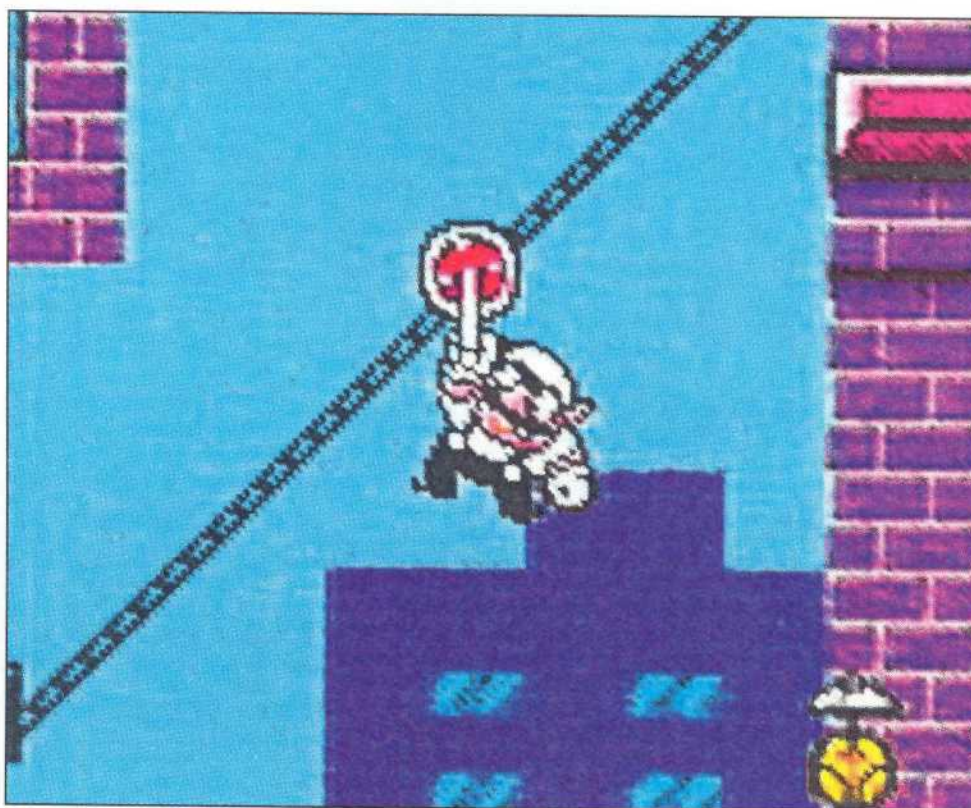
POSITIV
Coole Grafik, abwechslungsreich gestaltete Level und guter Sound



Wario macht sich durch das Serum des Professors kurzzeitig unsichtbar

der verwandeln lassen und dabei die verschiedensten Formen annehmen. Schluckt er beispielsweise das Serum eines Professors zu sich, wird er für einige Zeit unsichtbar. Somit kann er unbehindert an Überwachungskameras vorbeikommen, die ansonsten sofort Alarm ausgelöst und den Zugang zu neuen Levelabschnitten versperrt hätten. Ein weiteres Beispiel für Warios Wandlungsfähigkeit ist seine Verwandlung in

eine lebende Sprungfeder, nachdem er von einem Roboter mit einem Hammer auf den Kopf geschlagen wurde. Euch erwarten eine Menge Überraschungen in diesem Game. Unter anderem nehmt ihr an einem Golf-Minispiel teil. Im Laufe von *Wario Land 3* lernt Wario immer neue Bewegungen dazu, die er durch seinen Unfall vergessen hatte. Auch grafisch weiß *Wario Land 3* zu überzeugen. Eure Jagd auf



Wenn Wario Gold wittert, dann gibt es für ihn kein Halten mehr! Abgründe überwindet der sympathische Fiesling ohne große Schwierigkeiten an einer Seilwinde

Gameplay	1-
Sowohl die Steuerung eures Helden als auch die Kollisionsabfrage sind präzise ausgefallen.	
Dauerspaß	1-
Es vergeht eine Menge kurzweiliger Zeit, bis wirklich alle Items gefunden worden sind.	
Grafik	1-
Das Scrolling ist wie gewohnt ruckelfrei, und die Charaktere wurden sehr liebevoll animiert.	
Sound	1-
Während des Spiels bekommt ihr abwechslungsreiche Musikkuntermalung geboten.	
Modulspeicher	1 Spielstand
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1
Level	25
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	1-



Jetzt TOTAL! schnell!

Als Nintendo-Fan benötigt man das ein oder andere Zubehör. Wer einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön ein brauchbares Geschenk von uns. Ihr habt die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Angeboten.



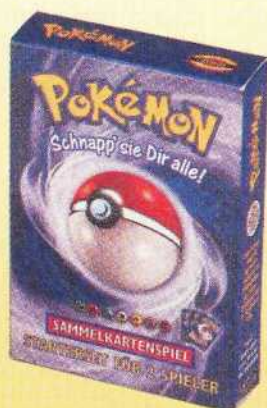
- 1** Ein transparenter N64-Controller der Firma Gamester. Beim so genannten G64 habt ihr stets den Durchblick.



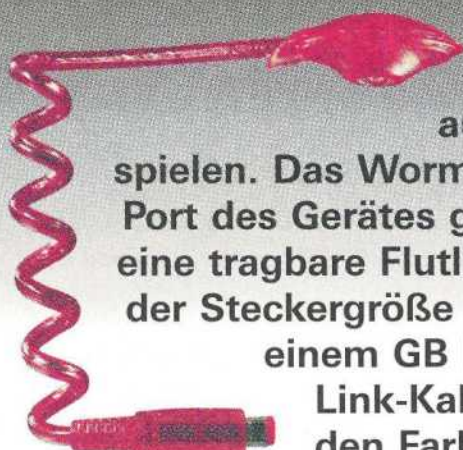
- 2** Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



- 3** Wenn ihr Pokémon nicht nur auf dem Game Boy sammelt, empfehlen wir euch die Pokémon Trading Cards. Das Starterset für 2 Spieler bietet euch 60 Karten, ein Regelheft, eine Spielhilfe und 14 Schadensmarken.



- 4** Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese Aboprämie entscheidet, erhaltet ihr sogar zwei Geschenke. Das eine ist ein Link-Kabel, um zwei Geräte miteinander zu verbinden. Mit dem anderen könnt ihr auch im Dunkeln hervorragend spielen. Das Worm Light wird einfach in den Link-Port des Gerätes gesteckt, und schon habt ihr eine tragbare Flutlichtanlage (funktioniert wegen der Steckergröße nur mit einem GB Color und einem GB Pocket, nicht mit dem alten GB). Link-Kabel und Worm Light könnt ihr in den Farben Blau oder Rot bekommen (bitte angeben!).



Lieferung ohne Game Boy



TOTAL!

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:
Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst dich nicht selbst werben!

ABO ABO ABO ABO ABO ABO

6/2000

Ich abonniere die TOTAL! für mindestens ein Jahr.

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf TOTAL!-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) bzw. DM 85,20 (Ausland). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug
Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Garantie: Ich weiss, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bin der/die Werber/in und möchte für die Vermittlung des Abonnements folgende Prämie:

(Bitte ankreuzen)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ rot ☐ blau

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

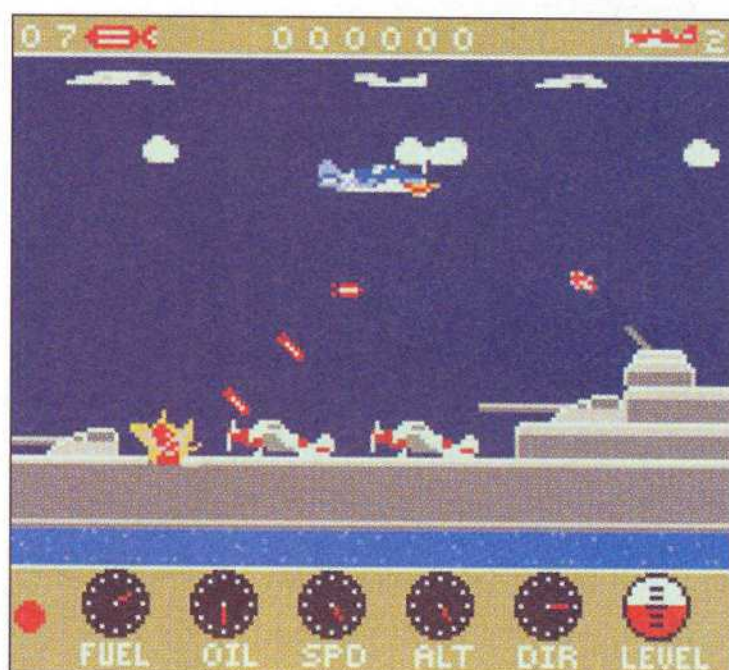
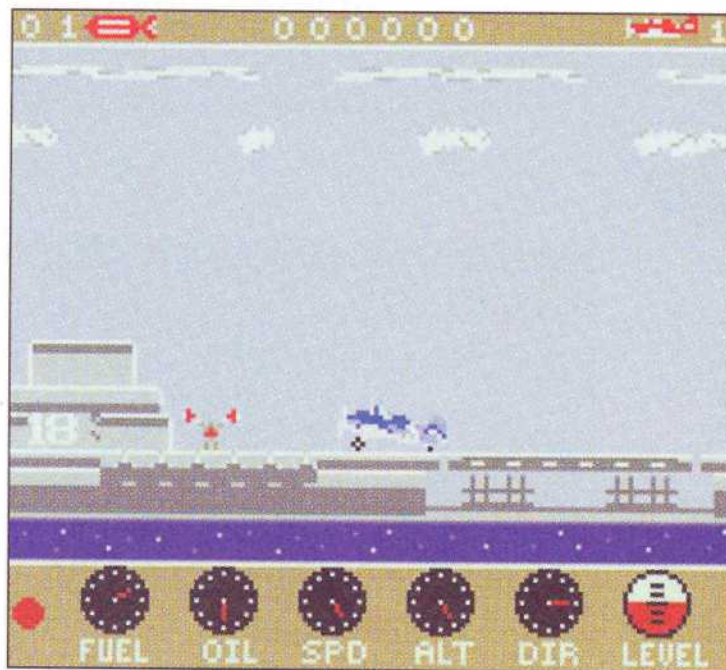
Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

Genre: Shoot 'em Up
 Hersteller: TLC
 Entwickler: Red Orb Ent.
 Preis: ca. DM 70

Sommer 1945, mitten auf dem Pazifik:
 Die Luft ist bombenverhangen,
 die Wasseroberfläche
 brennt, Rauchwolken ver-
 decken den Horizont, doch die
 Frisur sitzt dank Wings of Fury.



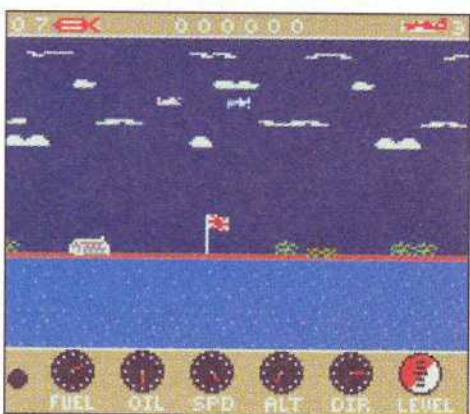
Der Pazifische Ozean ist eure neue Heimat. Denn dort schwimmt der Flugzeugträger der US-Marine, von dem aus ihr das Ende des Zweiten Weltkriegs in spannenden Luftkämpfen nachspielen könnt. Ihr steuert eine F6F Hellcat, die ihr durch 15 Missionen führt. Eure Aufgaben bestehen darin, Boden-, See- und Luftziele der feindlichen Streitmacht zu zerstören. Ausgestattet mit einigen Bomben und einem Maschinengewehr startet ihr vom Flugzeugträger und



Achtet stets auf die Fuel-Anzeige! Denn der Treibstoff muss auch noch für den Rückflug reichen. Neben diesem taktischen Spielelement ist vor allem die Oil-Anzeige von Belang, denn sie zeigt an, wie stark eure Hellcat im Kampf beschädigt wurde

POSITIV
 Gut zu steuern,
 spannende
 Luftkämpfe

peilt die ersten Ziele im Trainingsmodus an. Mit dem Abschluss als Seeoffiziersanwärter steigt ihr dann direkt in den Kampf ein. In diesem seitwärts scrollenden Shoot 'em Up könnt ihr nicht nur die Flughöhe bestimmen und im Sturzflug wie ein Adler vom Himmel herunterfallen, sondern



Fliegt ihr in höheren Sphären, blendet die Darstellung um in die weite An...

auch Loopings und Kehrtwenden ausführen. Denn am Ende einer Mission landet ihr wieder auf der Basis, um aufzutanken und neue Munition an Bord zu nehmen. Doch auch das Landen will geübt sein. Während einer Mission kann es durchaus passieren, dass ihr



Auch nachts werdet ihr raus in die Dunkelheit geschickt, um zu kämpfen



...sicht. Seid ihr näher am Boden bzw. am Meeresspiegel, schaltet die Kamera zurück

NEGATIV
 Keine Abbruch-
 möglichkeit,
 Feindschüsse
 kaum zu sehen

eure Bomben allesamt verschleudert habt und Nachschub vom Schiff holen könnt. Spätestens dann müsst ihr eure Hellcat sanft in die Fangseile manövrieren können. Habt ihr alle Aufgaben eines Levels erledigt, erhaltet ihr ein Passwort. Werdet ihr aber abgeschossen, ist das Spiel zu Ende. Die Reserveflugzeuge, die ihr von Beginn an zur Verfügung habt, werden nur eingesetzt, wenn ihr den Flugzeugträger noch erreichen konntet oder den Notausstieg benutzt habt. In brenzligen Situationen hilft euch also der Schleudersitz aus der Patsche. So rettet ihr wenigstens den Piloten und dürft in eine neue Maschine einsteigen und weitermachen. Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Instrumentenleiste, die sehr hilfreich sein kann. Ganz links zeigt eine Warnlampe die unmittelbare Nähe gegnerischer Ziele an. Dane-

ben ist die lebenswichtige Treibstoffanzeige installiert. Der Öldruck-Meter dient dazu, den Beschädigungsgrad der F6F Hellcat festzustellen.

Wings of Fury spielt sich sehr flüssig, ist an einigen Stellen aber ein harter Brocken. Wer ein gutes Shoot 'em Up für die tragbare Konsole sucht, kann bedenkenlos zugreifen.

Thomas Hellwig

Gameplay 2

Die taktische Note im Boden-, See- und Luftkampf macht den Reiz des Spiels aus.

Dauerspaß 2-

Für GB-Verhältnisse sind 15 Missionen ausreichend, doch der Wiederspielwert ist gering.

Grafik 2-

Eure F6F ist klasse animiert. Da das Feindfeuer schlecht zu sehen ist, gibt's unfaire Stellen.

Sound 2-

Explosionen, Motorengeräusche und Maschinengewehrfeuer: zweckmäßig und motivierend.

Modulspeichernein
 Passwörterja
 SystemeGBC, GB
 Rumble-Modulnein
 GB-Printernein

Spieler1
 Level15
 Schwierigkeitmittel
 Bildschirmtextedeutsch
 Speicherkapazität8 MBit
 Erhältlichim Handel

FAZIT
 2

TOP GEAR RALLY 2

Vor genau einem Jahr entzückte Top Gear Rally die Game-Boy-Color-Gemeinde. Jetzt kommt der Nachfolger in die Regale und beschert euch ein in allen Punkten verbessertes Gameplay.



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Kemco

Entwickler:
Vision Works

Preis:
ca. DM 70

Test GB



Überholmanöver werden auf den engen und kurvigen Strecken schnell zum Rennkrimi. Wegen der nicht ganz exakten Kollisionsabfrage solltet ihr Abstand halten



Verschneite Strecken sind besonders schwer zu fahren, weil die Vehikel in den Kurven ständig nach außen driften. Zum Glück wird die Kurve vorher angezeigt

Der erste Teil von Kemcos Rallye-Spiel gehört immer noch zu den Top-Ten für den farbigem Game Boy, aber Teil zwei der *Top Gear Rally*-Serie hat jede Menge Optimierungen zu bieten, die nicht nur Fans zu würdigen wissen. Schon bei der Grafik werden zahlreiche Verbesserungen deutlich. Die Fahrzeuge sind etwas größer geworden und gewähren so Platz für feinere Details. Aber auch

bei den Strecken habt ihr jetzt ein viel besseres Gefühl für den jeweiligen Untergrund. Sand- und Schneekurse wirken deutlich realistischer. Der eigentliche Knüller erwartet euch aber bei den technischen Feinheiten der Rallywagen. Zwar könnt ihr am Anfang nur zwischen vier Fahrzeugen wählen, aber im Verlauf der Rennen werdet ihr auf einen Fuhrpark mit 17 Vehikeln zugreifen. Blöde daran ist nur, dass die schnellen Autos richtig viele Punkte kosten und entsprechend schwer zu kau-

fen sind. Denn ein erster Platz im Rennen bringt gerade einmal 200 Punkte, und kommt ihr als Vierter ins Ziel, geht ihr sogar leer aus. Ein Luxusrennwagen kostet dagegen 2.500 Punkte. Da sind viele Siege auf den sechs Basisstrecken notwendig. Dummerweise muss man

sein Fahrzeug aber auch mit den hart erkämpften Punkten aufrüsten, da die Gegner in jeder neuen Rennsaison

immer gemeiner werden. Insgesamt vier Kategorien stehen für das Tuning zur Auswahl: Geschwindigkeit, Beschleunigung,



Handling und Bremsen. Dabei wird der Preis nach jeder Verbesserung in einer Kategorie ständig höher. So kostet eine Geschwindigkeitssteigerung von 210 auf 215 km/h nur 100 Punkte. Ein Anstieg von 245 auf 250 km/h ist mit 800 Punkten viel kostspieliger. Dem Spielspaß kommt die neue Tuning-Option zugute. Schließlich existieren für alle sechs Basisstrecken noch alternative Routen, die wesentlich kurviger sind. Hinzu kommen noch vier Witterungsverhältnisse, die dem Fahrer das Siegen zusätzlich erschweren. Der einzige Kritikpunkt am Spiel ist die relativ schwache Kollisionsabfrage, die sich bei Karambolagen mit den zehn Gegnern schon mal deutlich irren kann. Das geht dann mal positiv und mal negativ für den Piloten aus. Aber diese Schwäche ist angesichts der starken Grafik und des guten Gameplays verzeihlich. Wer ein exzellentes Rennspiel für den Game Boy Color haben will, sollte unbedingt *Top Gear Rally 2* in die engere Wahl ziehen.

Marcus Höfer

POSITIV

Starke
Grafik, cooles
Gameplay



NEGATIV



Kleine Schwächen
bei der
Kollisionsabfrage

Gameplay

1

Durch die neuartige Tuning-Funktion wird das Spiel sehr viel spannender als der Vorgänger.

Dauerspaß

2-

Hat man erst alle Rennwagen und Strecken erspielt, fehlt etwas die Langzeitmotivation.

Grafik

1-

Jederzeit flüssiges Scrolling und neue optische Details verwöhnen die Augen des Spielers.

Sound

2-

Unaufdringliche, aber nicht gerade exzellente Sounds liegen im guten Mittelfeld für den GBC

Modulspeicher	3 Eintäge
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	2 x 6 Strecken
Schwierigkeit	niedrig
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
1-



DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 7

Das NES dominierte Mitte der 80er Jahre die Märkte in Japan und Amerika. Bis zu 90 % Marktanteil konnte Nintendo erobern, mit 36 Millionen abgesetzten Geräten ist das Nintendo Entertainment System in den USA auch heute noch die mit Abstand meistverkaufte Heimkonsole überhaupt. In Europa spielte der 8-Bitter jedoch nur eine untergeordnete Rolle.

Wo bekomme ich Videospiele für meinen Videorekorder? Diese klassische Leserbrieffrage aus der Hörzu demonstrierte Anfang der 80er Jahre anschaulich, welchen Stellenwert Spielkonsolen in Deutschland hatten, nämlich so gut wie gar keinen. Doch solche Ignoranz war eigentlich das geringere Problem. Wer denkt, dass Videospiele heutzutage einen schlechten Ruf haben, dem sei gesagt, dass dies überhaupt kein Vergleich zur Situation vor 15 bis 20 Jahren ist. Zeitungsberichte wie der Folgende waren eher die Regel denn die Ausnahme:

„'Rauschgift' Videospiele: Erste Fälle von 'Videospiele-Abhängigkeit' haben jetzt Psychologen in Pforzheim festgestellt. Wie der Leiter der Psychologischen Beratungsstelle der Stadt, Diplompsychologe Norbert Pöhm, dazu erklärte, seien die Symptome der Abhängigkeit von Videospiele, denen von Rauschgift sehr ähnlich.'“ Der Experte attestierte den Infizierten „starke Sucht“ und andere Arten von „Videospiele-Krankheitssyndromen“.

Kein Wunder also, dass nur wenige Eltern bereit waren, tief in die Tasche zu greifen und ihren Schützlingen dieses Teufelszeug zu schenken. Doch für die spielebegeisterte, jüngere Bevölkerung gab es eine Alternative: die Heimcomputer. Diese waren zwar noch deutlich teurer als Heimkonsolen, aber dafür waren sie pädagogisch wertvoll und sehr nützlich für die Schule und Hausarbeiten. Zumindest lautete so die Argumentation, mit deren Hilfe den Erziehungsberechtigten das Geld aus der Tasche gelockt werden konnte. In Wirklichkeit war jedoch Spiele-Software die Hauptmotivation für die Anschaffung eines Computers. Die gab es zuhauf, und praktischerweise auch noch umsonst. Raubkopien kursierten schneller und flächendeckender als heutzutage PlayStation-Goldies.

Das Verkaufsargument der „anspruchsvollen“ Computer hatten allerdings auch schon längst die Hersteller erkannt. Eine Werbung in *Time* und *Newsweek* warb für ein Atari-600-Programm mit den Worten: „Wenn Sie für Ihr Kind dieses Programm kaufen, dann garantieren wir Ihnen, dass es in 60 Tagen klüger ist – wenn nicht, kriegen Sie ihr Geld zurück.“ Die Firma Infocom, Hersteller von Text-Adventures,



kokettierte mit diesem Image mit der legendären Headline „I was a teenage zombie“. Der Begleittext erzählte die Story eines Teenagers (das Foto zeigt ihn mit einem VCS-Joystick in der Hand), der 24 Stunden pro Tag mit dem Joystick in der Hand vor dem Fernseher saß, bevor er durch ein intelligentes Text-Adventure aus dem Reich der lebenden Toten zurückgeholt wurde. „Wir haben unseren Jungen wieder“, freut sich die Mutter, „dank Infocom.“

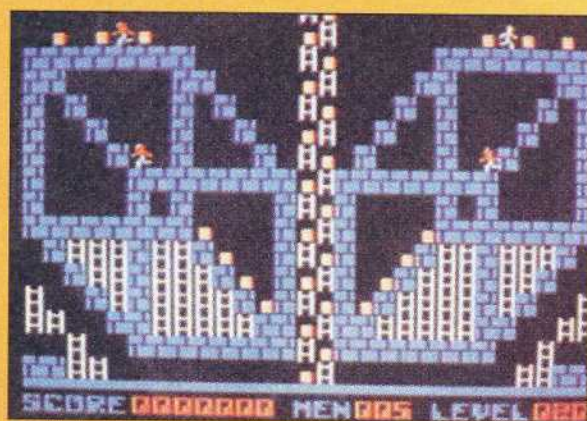
Der Apple II gilt als der erste „praktikable“ Heimcomputer der Welt. Zuvor erschienene Geräte wie der Altair 8800 oder der Apple I waren eher teure Spielzeuge für Tüftler und Bastler ohne nennenswerten praktischen Nutzen. Andere Herstellerfirmen früherer Computer-Hardware wie Processor Technology, IMSAI oder Comemco sind heute weitestgehend vergessen. Im Juni 1977 brachte Apple den Rechner für 1.298 Dollar auf den Markt.

Die Hardware bestand im Wesentlichen aus einem 6502-Prozessor (8 Bit, Taktrate 1 MHz). Vier Kilobyte mussten als Arbeitsspeicher genügen, zwei Game-Controller waren im Lieferumfang enthalten. Als Monitor diente der TV-Bildschirm, als Datenträger Audio-Cassetten. Abgesehen vom Netzteil war das komplette Gerät von Steve Wozniak erdacht und gebaut. Es steckte samt Tastatur in einem freundlichen Kunststoffgehäuse – die meisten Computer wurden damals als Bausatz und/oder in klobigen Stahlkästen angeboten. Er konnte farbige Grafiken darstellen und hatte die Programmiersprache BASIC eingebaut – geschrieben von einer kleinen Firma in Seattle namens Microsoft.

Im Juni '78 kam ein Disk Drive dazu, damals das billigste, schnellste und praktischste auf dem Markt. Es war ein Vorbild an Effizienz und somit ein Beispiel für Wozniaks Begabung: Die Floppy-Disk-Steuerung bestand aus acht Chips,

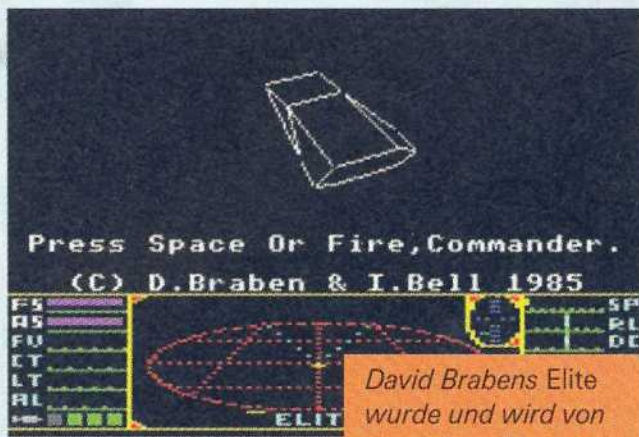


Dan Gorlins Choplifter ist einer der absoluten Apple-Klassiker und wurde auf unzählige andere Computer umgesetzt. Von Sega gibt es eine Master-System-Version und sogar einen Automaten.



Lode Runner von Doug Smith (abgebildet ist der zweite Teil, Championship Lode Runner) ist auch heute noch ein Thema. Kürzlich erschienen Fortsetzungen für N64 (in 3D), PC und PlayStation.

OSPIEL" — DIE 80ER JAHRE



David Brabens Elite wurde und wird von unzähligen Spielern vergöttert. Unvergessen: Das Andocken an die Raumstation zu den Klängen von 2001

vorher waren 35 üblich. Zwei Angestellte fertigten anfangs 30 Geräte pro Tag. Ende des Jahres zählte die Firma Apple zu den am schnellsten wachsenden Unternehmen der USA und beschäftigte bereits 300 Mitarbeiter. Im Juni 1979 erweiterte dann der „eigentliche“ Apple II namens Apple II+ die Angebotspalette: mit satten 48 Kilobyte Speicher für 1.195 Dollar. Später folgten noch andere Gerätevarianten wie der Apple IIe mit 128 K.

Die ersten zwei Jahre lang dümpelten die Verkaufszahlen so dahin. Es fehlte eine nützliche Anwendung, die die Anschaffung des kostspieligen „Spielzeugs“ rechtfertigte. Die kam im Oktober '79 mit *VisiCalc* (für visible calculations, also sichtbare Rechengänge). Es war eine Tabellenkalkulation, das erste Anwendungsprogramm, das den Computer zu einem Werkzeug für Leute machte, die keine eigenen Programme schreiben konnten. *VisiCalc* revolutionierte die Buchhaltung aller Unternehmen und wurde innerhalb von zwei Jahren 200.000 Mal (à 100 Dollar) verkauft. Es wurde von einem Studenten der Harvard Business School, Daniel Bricklin (Konzept), und Bob Frankston (Programmierung) entwickelt. Reich wurden die beiden damit allerdings nicht, denn Bricklin ließ sich sein revolutionäres Programm nicht patentieren!

In den USA war der Apple II extrem erfolgreich, in Deutschland kaum existent. Anders der Atari 800, ein überaus bemerkenswertes Gerät. Als CPU diente ebenfalls der 6502 (3 MHz Takt-rate), doch im Gegensatz zum Apple gab es Spezialchips für Grafik (namens Antic) und

Mit dem ATARI 600 XL und dem ATARI 800 XL wird selbst die Arbeit zum Vergnügen.



Wenn wir es eigentlich mit einem Computer! Vielleicht können Sie die professionell nutzen. Also zum Schreiben von Geschäftsakten, als Textverarbeitungsprogramm oder zur Überwachung der Rohstoffe. Oder so, mit Brain und...

Sound (Pokey). Die Hardware-Architektur stammt im Wesentlichen von dem begnadeten Jay Miner, der auch für das VCS und nicht zuletzt den Commodore Amiga zuständig war. Der 8-Bit-Computer wies vier Joystick-Ports auf. Eine weitere Parallele zum N64: Atari wollte (wie bei Konsolen üblich) die Software-Produktion kontrollieren. Die Konsequenz daraus war, dass es keine überzeugenden Anwenderprogramme von Fremdanbietern wie zum Beispiel *VisiCalc* erschienen. Das war natürlich ein schwerer Hemmschuh für den Erfolg, denn auch der Atari war nicht gerade billig. Es gab zwar auch den günstigeren Atari 400, der jedoch weniger Speicherkapazität (16 statt 48 K) und eine eigenwillige Folientastatur hatte. Parallel zum Niedergang des VCS wurden die beiden Geräte zum Atari 800 XL und 600 XL ummodelliert, spätere Varianten hörten auf die Namen 130 XE, 65 XE und XE-GS. Der kurzlebige 1200 XL von 1982 zählt heute zu den begehrten Sammlerstücken. Der 800 XL kostete Anfang 1983 in Deutschland 800 DM, ein Diskettenlaufwerk 1.000 DM. Zum Vergleich: Das VCS 2600 war für 349 DM inklusive *Pac-Man* zu haben.

Durch die ungeschickte Lizenzpolitik Ataris, die qualitativ hochwertige und damit kostspielige Verarbeitung des Gerätes und Kompatibilitätsprobleme zwischen 400/800er und den XLs blieb der ganz große Erfolg also aus. Den hatte schließlich der C64, mit schätzungsweise 20 Millionen verkauften Einheiten der erfolgreichste Heimcomputer aller Zeiten.

Die Firma Commodore wurde 1958 in Toronto, Kanada, von Jack Tramiel gegründet. Fünf



Der legendäre Atari 800 hatte schon 17 Jahre vor dem N64 vier Joystick-Ports. Unten: der Atari 400

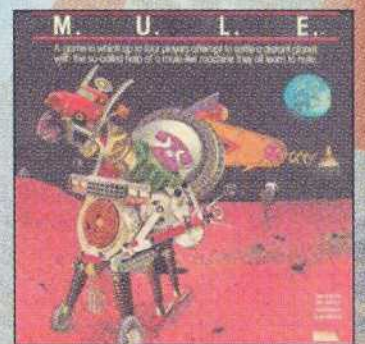


Aller Anfang ist schwer: Rechenmaschinen legten den Grundstein für den Erfolg von Commodore

Jahre zuvor hatte er seine Karriere mit einem Reparaturshop für Schreibmaschinen in der New Yorker Bronx begonnen. Commodore stellte tragbare Schreibmaschinen und mechanische Rechenmaschinen her. In den 70ern kamen elektronische Taschenrechner dazu. 1977 debütierte Commodores Personal-Computer PET (Personal Electronic Transactor) auf der Industriemesse in Hannover. Doch Tramiel hatte es auf den Massenmarkt abgesehen. 1981 brachte er den Vic 20 (bzw. VC 20) auf den Markt, der zwar durch seinen günstigen Preis überzeugte, jedoch an den eingeschränkten Hardware-Fähigkeiten scheiterte. Drei Jahre nach dem Atari 800 (also 1982) kam dann schließlich der Commodore 64 auf den Markt. Auch diesmal diente eine Variante des 6502 namens 6510 als Hauptprozessor.



Bei Activisions *Little Computer People* (1985, von Russell Lieblich) konnte der Spieler die Geschicke eines virtuellen Hausbewohners beeinflussen. Das Spiel ist das offensichtliche Vorbild des aktuellen Erfolgshits *The Sims* (PC) von Will Wright (*Sim City*). Er ist ein guter Freund von Lieblich, der heute in einem Think Tank in Palo Alto im Silicon Valley seine Brötchen verdient. Seinen ersten Hit schuf Wright mit *Raid on Bungeling Bay* (C64), hergestellt von der Firma Brøderbund, die auch für *Choplifter* und *Lode Runner* verantwortlich zeichnete. *Little Computer People* gibt es auch für das NES. Die Umsetzung wurde von Square programmiert! Rechts: Das legendäre M.U.L.E. (Electronic Arts) des leider verstorbenen Dan Buntin, eine Handelsimulation für bis zu vier Spieler.



...warum der Commodore VC20 der meistverkaufte Heimcomputer der Welt ist.

Nur DM 595,-
Fakturbildliche
Preisangabe inkl. MwSt.
für Commodore VC 20

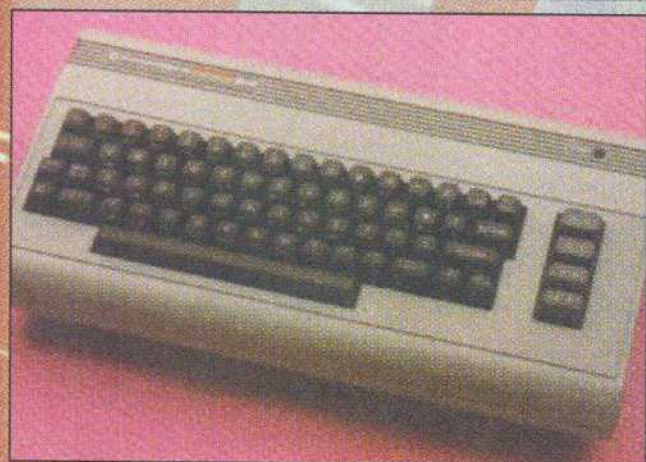
Der Commodore VC 20 gibt's kein Commodore-
Nachbilde! In fällenden Warenhäusern, guten Kauf-
haus- und Fachgeschäftsbüchern und beim
Geldverleiherhaus Quelle.

Commodore VC 20
Der meistverkaufte Heimcomputer der Welt.

commodore
COMPUTER

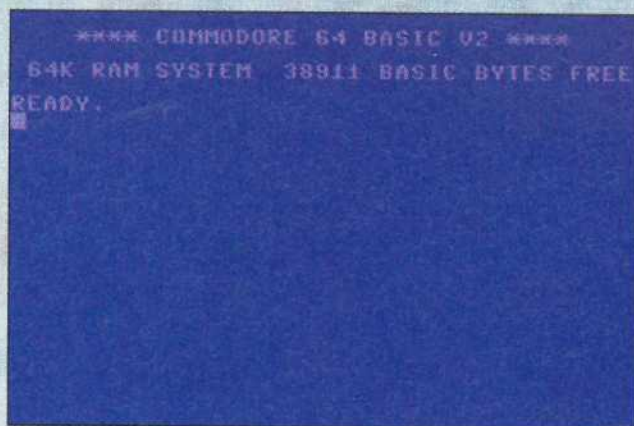
Doch der Rest der Hardware war auf dem neuesten Stand. Was im Laufe der Jahre (vor allem von englischen Entwicklern) auf den Bildschirm gebracht wurde, hätte sich angesichts der ersten Spiele wohl niemand träumen lassen (Die Fachwelt sah den Atari 800 anfangs als die überlegene Maschine an.). Bei keinem anderen Gerät erlangte jemals der Sound (dank des genialen SID-Sound-Chips) einen so hohen Stellenwert. Neben Musikern wie Martin Galway und David Whittaker genoss vor allem Rob Hubbard Kultstatus. Manch

„Der meistverkaufte Heimcomputer der Welt“? Aus gutem Grund bezweifeln wir die Headline dieser Anzeige für den VC 20 in einem deutschen Fachmagazin

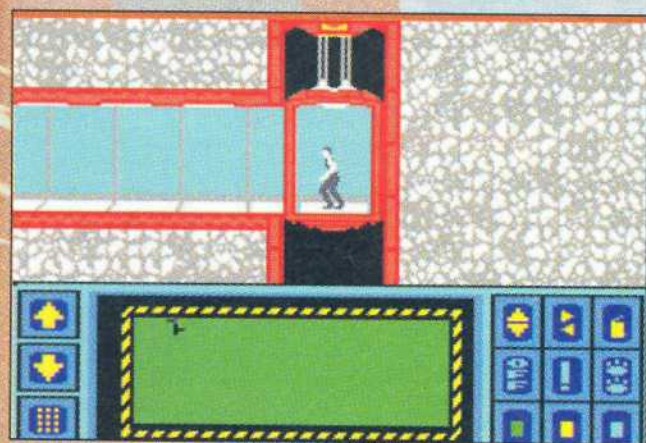
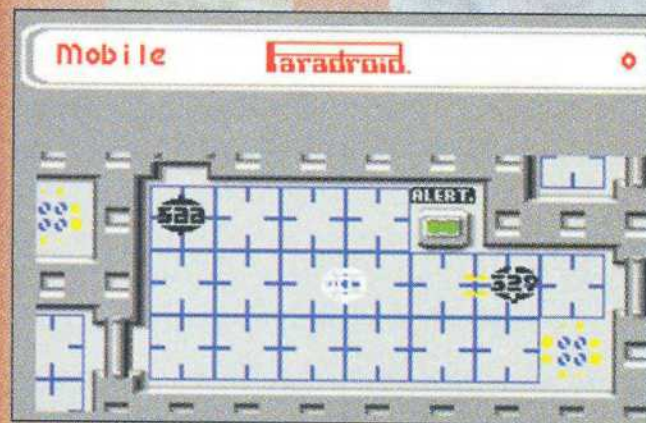


Der „Brotkasten“ (C64): Ein geschmackvolles Äußeres gehört nicht gerade zu den Stärken des Geräts

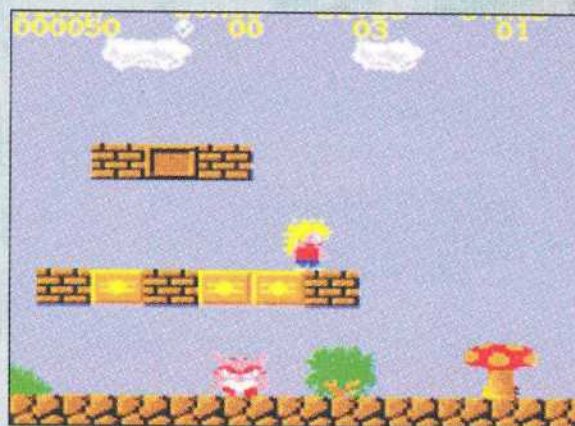
ein völlig banales Spiel begeisterte allein aufgrund seiner Kompositionen die Massen (Stichwort: *Crazy Comets*, *The Last V8*, *Thing on a Spring*). Bis in die 90er Jahre hinein wurde der C64 noch reichlich mit Software versorgt. Zwischenzeitlich folgten Hardware-Varianten wie der C128, der C16 oder plus 4. In England war ein weiterer Computer der absolute Renner: der ZX Spectrum. Sein Erfinder Clive Sinclair verließ mit 17 die Schule und



Das schlechteste Operating System und die langsamste Floppy der Welt konnten den Erfolg des C64 nicht bremsen. Der niedrige Preis sprach für sich



Commodore-64-Klassiker: Impossible Mission (oben), Parodroid (ganz oben), The Last Ninja (unten)



Ein Kulthit aus deutschen Landen: The Great Giana Sisters (von Rainbow Arts/Reline) zählt zu den beliebtesten Spielen für C64 (und Amiga). Was damals kaum jemand wusste: Das Spiel ist ein (schlechter spielbarer) unglaublich dreister Klon von Super Mario Bros. – wie NES-Fans an diesem Bild unschwer erkennen können. So dreist, dass Nintendo eine Klage anstreifte und gewann, sodass Rainbow Arts das Spiel zu Recht vom Markt nehmen musste. Die Musik stammte übrigens von Chris Hülsbeck, dem bekanntesten deutschen Videospiele-Musiker, der heutzutage Factor 5 tatkräftig unterstützt (vgl. Rogue Squadron).

verkaufte Radio-Bausätze. Später verdiente er eine Menge Geld mit Taschenrechnern und Digitaluhren. 1980 stellte er seinen ersten Computer vor, den ZX 80 mit einem Kilobyte Arbeitsspeicher, einer Folientastatur, ohne Sound und mit einer Grafik, die lediglich aus Blöcken und Sonderzeichen bestand. Das Gerät sprach ausschließlich Bastler und Freaks an, was man schon daran sieht, dass mehr Bausätze als fertige Geräte verkauft wurden. 1981 folgte mit dem ZX 81 der erste Massenmarkt-Computer Großbritanniens, innerhalb des ersten Jahres wurden mehr als eine Million Geräte verkauft. Von seinen Fans wurde das Gerät liebevoll „Türstopper“ genannt. Noch erfolgreicher war der ZX Spectrum (1982). Als CPU diente der Z80A (vergleichbar mit dem 6502), es gab kargen Sound (über einen eingebauten Speaker), wenige Farben und eine seltsame Gummitastatur. Trotzdem verkaufte Sinclair bis Anfang der 90er über fünf Millionen Geräte, denn in einem Punkt war der Speccy unschlagbar: Er kostete nur die Hälfte des



Clive Sinclair wurde für seine Verdienste von der Queen von England geadelt und trägt seitdem den Titel „Sir“. Mit dem 16-Bit-Computer scheiterte er an der Konkurrenz (Atari ST, Amiga), zudem war sein Elektroauto ein gigantischer, kostspieliger Flopp. Unten: ein Sinclair-Calculator



Während es für andere 8-Bit-Computer ordentliche Nadeldrucker gab, hatte der Sinclair ZX Spectrum einen billigen Thermo-Drucker im Angebot – vergleichbar mit dem bekannten Game-Boy-Printer

C64, und ein niedriger Preis war und ist in England nun einmal das beste Verkaufsargument für Unterhaltungselektronik. Die Hardware war extrem einfach zu programmieren, unzählige Entwickler begannen ihre Laufbahn auf beziehungsweise mit dem Spectrum oder ZX 81, zum Beispiel David Perry, Jeff Minter und die Stamper-Brüder (Rare).

Anfang der 80er Jahre waren noch eine ganze Reihe anderer Computer auf dem Markt wie zum Beispiel den TI 99/4A (1981, von Texas Instruments), Dragon 32 (1982, von der Waliser Firma Dragon Data), Amstrad/Schneider CPC (1984). Bemerkenswert ist der Arcorn BBC (1982), wenn auch nur deshalb, weil David Braben darauf den Klassiker *Elite* program-

mierte, der kurz danach erfolgreich auf Spectrum und C64 umgesetzt wurde. Die MSX-Computer haben wir in dieser Aufzählung ausgelassen, da wir später noch einmal auf sie eingehen werden.

Es dauerte bis 1986, als erstmals wieder eine Spielkonsole auf europäischem Boden Fuß fassen konnte: Segas Master System. Das NES kam erst 1987, und bis dahin hatte sich Sega schon einen ordentlichen Marktanteil gesichert. Obwohl das Master System technisch überlegen war, hatte es international nicht die geringste Chance gegen Nintendo. In Japan erschien der 8-Bitter (Z80-CPU, 3,6 MHz) 1985. Bis dahin hatte Nintendo bereits eine monopolartige Stellung erreicht und nutzte dies kon-



Das Master System (in Japan Mark III) war berühmt für das Design seiner „hübschen“ Spielepackungen

zu etablieren. *Alex Kidd in Miracle World* war deutlich von Super Mario inspiriert, hatte aber auch eine ganze Reihe origineller Ideen vorzuweisen. Die vier Fortsetzungen (die letzte auf Mega Drive) reichten allerdings nicht an die Qualität des Erstlings heran.

Ein skurriles Element des Master Systems (abgesehen davon, dass sich der Pause-Button nicht am Pad, sondern am Gerät befand) waren die zwei Cartridge Slots. Einer auf der Oberseite für „normale“ Module, einer im Front-Panel für scheckkartengroße Cartridges. Als Erklärung gab Sega an, dass es dadurch möglich sei, billigere Spiele (eben die Karten) mit geringerer Speichergröße anzubieten. Der Grund für diesen „Service am Kunden“ war jedoch ein ganz anderer. In Japan lautete der Name des Master Systems Mark III. Dieses Gerät war, nomen est omen, das dritte in einer Reihe kurz aufeinander folgender Konsolen. Im Juli '83 stellte Sega zuerst das SG-1000 vor, eine Konsole mit bescheidenen Fähigkeiten, die vom Siegeszug des NES (beziehungsweise Famicom in Japan) gnadenlos überrollt wurde. Auch das SG-1000-2 konnte ab Juli '84 wenig an der Situation ändern, deshalb versuchte es Sega im Oktober '85 erneut mit einem tech-



Oben: Alex Kidd in Miracle World, u.: Phantasy Star

nisch überlegenen Gerät, dem Mark III. Dieses war abwärtskompatibel zu den Vorgängern, deren Spiele auf den oben genannten Karten ausgeliefert wurden. Folglich diente der zweite Slot also zum Abspielen der Software der technisch schwächeren Vorgängerkonsolen. In-



teressanterweise brachte Sega im November 1987 in Japan dann noch eine Konsole auf den Markt, die den westlichen Namen Master System trug. Dies hatte im Vergleich

zum Mark III verbesserte Sound-Fähigkeiten (FM-Sound) und wurde nie im Westen veröffentlicht. Das bei uns bekannte Master System II ist technisch identisch mit dem Vorgänger, bei dem einfach nur ein paar Bauteile (wie der zweite Modul-Slot, Power-LED und Reset-Button) eingespart wurden, um die Produktionskosten zu minimieren. Doch zu dem Zeitpunkt begann bereits die Zeit der 16-Bitter. Bei den Computern war sie sogar schon längst in vollem Gange: Der legendäre Commodore Amiga und der Atari ST sind sicherlich nicht ganz unschuldig daran, dass die technische Überlegenheit des Master Systems gegenüber dem NES im Westen nicht so recht begeistern konnte. Und so ganz allmählich konnte sich auch der IBM PC (Jahrgang 1981) als nennenswerte Spieleplattform behaupten. Doch das sind andere Geschichten ...

Klaus-D. Hartwig

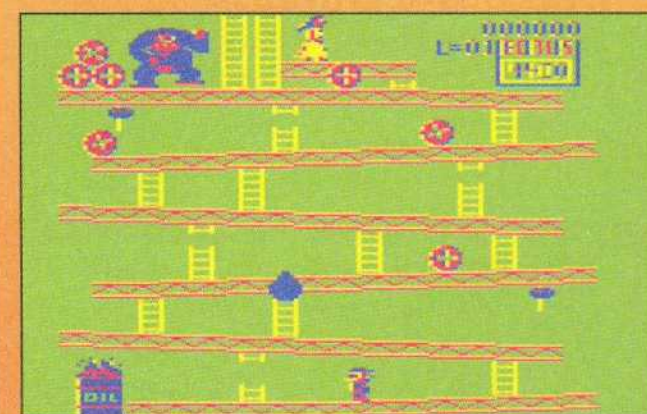
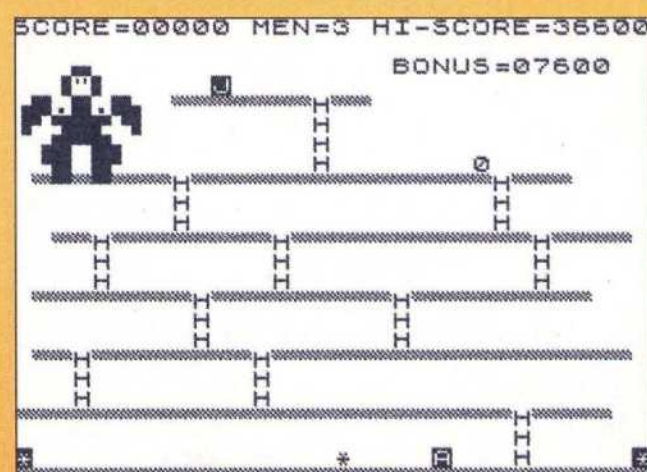
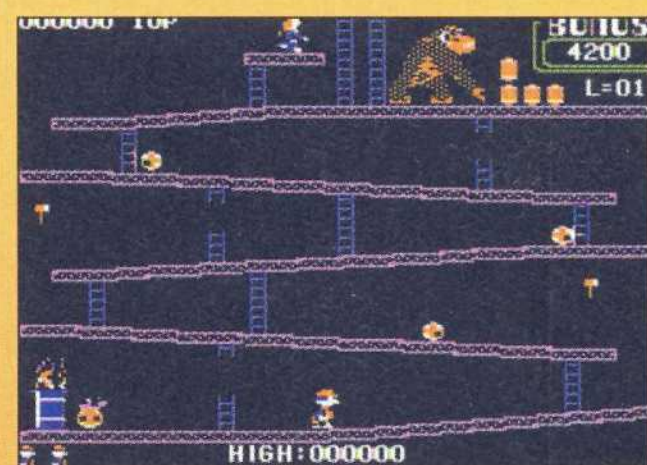


Segas Maskottchen Sonic wurde '91 noch auf Master System umgesetzt. Sein Schöpfer Yuji Naka (Foto unten) programmierte zuvor Automatenumsetzungen

sequent (man könnte auch schamlos sagen) aus. Die Lizenzverträge von Hiroshi Yamauchi verboten es Third-Parties, für andere Heimkonsolen Spiele zu entwickeln. Oder andersherum:



Wer für das Master System entwickelte, brauchte sich bei Nintendo gar nicht blicken zu lassen. Das konnte sich natürlich niemand leisten, und so stand Sega relativ allein da, was die Software-Versorgung anging. In den Spielhallen hatte Sega zwar etliche Hits vorzuweisen, doch das Problem dabei war, dass ihre Automaten allesamt wahre Hardware-Monster waren. Highlights wie *Space Harrier*, *Out Run* und *Afterburner* zoomten Uhmengen an Sprites, um einen für damalige Verhältnisse spektakulären 3D-Effekt zu erzielen. Das ließ sich zwar nicht auf einer 8-Bit-Konsole verwirklichen, doch Sega versuchte es trotzdem. Als Hauptprogrammierer für die Master-System-Versionen von *Out Run* und *Space Harrier* zeichnete 1986 ein junger Mann (geb. 17.9.65) verantwortlich, der seit 1984 bei Sega arbeitete. Sein Name: Yuji Naka. Im Juli 1991 sorgte eine seiner Kreationen für Furore: *Sonic the Hedgehog*. Dieser Mega-Drive-Hit wurde zwar noch auf Master System umgesetzt, aber zu dem Zeitpunkt war die Konsole natürlich bereits völlig veraltet. Ein weiteres Spiel, das von Naka-san programmiert wurde, war *Phantasy Star*, das als bestes Sega-Rollenspiel kultisch verehrt wurde. Vor Sonic hatte Sega übrigens schon einmal versucht, ein Maskottchen



Von oben nach unten: Donkey Kong-Umsetzungen für Apple II, ZX 81 und Dragon 32 (berühmt und berüchtigt für seine „eigenwillige“ Farbpalette)

TIPPS & TRICKS wanted!

WARUM SICH QUÄLEN, WENN ES AUCH EINFACHER GEHT?

Willkommen auf den Tipps&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von euch mitgestaltet – vorausgesetzt, ihr schickt uns nützliche Tipps zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die unten stehende Adresse. Ob Game Boy, NES, SuperNES, Virtual Boy oder Nintendo⁶⁴ – wir können alles gebrauchen, was in diese Rubrik passt. Dazu gehören z. B. Passwörter, Cheats, Levelcodes, Special-Moves oder Komplettlösungen von umfangreichen Spielen. Einsendungen in digitaler Form, also auf Diskette, wären uns bei Beiträgen mit großem Umfang am liebsten, aber ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, dass eure Tipps leserlich sein sollten, damit wir sie abdrucken können. Wenn ihr Karten zeichnet, dann bitte nicht mit Bleistift, sondern mit Kuli oder Filzstift und auf unliniertem Papier, sonst können sie nicht gescannt werden. Vergesst nicht, eure Adresse auch im Brief anzugeben! Für eure Mühen sollt ihr natürlich belohnt werden, deshalb verlosen wir jeden Monat unter allen veröffentlichten Einsendungen **drei halbjährige TOTAL!-Freiabo**s. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

An dieser Stelle
noch ein kleiner Hinweis: Denkt
bitte daran, dass wir keinerlei 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 Tastenkombi-
nationen sehr schnell und möglichst flüssig ein-
gegeben 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:
Arne Reinsdorf, Neubrandenburg
Daniel Peters, Wesel
Robert Schweizer, Berlin

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

TIPPS &

Shortys

NINTENDO 64

Jeremy Mc Grath Super- cross 2000 (NTSC)

Diverse Tricks

Haltet den R-Button gedrückt, während
ihr die unten aufgeführten Tastenkombi-
nationen eingibt! Nur Übung macht
den Meister!



NAC NAC	Z
NO HANDS NO FEET	↓ Z
NO HANDS	→ ← Z
SIDE PRONE	↑ Z
CAN CAN	A
RECLINER	↓ A
CLIFFHANGER	→ ← A
SCORPION	↑ A
ONE FOOT CAN CAN	B
SURFER	↓ B
SUPER MAC	→ ← B
RODEO	C↓
SURAN WRAP	↓ C↓
TOE CLIP	↑ C↓
FENDER GRAB	C←
BACKFLIP	↑ C←

NASCAR 2000 (NTSC)

Weitere Fahrer

Benny Parson

Wählt die Richmond-Strecke aus, geht
mit dem Cursor auf die Select-Car-Op-
tion und drückt dann schnell →, →, Z,
Z, ←, ←, C↑, C↑, C↓, C↓! Ein
Geräusch wird euch die korrekte Ein-
gabe des Cheats bestätigen.

Cale Yarborough

Wählt die Darlington-Strecke aus, geht
mit dem Cursor auf die Select-Car-Op-
tion und drückt dann schnell C↑, C←,
C↓, C→, C↑, C←, C↓, C→, Z, Z!

Davey Allison

Wählt die Talladega-Strecke aus, geht mit dem
Cursor auf die Select-Car-Option und drückt
dann schnell C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←,
C→, Z, Z!

Alan Kulwicki

Wählt die Bristol-Strecke aus, geht mit dem
Cursor auf die Select-Car-Option und drückt
dann schnell ←, →, C↑, C↑, C↓, C↓, C←,
C←, C→, C→!

David Parson

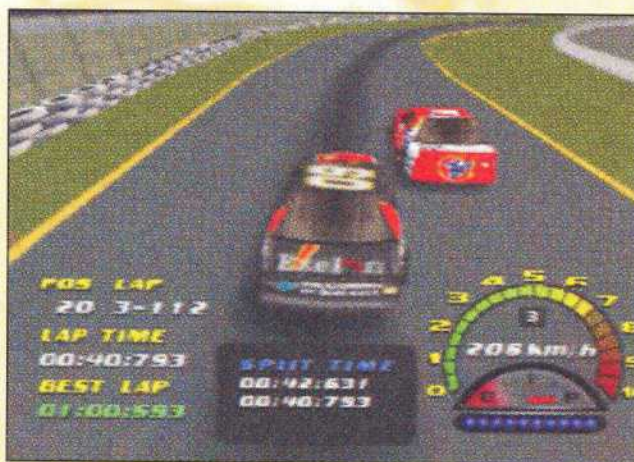
Wählt die Martinsville-Strecke aus, geht mit
dem Cursor auf die Select-Car-Option und
drückt dann schnell ←, Z, →, C→, C↓, C←,
C↑, C→, Z, Z!

Bobby Allison

Wählt die Charlotte-Strecke aus, geht mit dem
Cursor auf die Select-Car-Option und drückt
dann schnell C↑, C→, C↓, C←, C↓, C→, C↑,
C→, L, R!

Autopilot

Um den Autopiloten zu aktivieren, müsst ihr
während des Spiels auf die L-Taste drücken!



NBA Showtime: NBA On NBC (NTSC)

Team-Maskottchen freischalten

Gibt die folgenden Initialen und PIN-Ziffern
ein, um die entsprechenden Team-Maskott-
chen freizuschalten!

Maskottchen	Initialen	PIN
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604

TRICKS

Hallo, Schummel-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem so genannten 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

Minnesota		
Timberwolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Diverse Charaktere

Gebt die folgenden Initialen und PIN-Ziffern ein, um neue, recht ungewöhnliche Spieler freizuschalten!

Spieler	Initialen	PIN
Clown	CRISPY	2084
Large Alien	BIGGY	0958
Devil Dog	NIKKO	6666
Old Man	OLDMAN	2001
Pinto Horse	PINTO	1966
Pumpkin	JACKO	1031
Referee	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Small Alien	SMALLS	0856
White Horse	HORSE	1966
Wizard	THEWIZ	1136

Tony Hawk's Pro Skater (NTSC)

Zehnfache Trickpunktzahl

Haltet die L-Taste im Pausenbild gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

↓, →, ↑, →, ↑, ←, C←

Alle Tapes

Haltet die L-Taste im Pausenbild gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

C→, ←, ↑, C↑, C↑, →, ↓

Immer gefüllter Special-Balken

Haltet die L-Taste im Pausenbild gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

C↓, C↑, C←, ↓, ↑, ↓

Mehr Geschwindigkeit

Haltet die L-Taste im Pausenbild gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

→, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓

Schnelle Tricks

Haltet die L-Taste im Pausenbild gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

C↑, ←, C↓, C↓, ↑, ↓, →

Perfekte Balance

Haltet die L-Taste im Pausenbild gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

C↑, C→, ←, C→, →, ↑, ↓

Zeitlupe

Haltet die L-Taste im Pausenbild gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

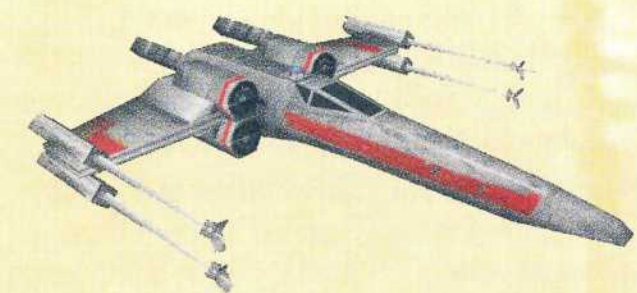
↓, ↓, C↑, C→, ←

Star Wars: Yoda Stories

Für die Star Wars-Freunde haben wir hier sämtliche Levelcodes.

Level Passwort

02	XKJ
03	GJP
04	TDM
05	WTM
06	ZBV
07	QTC
08	TGR
09	VDP
10	BFG
11	FPN
12	STJ
13	FTG
14	BLP
15	YSF



Action Replay Codes

GAME BOY

Street Fighter Alpha

0190B5C4	Player 1 unendlich Energie
0101B5C6	Player 2 mit einem Schlag K. o.
016309CF	Unendlich viel Rundenzeit
01002EC4	Player 1 mittlere Luftattacke
019566C4	Player 1 maximale Power-Leiste
010066C6	Player 2 leere Power-Leiste
010712CF	Start im letzten Level

Charakterauswahl Spieler 1

010051C4	Ryu
010151C4	Ken
010251C4	Akuma
010351C4	Charlie
010451C4	Chun-Li
010551C4	Adon
010651C4	Sodom
010751C4	Guy
010851C4	Birdie
010951C4	Rose
010A51C4	M.Bison
010B51C4	Sagat
010C51C4	Dan



Charakterauswahl Spieler 2

010051C6	Ryu
010151C6	Ken
010251C6	Akuma
010351C6	Charlie
010451C6	Chun-Li
010551C6	Adon
010651C6	Sodom
010751C6	Guy
010851C6	Birdie
010951C6	Rose
010A51C6	M.Bison
010B51C6	Sagat
010C51C6:	Dan

Helpline

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tipps & Tricks ist, euch Hilfestellung bei Problemen mit euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach eure Fragen per Brief, Postkarte oder E-Mail (helpline@x-plain.de), und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzdrukken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

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

DIE SPIELREGELN:

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

ACHTUNG!

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

Sonnige Grüße!

Wer an der Verlosung der drei halbjährigen Abos teilnehmen möchte, muss seine Adresse natürlich auch bei E-Mail-Beiträgen angeben. Ohne Anschrift habt ihr leider keine Chance auf einen Gewinn.

Akido (helpline@x-plain.de)

Fragen

Dragon Quest Monsters (GBC)

Timo Wallesch aus Kassel beschäftigen folgende Fragen zum Monsterspiel:

1. Gibt es eine Möglichkeit, die Endgegner (vor allem Acuba, Duran und Jamirus) mitzunehmen? Filets nützen ja meist nichts (bei Taurus und Gigantess haben sie allerdings geholfen, denn ohne kamen die Bösewichter nicht mit, erst nach zirka fünf Filets).
2. Ich habe die besagten Endgegner verpasst. Wie züchtet man sie, oder ist das gar nicht möglich?
3. Wie heißen die Monster aus der Fragezeichen-Gruppe?
4. Wieso kommen bei Paarungen teilweise Ergebnisse zu Stande, die es eigentlich mit diesen Monstern nicht geben dürfte (z. B. Kampfrex + Mime = Würger)?
6. Kann man Warubo fangen?
7. Kann man das Loch hinter den Fässern im Kolosseum erreichen?
8. Gibt es irgendeine Besonderheit im Zusammenhang mit Slio?
9. In TOTAL! 2/00 habe ich beim *Dragon Quest Monsters*-Test auf dem Screenshot auf Seite 56 in der Rubrik „Wozu sind Freunde da?!“ das Monster Duran erkannt. Als Eltern sind Watabo und Tamuha angegeben. Wer ist Tamuha? Woher bekommt man ihn? Und ist „+69“ tatsächlich möglich?
10. Ebenfalls in diesem Test (auf Seite 55 unter der Überschrift „Fight Club“): Auf dem untersten Bild sind die Monster Godi und Dorm zu sehen. Sie haben sehr viele Lebens- und Magiepunkte. Was sind das für Monster? Mein bestes Monster hat gerade mal 400 Lebens- und 300 Magiepunkte.

Jet Force Gemini (N64)

Mitja Kononenko aus Berlin sucht nach dem Fischfutter und fragt, was man damit anstellen kann.



TOTAL!:

Auf dem oberen Bild seht ihr den Eingang zum Versteck, in dem sich unter anderem das Futter befindet. Am Teich könnt ihr dann die Fische damit füttern. In einem späteren Level an einer ähnlichen Stelle dienen die Fischbällchen dann dazu, Minen zur Explosion zu bringen und somit Munition zu sparen.

Pirates! (NES)

Marcel Aldrup hat diesen feinen Klassiker aus dem Jahre 1992 bei einer Auktion ersteigern können. TOTAL! testete *Pirates!* bereits in der Erstausgabe. (Sammler werden sich vielleicht spontan an die abwechslungsreichen Bildunterschriften erinnern – grins!) In Ausgabe 7/96 stellten wir das Strategiespiel dann noch einmal in der Classic-Reihe vor (Note 2+), diesmal allerdings mit deutlich brauchbareren Texten zu den Screenshots. Marcel hat nun folgendes Problem: „Zu meiner Enttäuschung

TRICKS

musste ich feststellen, dass das Spiel ohne die dazugehörige Landkarte bei mir ankam. Ich finde, dass das Spiel ohne diese Karte nur sehr schwer zu bewältigen ist. Deshalb habe ich dann im Internet nach einer solchen Karte gesucht, bin aber nicht fündig geworden ...“ Falls es noch einige Fans dieses Abenteuers gibt, die eine solche Karte besitzen, geht hiermit die Bitte an sie, das gute Stück in Kopie an uns zu senden, damit wir es an Marcel weiterleiten oder abdrucken können. Hinweise auf Internet-Seiten, die Tipps & Tricks zum Spiel anbieten, sind natürlich auch gerne gesehen.

Nuclear Strike 64 (N64)

Jürgen Rehm aus Bochum kann sich nicht mehr in der Luft halten. Er benötigt unbedingt Cheats oder Levelcodes, um wieder aufsteigen zu können und seine Mission zu einem guten Ende zu bringen.

Secret of Mana 2 (SNES)

Igor Fiksel stellt folgende Frage: „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 nirgends etwas Passendes gefunden. Wo ist dieses Item versteckt?“

„**Holystar**“ ist stolzer Besitzer des japanischen Moduls von *Secret of Mana 2* (wurde in Nippon unter dem Titel *Seiken Densetsu 3* auf den Markt gebracht). Die Frage lautet: „Wie besiege ich den Burakku Rabi (Black Rabite, Schwarzer Pogopuschl)?“ Kurz zur Informa-

tion: „Meine Party (alle Figuren sind auf Level 54 und tragen ihre jeweils besten Waffen): Duran (dark, dark), Angela (light, light) und Riese (light, light). Leider habe ich mit dieser Personenkonstellation keine Heilmagie und bin somit vollkommen auf Heilgegenstände angewiesen. Diese sind jedoch irgendwann einmal aufgebraucht. Auch die Heilkräuter gehen mir manchmal schneller aus, als mir lieb ist. Außerdem scheint der Black Rabite auch unglaublich viele HPs und MPs zu haben. Des Weiteren sind meine Kämpfer nicht gerade die durchschlagskräftigsten. Wer hat passende Tipps für mich, zum Beispiel, welche der Magiegegenstände von Nutzen sein könnten, den eigentlich doch so schrecklich putzigen Pogopuschl zu erledigen?“

WWF Wrestlemania 2000 (N64)

Susanne Siblik hat ein dringendes Anliegen: Wenn sie den Road-to-Wrestlemania-Modus erfolgreich durchspielt, passiert leider gar nichts. Eigentlich sollte man nämlich einen Bonus-Wrestler bekommen, doch selbst nach dem fünften Sieg blieb eine Belohnung bislang aus. Wer kann Susanne einen Kniff zeigen, der ihr weiterhilft?

Zelda - Link's Awakening (GB)

Philipp Rüter sucht nach einer ausführlichen Beschreibung des achten Dungeons. Die Ausführungen sollten bereits mit dem Betreten der Höhle starten und bis zum Erhalt des Somariastabes reichen. Wer schickt uns seine gesammelten Erfahrungen aus diesem schaurigen Dungeon?

Helpline

probieren heraus. Je teuflischer und je untoter, desto höher stehen die Chancen, den bösen Dämon zu besiegen.

Hier eben ein kleiner Auszug aus Tobias Küsters Liste der fiesen Monster, die besonders empfindlich sind:

Monster	Bester Angriff
A. Sludge	Death (sofort vernichtet)
K. Sludge	Great Dragon (999 von 1000 HP)
Carm	Angel (sofort vernichtet)
Chorking, Ganet	Charges, Bombada (siehe 3.)
Magicmas	Missle

2. Den Erdschamanen findet ihr so: Ihr dürft während der Aufräumarbeiten (Baumstämme entfernen etc.) auf dem Feld von Rands Mutter keine Magie benutzen. Dann müsst ihr im Schrein von Navanda mindestens 2.000 G spenden. Wenn ihr dann noch die Grand Church zum Einsturz bringt, könnt ihr den Schamanen auf oben genanntem Feld finden. Der Engelsschamane: Nach dem Einsturz der Grand Church ist dieser Schamane in einer Gefängniszelle in Bardon zu finden.



3. Spielt die Melodie nach! Das ist allerdings verdammt schwierig, weil man jeden Ton genau treffen und perfekt im Takt bleiben muss. Wer es geschafft hat, bekommt den Zauber Bombada (entzieht jedem normalen Gegner die Hälfte +/- 1 seiner derzeitigen HPs). Gebt den Zauber am besten Spar! Auch wenn er unglaublich viele Zauberpunkte hat, besitzt er praktisch keine brauchbare Magie.

4. Nein, Tiga kann nicht besiegt werden. Dann ginge nämlich der Sinn der Story flöten.

5. Ja, der Held verwandelt sich in einen Drachen und macht die Höhle dicht. Schade nur, dass man sich damit von der genialen Flugfunktion verabschieden muss.

6. Um Yozo zum Reden zu bewegen, müsst ihr ihn nach Township einladen (funktioniert

Antworten

Breath of Fire 2 (SNES)

Benjamin Schmidtner, Ausgabe 5/00:

1. Der Engelzauber ist sehr nützlich, da er genau wie der Todeszauber manche Dämonen sofort vernichtet. Welche Dämonen anfällig für diesen Zauber sind, bekommt ihr nur durch Aus-



Helpline

nur unter bestimmten Umständen). Wenn ihr dann dort lange genug mit ihm redet, schenkt er einer eurer Figuren etwas mehr MP.

7. Nein, Bleu kann nicht mit einem Schamanen vereint werden. Weil es Bleu, aber nicht die Schamanen schon im ersten Teil gibt, ist dies bei Bleu ebenso wie beim Helden nicht möglich.



Chrono Trigger (SNES)

Hans-Peter Neumeier, Ausgabe 5/00:

Beim Spielstand „Beyond The Ruins“ kam Hans-Peter im Arris Dome nicht weiter. Bei den Konsolen konnte er kein Ergebnis erzie-



len. Auch im Sewer Access, dem Keeper's Dome und dem (unzugänglichen) Death Peak sah er keine Möglichkeit. Von Jens Ter Heide kam der Tipp, dass sich das gesuchte Terminal im Arris Dome befindet. In dem Raum, in den ihr gelangt, wenn ihr die Leiter in der Eingangshalle (wo sich auch Doan aufhält) nach unten steigt. Achtet auf das Blinken (ähnlich wie bei den Tabs)!



richt kommen, die ungefähr so lautet: „Ein Hubschrauber kommt.“ Wenn diese oder eine ähnliche Nachricht eingetroffen ist, müsst ihr zum Stand gehen, woraufhin ihr nach Hause gebracht werdet. Dies ist aber nur eins von vielen möglichen Enden.“

Super Mario Kart (SNES)

Philipp Bohrmann, Ausgabe 5/00:

Alexander Herberich aus Neu-Anspach gibt Tipps für den Special Cup (150 ccm): Es gibt zwar keine Cheats, aber den guten Rat, das Game zu zweit zu spielen. Wenn einer der beiden Spieler Erster wird und der andere Zweiter, dann wird logischerweise der Computer nur Dritter und erhält auch nur drei Punkte. So

Harvest Moon (SNES)

Johann Kunz, Ausgabe 5/00:

Hoppla, da haben wir in der vorigen Ausgabe bei der Antwort auf Johans Frage aber ganz schön was durcheinander gebracht! Verkauft ihr nämlich die Kuh, so erhaltet ihr die magische Bohne. Um die zehnte Power-Beere schließlich zu bekommen, müsst ihr in Wirklichkeit ein Huhn abtreten.

Stranded Kids (GBC)

Martina Wellheim, Ausgabe 4/00:

Johann Kunz (17) und Sven Ziegler kennen sich am Strand aus und helfen den ratlosen Kids: Im Sumpf kann man zu Beginn des Spiels nur den (großen) Stock holen. Mit diesem Stock könnt ihr dann die Steine zur Seite rollen, und schon ist die erste große Hürde des Spiels geschafft.

Christoph Bönck, Ausgabe 4/00:

Hier folgt nun die gewünschte Liste der Verbindungsmöglichkeiten der Gegenstände (siehe Tabelle).

Markus, Ausgabe 5/00:

Martin Linganu schreibt: „Ein oder zwei Tage später müsste eine Nach-

Verbindungen

Ast + Efeu
Elastbaum + Efeu
Ast + spitzer Stein + Feder
Fischdarm + Haken + Elastbaum
zwei Steine
zwei Äste + Efeu
Ast + Stein
Ast + großes Blatt
Ast + Borke
Ast + Eisenteil
Harz + Ast
defektes Radio + Batterie
Muschel/Fleisch (gekocht) + scharfes Essen (Damp Grass)
Efeu + Feder
Borke + Efeu oder Feder
großer Ast + großes Blatt
Eisenstück (kein Teil!) + Ast
Sternschlüssel

Resultat

Peitsche
Bogen
Pfeil
Angel
Feuerstein
Springseil*
Baseballschläger*
Besen*
Anmachholz
Axt
Fackel
Radio
Konzentrat
Kostüm*
Maske*
großer Fächer
Hammer
Sternenschlüssel (R + L)

* Die mit einem Stern gekennzeichneten Gegenstände sind für den weiteren Spielverlauf nicht von Bedeutung.

TRICKS

Helpline



habt ihr schon nach dem ersten Rennen einen kleinen Vorsprung und könnt euch deshalb im weiteren Verlauf ruhig auch mal einen zweiten oder dritten Platz erlauben. Wenn ihr bei der letzten Strecke nicht als Erster durchs Ziel geht und somit schon abschätzen könnt, dass ihr den Cup nicht gewinnen (Goldpokal) werdet, dann drückt einfach kurz vor dem Zieleinlauf Start und wählt „RETRY“ aus! Das solltet ihr allerdings nur dann tun, wenn ihr noch genügend Leben zur Verfügung habt.

Zelda DX - Link's Awakening (GBC)

Ulrike Witt, Ausgabe 4/00:

Der Eingang zur Djinn Grotte befindet sich im Schleimsumpf, zu dem ihr gelangt, indem ihr noch einmal durch den Zauberwald geht – diesmal allerdings von der Höhle mit den Steinen aus nach links. Am Ende des Zauberwalds müsst ihr nach oben und dann wieder nach rechts wandern. Ihr trefft auf Dr. Wrights Haus und eine Telefonhütte. Schaut einfach auf die Karte! Im Schleimsumpf stehen lauter unzerstörbare Pflanzen herum, die euch Struppi einfach wegfrisst. Schlagt den so entstandenen Weg durch den Schleimsumpf ein: Zuerst geht ihr nach oben und nehmt die obere Abzweigung, dann die dritte Abzweigung nach unten, um einige Rubine zu bekommen, und anschließend geht ihr wieder zurück. Die obere Gabelung führt zur Djinn Grotte. Struppi ist auch dort wieder so nett und futtert für euch die Pflanzen aus dem Weg.

In der Djinn Grotte stehen gleich zu Anfang lauter schwere Krüge herum, hinter denen sich eine Truhe befindet. Kehrt später an diese Stelle zurück, um einige Rubine für die noch benötigte Schaufel zu erhalten!

Im oberen Raum findet ihr zwei Türen. Zündet die Fackeln mit dem Zauberpulver an und lauft durch die rechte! Besiegt die beiden Skelette, und ihr erhaltet einen kleinen Schlüssel! Danach lauft ihr zurück zu der ersten verschlos-

senen Tür und gleich durch die darauf folgenden Räume, um den Steinschnabel zu erhalten. Da diese Aktion ziemlich viel vom Zauberpulver verschwendet, könnt ihr die Räume auch im Dunkeln durchschreiten. Geht zurück zu den Skeletten und dann nach rechts! Wartet am Kristallschalter, bis der Teufelsmond die Blöcke umrundet, und betätigt schließlich den Kristallschalter, um den Teufelsmond zu fangen! Lauft nun nach unten und besiegt erst einmal den Skelettritter! Betätigt danach erneut den Kristallschalter und öffnet so die Truhe! Ein weiterer Griff zum Kristallschalter ist angesagt, wenn ihr draußen seid und zur zugeschlossenen Tür im Raum lauft, wo ihr den ersten kleinen Schlüssel bekommen habt. Schließt die Truhe auf und besiegt den Shy Guy folgendermaßen: Ladet euer Schwert auf, bewegt euch zu seinem Rücken hin und lasst dann los! Die Truhe mit dem Kompass erscheint. Geht zurück zu der Kiste, die ihr mit dem kleinen Schlüssel geöffnet habt, und betätigt noch einmal den Kristallschalter! Nun rennt ihr nach rechts und springt über die Abgründe. Nutzt die Bodenplatte, damit eine Truhe erscheint, die einen kleinen Schlüssel beinhaltet! Hüpfst dann zum oberen Gang und besiegt die dortigen Shy Guys. Der Schlüssel erscheint daraufhin hinter zwei Steinblöcken. Also spaziert ihr zurück zum Teufelsmond und dann nach rechts, um den kleinen Schlüssel einzusammeln und gleich darauf zurück in den Shy-Guy-Raum zu gelangen. Anschließend geht ihr nach oben und besiegt die Stachis. Schließt danach die Tür auf und schiebt die beiden Steinblöcke zusammen, um eine Treppe erscheinen zu lassen! Geht

diese hinunter und durchläuft den Unterraum! Der darauf folgende Raum ist dunkel. Stellt euch in Höhe des schwebenden Herzens, springt darüber und geht durch die Drehtür! Dort erwartet euch Hinox, der Zyklop. Schlagt immer wieder mit dem Schwert auf ihn ein, weicht seinen Bomben aus und schützt euch, wenn er auf euch zurast. Eine Warp-Stelle zum Eingang erscheint, sobald ihr ihn besiegt habt. Nach dieser Aktion springt ihr im nächsten Raum über die Löcher und geht nach oben. Lauft vor dem saugenden Ventilator weg und öffnet die Truhe! Sie beinhaltet die Karte. Rennt nun nach oben, wo ihr auf eine Truhe trefft, die einige Rubine enthält. Schließt die dortige Tür auf! Zwei Gespenster schweben auf euch zu, und ihr solltet schnell die Fackeln anzünden, damit sie entsetzt das Weite suchen. Nachdem sie von der Bildfläche verschwunden sind, erscheint die gesuchte Truhe mit dem Kraftarmband.

Nun geht ihr zurück zu den Vasen und hebt sie hoch (B oder A, Steuerkreuz in die entgegengesetzte Blickrichtung drücken). Nehmt die obere Abzweigung nach rechts und betätigt den Kristallschalter! Stellt euch vor den Schalter und betätigt ihn noch einmal! Öffnet dann die Truhe und betätigt zum dritten Mal den Schalter! Daraufhin geht ihr noch zweimal nach rechts und dann nach unten. Die Gegner im Raum müsst ihr in einer bestimmten Reihenfolge besiegen. Werft zuerst einen Krug zu dem Hasen! Besiegt dann die Fledermaus und erst zum Schluss den Skelettritter! Habt ihr das geschafft, erscheint eine Truhe mit dem großen Schlüssel. Rennt zurück und schließt die rechte Tür auf! Besiegt dort alle Gegner und geht die Treppe hinunter, die nun aufgetaucht ist! Platziert euch auf die Steinplattform! Auf die zweite Steinplattform müsst ihr eine Vase stellen, damit die Platte sinkt und somit den Weg freimacht. Am Ende müsst ihr noch über zwei Löcher springen und die Tür aufschließen, die zum Endgegner führt.

OPERATION: WINBACK

Teil 1

LEHRGANG FÜR SPEZIALAGENTEN

Es gilt, die Erde vor der nuklearen Zerstörung durch Terroristen zu bewahren. Du bist der Einzige, der diesen Job erledigen kann. Wir sagen dir, was du zu tun hast, damit du schon bald dem Endgegner gegenüberstehst.

Lektion 1.1

Die verschiedenen Waffen

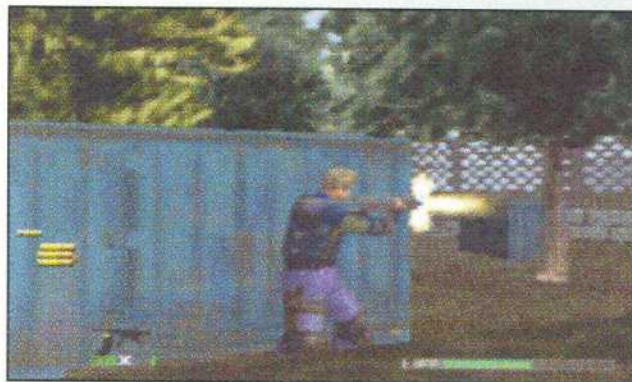
Pistole



Diese Handfeuerwaffe ist mit unendlicher Munition bestückt, die ihr jedoch genauso nachladen müsst wie die der anderen Waffen. Sie reagiert schnell, und auch das Auswechseln der zu Beginn

acht Patronen fassenden Magazine bedarf nur weniger Sekunden. Ihr Nachteil ist die relativ geringe Reichweite. Schafft ihr einen Level nur unter Zuhilfenahme der Pistole, bekommt ihr einen Bonus von 100 Punkten auf euer Konto gutgeschrieben.

Maschinengewehr



30 Kugeln finden in jedem Magazin der MG Platz, doch durch die enorme Schussgeschwindigkeit ist die anscheinend enorme Menge an Munition auch in Windeseile wieder verschossen. Die große Reichweite stellt einen klaren Vorteil im Kampf gegen weit entfernte Gegner dar.

Shotgun



Die Shotgun-Magazine beinhalten jeweils acht Schrotpatronen. Nach jedem Schuss bedarf es einiger Sekunden, bis die nächste Patrone im Lauf ist und erneut gefeuert werden kann. Die Reichweite ist nicht sehr groß, dafür aber die Streuung.



Raketenwerfer

Noch langsamer als die Shotgun lädt der Raketenwerfer seine Munition nach. Vier Raketen sind alles, was ihr mit ihm verschießen könnt. Diese richten aber einen weitaus höheren Schaden an, als es mit all den anderen Waffen möglich ist.

Lektion 1.2

So werden die Waffen richtig eingesetzt



Als goldene Regel gilt, so oft nachzuladen wie möglich. Vor jeder Abzweigung, jeder Tür und selbst nach einem kurzen Schusswechsel wird das Magazin getauscht – dadurch gewöhnt ihr euch mit der Zeit daran, die Aktion wird automatisiert, und ihr vermeidet einige böse Überraschungen.

Tödliche Kopfschüsse sind auch mit der automatischen Zielerfassung möglich. Ihr dürft nach dem Hervorschnellen aus eurem Versteck jedoch nicht zu lange mit dem Schuss warten. Je länger es dauert, desto weiter sinkt nämlich auch die Waffe, und ihr trifft nur noch die Brust oder den Bauch. Beim richtigen Timing ist die Waffe noch so weit oben, dass ihr dem Gegner mit nur einem Schuss in den Kopf die Lebenslichter ausblasen könnt.

TIPPS & TRICKS

Lektion 1.2.1 Welche Waffe benutze ich bei welchem Gegner?

Generell gilt es, so wenig MG-, Shotgun- und Raketenwerfermunition wie möglich zu verbrauchen. Diese Waffen benötigt ihr in den



Manchmal müsst ihr hinter beweglichen Objekten in Deckung gehen und euch langsam fortbewegen

späteren Kämpfen mit den Zwischen- und dem Endgegner. Wenn ihr die Anweisungen aus Lektion 2.2 richtig befolgt, sollte es euch aber gelingen, allein mit der Pistole sehr weit zu kommen. Nur bei einer dicht gedrängten Gegnermasse lohnt sich der Einsatz der Shotgun. Mit der Schrotflinte lassen sich nämlich bis zu drei Gegner auf einmal treffen, wenn diese nur nah genug beieinander stehen. Auch wenn die automatische Zielfunktion der Pistole bei scheinbar zu weit entfernten Gegnern ihren Dienst verweigert, heißt das noch lange nicht, dass ihr sie nicht treffen könnt. Zumeist habt ihr sogar den Vorteil, dass euch diese Feinde gar nicht orten und ihr sie in aller Seelenruhe manuell anvisieren und eliminieren könnt. Ansonsten macht sich in solchen Situationen natürlich das Maschinengewehr sehr gut – achtet aber auf die Munition!

Vorsicht vor den Ninja-Killern! Sie laufen auf



Selbst über solch eine große Entfernung könnt ihr die Gegner noch mit der Pistole anvisieren und treffen

euch zu, und nur ein Schlag von ihnen kann euch manchmal das Leben kosten. Vergesst nicht, dass auch ihr zuschlagen könnt, wenn ihr nah genug am Gegner steht! Dadurch habt ihr oftmals noch eine Chance, die Profikiller auszuschalten, auch wenn ihr gerade einmal nicht rechtzeitig nachgeladen habt (Lektion 1.2 verinnerlichen!).

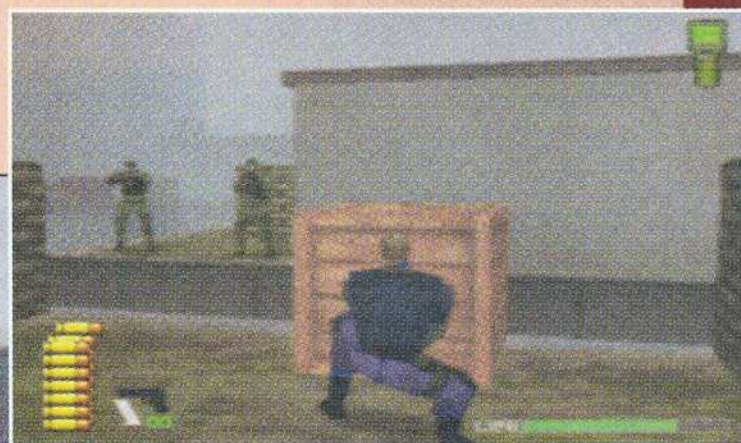
Lektion 2.1 Worauf muss ich im Gelände achten?

Punkt 1

Achtet bei jedem Schritt, den ihr macht, darauf, ob neue Gegner herbeieilen und wo ihr am besten in Deckung gehen könntet! Bevorzugt dabei die stabilen Kisten, Container oder Wände! Die zerstörbaren Kisten tun es zur Not auch, es könnte dabei aber auch leicht zu Problemen kommen (siehe Lektion 2.2)!



Presst euch an die Containerwand und schnellt im richtigen Moment hervor! Wer noch näher heranwill, kann sich hinter die Kiste rollen



In solch einer Situation ist Vorsicht geboten. Erledigt die Gegner schnell, bevor eure Kiste zerstört wird!

Punkt 2

In vielen kleinen Zwischensequenzen werden euch die Stellen gezeigt, an denen Relais angebracht sind, die die Laserschranken steuern. Um dorthin zu kommen, müsst ihr meistens noch einige Gegner ausschalten, eventuell unter Laserbarrieren durchrollen oder einen ziemlichen Umweg in Kauf nehmen. Visiert die gelbschwarzen Schaltkästen manuell an und zerstört sie mit einem Schuss aus der Pistole!

Unter manchen Laserschranken könnt ihr euch aber auch durchrollen – geht aber vorher auf Nummer sicher und schaut nach, ob es auch wirklich kein Relais zum Abschalten gibt!



Um zu diesem Relais zu gelangen, musste unser Held einen Umweg in Kauf nehmen. Von dieser Position aus ist der Schuss kein Problem



Seht euch immer genau um! Relais, wie das hinten rechts, kann man nämlich leicht übersehen

TIPPS & TRICKS

Punkt 3

Wenn ihr erst einmal ins große Gebäude eingedrungen seid (ab Level 4), dürft ihr nicht verzweifeln, wenn ihr den Weg einmal nicht mehr findet. Ihr müsst nämlich sehr oft in Räume zurückkehren, die ihr schon längst von Feinden gesäubert hattet. Auch die Löcher in den Wänden können leicht mit einer Textur verwechselt und somit als weitere Route übersehen werden. Manchmal entstehen diese Durchgänge auch erst, wenn ihr zuvor eine explosive Kiste in die Luft gejagt habt.



Zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: In solchen Situationen solltet ihr auf die Kiste zielen, ...



... denn dadurch besiegt ihr nicht nur den stark bewaffneten Gegner, der davor patrouillierte, ...



... sondern schafft auch noch einen Durchgang, der in neue Bereiche des Levels führt.

Punkt 4

Wenn ihr den Bombendetektor besitzt, müsst ihr ihn auch immer im Auge behalten. Wenn sich die Farbe seines Displays von Grün in Rot verwandelt, bedeutet das, dass eines der Sprengstoffpakete in der Nähe ist.



Achtet auf den Bombendetektor oben rechts! Ist er grün, befindet sich keine Sprengladung in der Nähe



Wenn sich der Detektor-Bildschirm rot verfärbt, ist eine Bombe in dem entsprechenden Raum

Punkt 5

Achtet auch auf Explosivkisten, die nicht direkt an einer Wand stehen (siehe Punkt 3)! Ihr könnt sie oft als sehr effektive Waffe gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzen. Ein Schuss aus der Pistole genügt, und die bösen Buben fliegen durch die Luft.



In dieser Situation erscheinen zwei Gegner auf der Bildfläche. Anstatt jeden Einzelnen aufs Korn zu nehmen ...



... zielt ihr einfach auf die Explosivkiste und erledigt sie beide mit nur einem einzigen Schuss!

Lektion 2.2 Deckung suchen, hervorschnellen, eliminieren

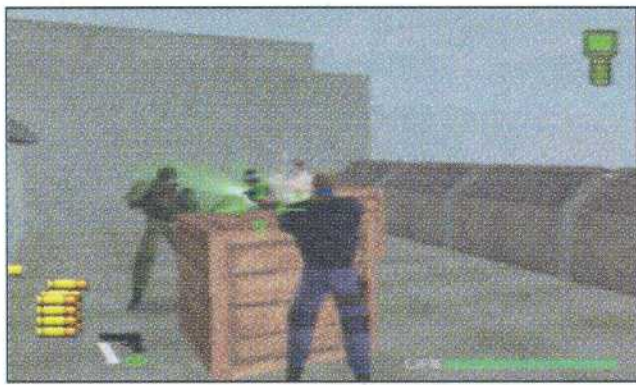
Um bei *Operation: WinBack* zu überleben, müsst ihr diese Lektion perfekt beherrschen. Das nun folgende Fallbeispiel soll euch die richtige Vorgehensweise eines Top-Geheimagenten verdeutlichen.



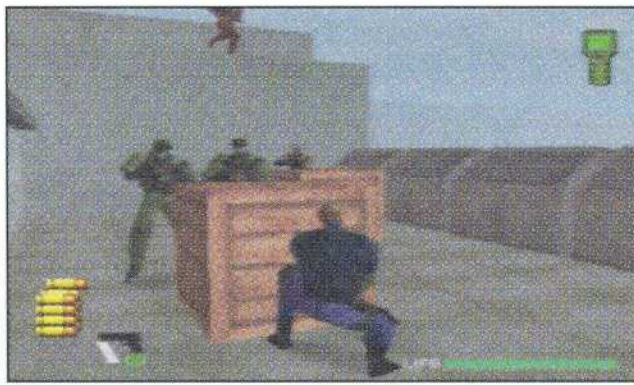
Das Wichtigste ist, immer aus sicherer Deckung heraus zu operieren und die Gegner anzugreifen



Dann schnellst ihr hervor und nehmt euch mit der automatischen Zielerfassung einen nach dem anderen vor



Es ist auch nahezu +problemlos möglich, sich ohne getroffen zu werden näher heranzuschleichen ...



... doch müsst ihr immer darauf achten, ob durch die Positionsveränderung nicht neue Wachen herbeieilen!



Helle Kisten, die euch scheinbar sicheren Schutz gewährten, werden dann gern schon einmal zerstört

Lektion 3.1 Die ersten zwei Endgegner – Situationsbeschreibungen, Strategien

Lila – Die durchgeknallte Meisterschützin

Lila ist die erste Endgegnerin. Sie ballert, was das Zeug hält, mit ihrer Railgun auf euch. Zu allem Überfluss steht auch noch ein Söldner in der Mitte der Eingangshalle und nimmt euch aufs Korn. Kümmert euch zunächst um diesen unfreundlichen Herrn! Presst euch an die Säule, vor der ihr nach dem Ende



Lila ist eure erste Endgegnerin und ballert wie wild mit ihrer Railgun in der Empfangshalle herum



Nehmt Deckung hinter den Säulen und kommt erst dann hervor, wenn Lila gerade nicht auf euch zielt!

der Zwischensequenz steht, schnellst nach links hervor und erledigt den Schurken! Danach müsst ihr immer auf der Seite der Säule Schutz suchen, von der Lila sich abgewandt hat. Kommt in genau dem Moment aus eurem Versteck hervor, in dem Lila be-

ginnt, ihre MG-Salven von euch wegzuziehen! Ein Schuss pro Versuch muss genügen, da sie bei einem Treffer einige Sekunden blinkt und in dieser Zeit nicht getroffen werden kann. Falls es um eure Gesundheit nicht gut bestellt sein sollte, müsst ihr eins der Medipacks erreichen. Um auf die andere Seite der Halle zu kommen, solltet ihr euch von Kiste zu Kiste rollen und immer in der Hocke bleiben. Achtung: Wenn Madame kaum noch Lebensenergie hat, versucht sie, ganz nah an euch heranzukommen. Weicht schnell zurück und knallt sie ab!

Leon – Der wilde Killer

Leon auszuschalten ist im Prinzip noch viel einfacher, als es bei Lila war. Durch den wesentlich engeren Raum könnt ihr besser die Übersicht behalten, und die Kisten bieten euch Schutz. Achtet jedoch darauf, dass Leon diese Kisten zerschießen kann und ihr dann plötzlich ohne Deckung dasteht. So weit solltet ihr es aber gar nicht erst kommen lassen. Erledigt zunächst die beiden Söldner, die euch entgegenkommen, kauert euch dann hinter eine Kiste, schnellst im richtigen Moment hervor und gebt einen Schuss ab! Wartet, bis Leon aufgehört hat zu blinken, und wiederholt das Ganze. Falls der Knabe eure Kiste schon ein paar Mal getroffen haben sollte, ist es am besten, zur nächsten zu rollen.



Seht euch deswegen vor einer Konfrontation immer ganz genau den kompletten Schauplatz an ...



... damit ihr im Notfall nicht umherirrt, sondern ganz genau wisst, wo es noch andere Verstecke gibt



Kümmert euch zunächst um die Gegner, die hinter euer Versteck laufen und euch von dort aus abknallen wollen!



Da nur helle Kisten als Schutz infrage kommen, solltet ihr nach ein paar Schusswechseln zur nächsten wechseln

Das war der erste Teil unserer Tipps&Tricks zum Spiel Operation: WinBack. Nächstes Mal gibt es nützliche Hinweise zu den einzelnen Leveln und den weiteren Endgegnern.

Pokémon STADIUM

Auf in den Kampf! Nach dem Abverkauf von *Pokémon Stadium*-Spielen in den letzten Wochen zu urteilen, sind wohl fast alle von euch schon fleißig dabei, die Fabelwesen auf dem N64 in die Arenen zu schicken. Wir geben euch die wichtigsten Tipps, damit sie auch unbeschadet wieder herauskommen, und lüften alle Geheimnisse.

Wusstet ihr schon, ...

... dass ihr in der Arenaleiterburg diverse Pokémon gewinnen könnt, für die ihr euch in den Game-Boy-Spielen nur auf Kosten anderer entscheiden dürft? Dadurch ist es euch möglich, auch ohne nochmaliges Durchspielen des GB-Games die jeweils anderen Pokémon auf euer Modul zu bannen. Die möglichen Pokémon-Geschenke sind: Nr. 001/Bisasam, Nr. 004/Glumanda, Nr. 007/Schiggy, Nr. 106/Kicklee, Nr. 107/Nockchan, Nr. 133/Evoli, Nr. 138/Amonitas und Nr. 140/Kabuto.

... dass ihr einen weiteren Schwierigkeitsgrad für die Mini-Games im Kids-Club anwählen könnt, wenn ihr sämtliche Minispielchen auf dem Schwierigkeitsgrad „Stark“ gegen den Computer gewinnt?

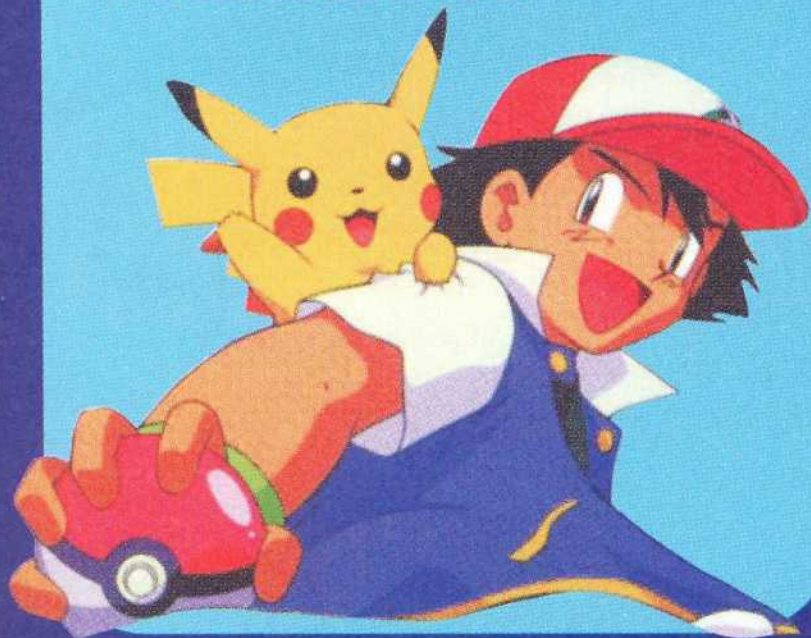
... dass ihr ein Enton-Pokémon gewinnen könnt, das die Fähigkeit „Amnesie“ beherrscht? Dieses Unterfangen stellt sich jedoch als extrem zeitintensiv heraus. Ihr müsst sämtliche 151 Pokémon in der Ruhmeshalle verewigen.

... dass ihr Pikachu eine Wasser-Attacke beibringen könnt? Ihr habt richtig gehört, es ist möglich, einem Elektro-Pokémon eine Wasser-Attacke zu lehren – unvorstellbar! Zunächst müsst ihr die zweite Runde in *Pokémon Stadium* erreichen (Gewinnt den Stadium-, den Arenaleiterburg-Level und anschließend Mewtu!). Stellt dann ein Team aus eigenen Pokémon zusammen – Pikachu muss selbstverständlich dabei sein. Gewinnt daraufhin den Meisterball-Wettbewerb im Premium-Cup, wobei Pikachu im letzten Kampf mit im Dreierteam sein muss, und schon beherrscht das knuffige Pokémon die „Surfer“-Attacke und kann sogar über die Wellen der GB-Spiele reiten.

... dass ihr die Game-Boy-Spiele im Game-Boy-Turm schneller spielen könnt, wenn ihr zuvor alle vier Wettbewerbe im Pokémon- beziehungsweise im Premium-Cup gewinnt? Insgesamt zwei Geschwindigkeiten (Dodu- und Dodri-Speed) lassen sich anwählen und helfen euch, die zum Teil langen Wege in der Roten, Blauen und Gelben Edition in rasantem Tempo zurückzulegen.

Pika-Cup

Der erste Cup, den ihr relativ leicht gewinnen könnt, ist der Pika-Cup, da dort nur recht unerfahrene Trainer gegen euch antreten.



Die Regeln des Pika-Cups

- Es müssen sechs Pokémon ausgewählt werden.
- Pro Kampf müsst ihr euch für drei Pokémon entscheiden.
- Es dürfen nur Pokémon der Level 15 bis 20 teilnehmen.
- Der maximale Dreierteam-Gesamtlevel darf 50 nicht überschreiten.
- Nur ein Pokémon darf betäuben oder einfrieren.
- Mew darf nicht teilnehmen.
- Für einen perfekten Sieg bekommt ihr ein Continue hinzu.
- Das letzte Pokémon darf die Fähigkeit „Finale“ nicht einsetzen.

Pokémon-Vorschläge für die Gruppe:

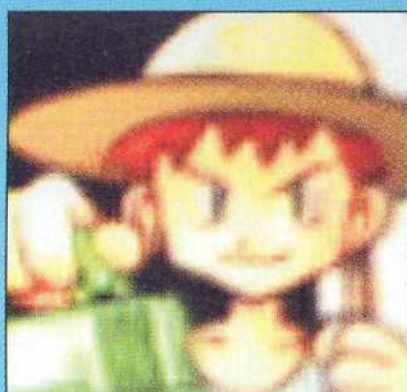


Gesteins-, Psycho-, Elektro-, Flug- und Pflanzen-Pokémon.

Der erste Gegner – Der Käferfreak



Der Käferfreak hat sich auf das Sammeln von Käfer-Pokémon spezialisiert – aber auch Gift-Pokémon lässt er gern für sich kämpfen. Darum solltet ihr auf jeden Fall Feuer-, Flug- und Gesteins-Pokémon mit in eurer Truppe haben. Dann hat der Käferfreak keine Chance.



Mit diesen Pokémon tritt der Käferfreak in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
012	Smettbo	15	44
014	Kokuna	15	39
023	Rettan	15	36
030	Nidorina	15	49
046	Paras	15	36
048	Bluzuk	15	44

Mit diesen Pokémon tritt der Käferfreak in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
002	Bisaknosp	16	49
012	Smettbo	16	49
023	Rettan	16	41
048	Bluzuk	16	41
083	Porenta	16	46
123	Sichlor	16	52

Der zweite Gegner – Der Teenager



Der Teenager schickt eine bunt gemischte Truppe an den Start. Am besten stehen eure Chancen, wenn ihr mit einem Psycho-Pokémon wie zum Beispiel Nr. 064/Kadabra in den Kampf zieht.



Mit diesen Pokémon tritt der Teenager in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
002	Bisaknosp	16	46
017	Tauboga	15	45
041	Zubat	15	38
069	Knofensa	15	41
074	Kleinstein	15	38
083	Porenta	15	42

Mit diesen Pokémon tritt der Teenager in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
008	Schillok	16	49
017	Tauboga	16	50
062	Quappo	18	65
104	Tragosso	18	51
114	Tangela	16	51
127	Pinsir	16	51

Der dritte Gegner – Der Schwimmer



Der Schwimmer hält sich von morgens bis abends im Meer auf und tritt dementsprechend fast ausschließlich mit Wasser-Pokémon an. Mit Elektro-Pokémon setzt ihr das Wasser unter Strom und besiegt den Schwimmer mit links.



Mit diesen Pokémon tritt der Schwimmer in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
008	Schillok	16	47
033	Nidorino	16	47
061	Quaputzi	16	49
079	Flegmon	15	54
120	Sterndu	15	36
129	Karpador	15	33

Mit diesen Pokémon tritt der Schwimmer in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
022	Ibitak	20	62
040	Knuddeluff	15	72
080	Lahmus	17	65
087	Jugong	16	60
099	Kingler	15	46
117	Seemon	17	51

Der vierte Gegner – Der Dieb



Auch der Dieb hat eine Gruppe mit vielen verschiedenen Pokémon-Typen. Nur hat er sie nicht alle selbst gefangen – wie sein Name schon vermuten lässt, hat er einige einfach geklaut. Also, stellt euch eine möglichst flexible Truppe zusammen, in der auf jeden Fall ein Psycho-Pokémon vertreten sein sollte, und gebt ihm Saures!



Mit diesen Pokémon tritt der Dieb in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
005	Glutexo	16	47
027	Sandan	16	45
037	Vulpix	15	38
038	Vulnona	16	52
058	Fukano	16	46
096	Traumato	17	50

Mit diesen Pokémon tritt der Dieb in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
034	Nidoking	17	60
038	Vulnona	18	60
051	Digdri	18	47
073	Tentoxa	15	54
095	Onix	17	45
096	Traumato	15	48

Der fünfte Gegner – Der Wanderer



Der Wanderer hat auf seinen Expeditionen allerhand unterschiedliche Pokémon gesehen und gefangen. Wenn ihr euch ihm mit Elektro- und Feuer-Pokémon in den Weg stellt, haben seine Psycho-, Wasser- und Pflanzen-Pokémon kaum eine Chance.



Mit diesen Pokémon tritt der Wanderer in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
020	Rattikarl	20	60
055	Entoron	15	55
094	Gengar	20	62
103	Kokowei	20	76
108	Schlurp	15	58
122	Pantimos	15	43

Mit diesen Pokémon tritt der Wanderer in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
040	Knuddeluff	15	70
064	Kadabra	16	42
066	Machollo	16	52
092	Nebulak	18	43
111	Rihorn	20	67
117	Seemon	15	??

Der sechste Gegner – Der Mechaniker



Wie es sich für einen Mechaniker gehört, hat dieser Trainer überwiegend Elektro-Pokémon im Schlepptau. Erdet euch gut mit Boden- und Gesteins-Pokémon, um ihm Paroli zu bieten!



Mit diesen Pokémon tritt der Mechaniker in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
026	Raichu	18	54
056	Menki	15	40
081	Magnetilo	15	36
099	Kingler	16	47
100	Voltobal	16	42
137	Porygon	18	55

Mit diesen Pokémon tritt der Mechaniker in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
005	Glutexo	18	56
026	Raichu	17	54
089	Sleimok	15	62
101	Lektrobal	15	49
131	Lapras	17	78
137	Porygon	20	64

Der siebte Gegner – Die Göre

Die Göre kämpft mit gar putzigen Fabelwesen. Um gegen die trotzdem nicht zu unterschätzende Gegnerin zu bestehen, solltet ihr auf jeden Fall ein Kampf-Pokémon einsetzen.

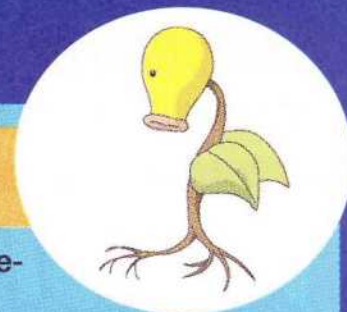


Mit diesen Pokémon tritt die Göre in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
052	Mauzi	15	43
059	Arkani	15	58
073	Tentoxa	20	62
087	Jugong	15	58
122	Pantimos	15	42
130	Garados	20	68

Mit diesen Pokémon tritt die Göre in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
036	Pixi	15	60
059	Arkani	20	75
091	Austos	15	46
112	Rizeros	15	63
124	Rossana	15	51
130	Garados	20	77



Der achte Gegner – Der Fischer

Auf überwiegend feuchte Attacken müsst ihr euch beim Kampf gegen den Fischer gefasst machen. Setzt am besten ein Pflanzen-Pokémon ein, dann wird der Sieg euer sein!

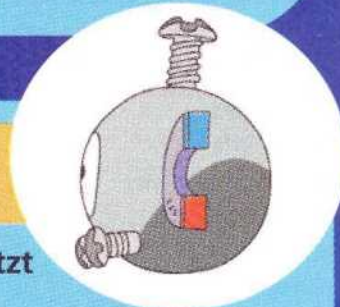


Mit diesen Pokémon tritt der Fischer in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
020	Rattikarl	18	51
036	Pixi	16	59
055	Entoron	16	54
072	Tentacha	16	42
080	Lahmus	16	59
148	Dragonir	18	52

Mit diesen Pokémon tritt der Fischer in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
065	Simsala	20	61
068	Machomei	15	58
076	Geowaz	15	55
115	Kangama	15	63
121	Starmie	15	49
148	Dragonir	20	63



Damit ihr einen Überblick darüber habt, welche Pokémon am effektivsten im Kampf gegen die einer bestimmten Gattung sind, führen wir an dieser Stelle das Elementklassen-Diagramm auf. Sucht euch in der obersten Spalte den jeweiligen Gegner aus und ermittelt mithilfe der linken Reihe die Elementklasse, die die besten Chancen in einem Kampf hätte! Dazu müsst ihr nur auf die Buchstaben achten: V bedeutet, dass das Pokémon der linken Spalte einen Vorteil hat, N symbolisiert einen Nachteil des ausgewählten Pokémon, und das X soll euch verdeutlichen, dass ihr es auf gar keinen Fall in den aussichtslosen Kampf schicken solltet.

		Verteidigung													
		Normal	Feuer	Wasser	Elektro	Pflanze	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Käfer	Gestein	Geist
Angriff	Normal													N	X
	Feuer		N	N		V	V						V	N	N
	Wasser		V	N		N				V				V	N
	Elektro			V	N	N				X	V				N
	Pflanze		N	V		N			N	V	N		N	V	N
	Eis			N		V	N			V	V				V
	Kampf	V					V		N		N	N	N	V	X
	Gift					V			N	N			V	N	N
	Boden		V		V	N			V		X		N	V	
	Flug				N	V		V					V	N	
	Psycho							V	V			N			
	Käfer		N			V		N	V		N	V			N
	Gestein		V				V	N		N	V		V		
	Geist	X										X			V
	Drachen														V

Beim nächsten Mal geht es mit dem Mini-Cup und dem Pokémon-Cup weiter. Bis dahin viel Spaß mit Pokémon Stadium!

Alle GB(C)-Tipps&Tricks im Überblick

Der kleine Game Boy hat eine erstaunliche Karriere hinter sich. Hier in Europa ist Nintendos Taschenkonsole sehr verbreitet, was sich durch die Color-Version noch ständig steigert. Um euch nun einen Überblick über den Pool der Tipps und Tricks zu den zahlreichen Spielen zu geben, haben wir unser Archiv einmal kräftig durchgeschüttelt. In der folgenden Liste sind alle bislang in TOTAL! abgedruckten Cheats, Passwörter, Levelcodes usw. zusammengetragen. Wir wünschen viel Spaß beim Stöbern!

Titel	Art	Ausgabe
0 – Best of ARP-Codes	ARP-Codes	12/93
A Boy and his Blob	ARP-Codes	09/97
A Bug's Life	Levelcodes	08/99
A Bug's Life	Levelanwahl	04/00
Addams Family, The	ARP-Codes	02/95
Adventure Island	Cheats	10/94
Adventure Island	ARP-Codes	11/94
Adventure Island 2	Levelcodes	06/97
Adventures of Lolo, The	Levelcodes	10/97
Adventures of Rocky & Bullwinkle	ARP-Codes	11/94
Aladdin	Cheat	06/97
Alfred Chicken	Kompl. – Teil 1	10/93
Alfred Chicken	ARP-Codes	10/93
Alfred Chicken	Kompl. – Teil 2	11/93
Alfred Chicken	ARP-Codes	04/94
Alien 3	Komplettlösung	08/93
Alien 3	Tipps	10/93
Alien 3	ARP-Codes	10/93
Alien 3	ARP-Codes	03/94
Alien 3	ARP-Codes	02/95
Alleyway	ARP-Codes	02/95
Amorines: Project S.W.A.R.M.	Cheat-Menü	04/00
Animaniacs	ARP-Codes	05/96
Animaniacs	Levelcodes	12/96
Antz	Levelanwahl	04/00
Arielle	ARP-Codes	11/95
Asterix	ARP-Codes	11/94
Asterix	ARP-Codes	11/95
Asterix & Obelix	ARP-Codes	05/96
Asteroids	ARP-Codes	08/94
Asteroids	ARP-Codes	07/97
Asteroids	Cheat-Menü	04/00
B.C. Kid	ARP-Codes	11/94
B.C. Kid 2	Levelcodes	07/95
B.C. Kid 2	Levelcodes	04/99
Babe and Friends	Levelanwahl	04/00
Baby T-Rex	ARP-Codes	04/94
Bad 'n' Rad	ARP-Codes	03/94
Balloon Kid	ARP-Codes	07/93
Balloon Kid	ARP-Codes	06/94
Barbie Game Girl	ARP-Codes	10/93
Bart Simpson	ARP-Codes	06/94
Bart & The Beanstalk	Cheats	06/94
Bart & The Beanstalk	ARP-Codes	09/94
Bart & The Beanstalk	ARP-Codes	11/95
Bart vs. The Juggernauts	ARP-Codes	09/94
Batman Forever	Cheats	12/96
Batman Forever	Levelanwahl	06/98
Batman – Return of the Joker	ARP-Codes	10/94
Batman – Return of the Joker	ARP-Codes	01/96
Battle Arena Toshinden	Tipps	07/96
Battle Arena Toshinden	Cheats	01/97
Battle of Olympus, The	Komplettlösung	12/93
Battle of Olympus, The	ARP-Codes	02/95

Titel	Art	Ausgabe
Battle Ping Pong	Levelcodes	04/95
Battle Pingpong	Levelcodes	04/99
Battleship	ARP-Codes	06/95
Battleship	Levelcodes	07/95
Battletoads	Cheats	10/93
Beat Mania GB	Passwörter	07/99
Beetle Adventure Racing	Gamebuster Codes	06/99
Bill and Ted	ARP-Codes	10/93
Bionic Commando	ARP-Codes	05/97
Bionic Commando	Levelcodes	10/97
Blaster Master Junior	Cheats	07/94
Blaster Master Junior	ARP-Codes	10/94
Blues Brothers	ARP-Codes	10/94
Blues Brothers	ARP-Codes	02/95
Bomberman	ARP-Codes	07/97
Bomberman 2	Levelcodes	07/97
Bonk's Adventure	ARP-Codes	10/94
Bubble Bobble	Levelcodes	12/96
Bubble Bobble Part 2	Levelcodes	02/95
Bugs Bunny	Levelcodes	09/94
Bugs Bunny	Levelcodes	08/98
Bugs Bunny 2 – Crazy Castle	ARP-Codes	07/93
Bugs Bunny 2 – Crazy Castle	ARP-Codes	11/94
Bugs Bunny 2 – Crazy Castle	Levelcodes	10/96
Bugs Bunny & Lola Bunny	Levelskip	07/99
Burai Fighter	Passwörter	10/94
Burger Time Deluxe	Levelcodes	06/93
Burger Time Deluxe	ARP-Codes	02/95
Castle Quest	Tipps	03/94
Castle Quest	Levelcodes	04/94
Castle Quest	Levelcodes	04/99
Castleian	ARP-Codes	08/94
Castlevania Adventure, The	ARP-Codes	08/94
Castlevania Adventure, The	ARP-Codes	03/95
Castlevania II	ARP-Codes	08/94
Castlevania II	Passwörter	10/94
Castlevania II	ARP-Codes	11/94
Castlevania II	ARP-Codes	03/95
Castlevania II	ARP-Codes	06/97
Castlevania II	Cheat	08/98
Castlevania II	Passwörter	06/99
Castlevania Legends	Levelcodes	06/99
Chase HQ – Secret Police	Levelcodes	10/99
Chase HQ – Secret Police	Levelanwahl	04/00
Choplifter II	ARP-Codes	06/94
Choplifter II	Passwörter	10/94
Choplifter II	ARP-Codes	05/97
Choplifter III	Levelcodes	04/96
Cool Spot	ARP-Codes	05/95
Crash Dummies	ARP-Codes	09/93
Crash Dummies	ARP-Codes	06/94
Daffy Duck	ARP-Codes	01/95
Daffy Duck	Levelcodes	03/95
Darkwing Duck	ARP-Codes	12/94

Titel	Art	Ausgabe
Darkwing Duck	ARP-Codes	01/95
Déjà Vu I&II	Tipps	02/00
Déjà Vu I&II	Komplettlösung	03/00
Desert Strike	ARP-Codes	06/95
Desert Strike	Levelcodes	07/95
Dig Dug	ARP-Codes	11/94
Donkey Kong Land	Tipps	10/95
Donkey Kong Land 2	Cheats	05/97
Donkey Kong Land 2	ARP-Codes	06/97
Donkey Kong Land 2	ARP-Codes	07/97
Donkey Kong Land 2	ARP-Codes	09/97
Donkey Kong Land 3	ARP-Codes	02/98
Double Dragon	ARP-Codes	08/94
Double Dragon	ARP-Codes	11/94
Double Dragon	ARP-Codes	07/97
Double Dragon 3	ARP-Codes	11/94
Dr. Franken	Cheats	07/93
Dr. Franken	ARP-Codes	11/94
Dr. Franken	ARP-Codes	05/95
Dr. Franken	Levelcodes	02/98
Dr. Franken 2	Tipps	01/94
Dr. Franken 2	ARP-Codes	09/94
Dragon Heart	Levelcodes	01/97
Dragon's Lair	ARP-Codes	11/94
Dschungelbuch, Das	ARP-Codes	04/95
Dschungelbuch, Das	ARP-Codes	12/97
Duck Tales	ARP-Codes	03/94
Duck Tales	ARP-Codes	11/94
Duck Tales	ARP-Codes	04/95
Duck Tales 2	ARP-Codes	05/94
Dynablaster	ARP-Codes	06/94
Dynablaster	ARP-Codes	08/94
Dynablaster	Passwörter	10/94
Dynablaster	Passwörter	01/95
Dynablaster	Levelcodes	03/95
Elevator Action	ARP-Codes	08/93
Empire Strikes Back, The	ARP-Codes	05/94
Escape from Camp Deadly	Tipps	10/93
F1 Race	ARP-Codes	03/94
F1 Race	ARP-Codes	10/95
Faceball 2000	Tipps	07/93
Faceball 2000	ARP-Codes	02/95
Felix the Cat	ARP-Codes	05/94
Ferrari Grand Prix Challenge	mehr Strecken	03/00
Final Fantasy Legend	ARP-Codes	06/94
Final Fantasy Legend	Tipps	02/97
Final Fantasy Legend	Cheat	06/99
Final Fantasy Legend II	ARP-Codes	04/94
Final Fantasy Legend II	Tipps	08/94
Final Fantasy Legend II	Cheat	05/99
Fire Fighter	ARP-Codes	06/94
Fire Fighter	ARP-Codes	06/95
Fish Dude	ARP-Codes	09/94
Flash, The	ARP-Codes	10/93
Flintstones, The	ARP-Codes	12/94
Fortified Zone	Levelcodes	07/94
Fortified Zone	ARP-Codes	06/95
Fortress of Fear	ARP-Codes	10/93
Fortress of Fear	Tipps	11/93
Frogger	Cheat-Menü	09/99
Garfield	Levelcodes	12/93
Garfield	ARP-Codes	02/98
Gargoyle's Quest	ARP-Codes	07/94
Gargoyle's Quest	Passwörter	10/94
Gargoyle's Quest	ARP-Codes	10/94

Titel	Art	Ausgabe
Gargoyle's Quest	Passwörter	02/95
Gargoyle's Quest	ARP-Codes	05/97
Gear Works	Levelcodes	07/95
Ghoubusters 2	ARP-Codes	01/95
Glücksrad	ARP-Codes	01/97
Go! Go! Tank	ARP-Codes	09/94
Godzilla	ARP-Codes	09/94
Golf	ARP-Codes	12/94
Gradius	Cheats	12/96
Hercules	Levelcodes	01/98
Hit the Ice	ARP-Codes	07/93
Hook	ARP-Codes	06/94
Hook	ARP-Codes	11/94
Hook	ARP-Codes	02/95
Hudson Hawk	ARP-Codes	11/94
Hugo	Levelcodes	10/96
Hugo	ARP-Codes	01/97
Humans, The	Levelcodes	06/93
Humans, The	ARP-Codes	09/93
Hunt for Red October, The	Cheats	07/94
Indiana Jones 3	Levelcodes	07/95
Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal	Levelcodes	11/96
James Bond 007	verstecktes Spiel	09/98
Jelly Boy	Levelcodes	06/97
Jetsons, The	ARP-Codes	06/94
Jetsons, The	ARP-Codes	09/94
Joe & Mac	ARP-Codes	01/94
Jungle Strike	ARP-Codes	07/97
Jungle Strike	Levelcodes	01/98
Jurassic Park	ARP-Codes	06/94
Jurassic Park	Cheats	08/94
Jurassic Park	Cheats	10/94
Jurassic Park 2	Cheats	07/95
Kick Off	ARP-Codes	08/94
Kick Off	ARP-Codes	07/97
Kid Dracula	ARP-Codes	08/93
Kid Dracula	Levelcodes	09/93
Kid Dracula	ARP-Codes	09/93
Kid Dracula	ARP-Codes	04/94
Kid Icarus	ARP-Codes	09/93
Kid Icarus	Komplettlösung	09/94
Kid Icarus	ARP-Codes	01/95
Kid Icarus	ARP-Codes	02/95
Kid Icarus	ARP-Codes	06/97
King of Fighters, The – Heat of Battle	Cheat	05/98
King of Fighters, The – Heat of Battle	Special-Moves	01/99
Kirby's Dream Land	Tipps	09/93
Kirby's Dream Land	ARP-Codes	09/93
Kirby's Dream Land	ARP-Codes	03/95
Kirby's Dream Land	Cheats	04/95
Kirby's Dream Land	Cheats	07/96
Kirby's Dream Land	Cheats	03/97
Kirby's Dream Land	ARP-Codes	06/97
Kirby's Dream Land 2	Tipps	03/98
Kirby's Pinball Land	Tipps	05/94
Kirby's Pinball Land	Cheats	06/94
Kirby's Pinball Land	ARP-Codes	06/94
Kirby's Pinball Land	Cheats	06/95
Kirby's Pinball Land	ARP-Codes	07/97
König der Löwen, Der	ARP-Codes	11/95
König der Löwen, Der	Cheat	08/97
König der Löwen, Der	Levelskip	06/98
Krusty's Fun House	ARP-Codes	10/94
Krusty's Fun House	Levelcodes	04/95
Kwirk	ARP-Codes	01/97

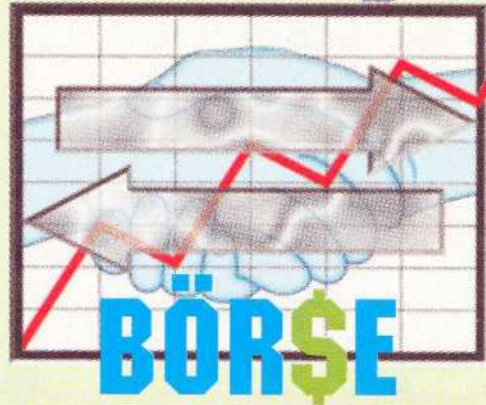
Titel	Art	Ausgabe
Lamborghini Challenge	ARP-Codes	05/94
Last Action Hero	ARP-Codes	06/94
Legend of the River King	Spieltipps – Teil 1	07/99
Legend of the River King	Spieltipps – Teil 2	08/99
Legend of the River King	Tipps	09/99
Lemmings	ARP-Codes	08/93
Lemmings 2 – The Tribes	Levelcodes	09/97
Lethal Weapon	ARP-Codes	11/94
Looney Tunes	Tipps	09/93
Loopz	ARP-Codes	10/95
Lost World, The	Levelcodes	02/98
Lost World, The	Levelcodes	01/99
Lucky Luke	Levelcodes	10/97
Lufia & The Fortress of Doom	ARP-Codes	01/95
Lufia & The Fortress of Doom	ARP-Codes	02/95
Marble Madness	ARP-Codes	02/95
Mario Golf	ARP-Codes	10/93
Mario Land 2	Tipps	07/94
Mega Man	ARP-Codes	11/93
Mega Man	ARP-Codes	06/94
Mega Man	ARP-Codes	02/95
Mega Man	ARP-Codes	05/97
Mega Man 2	ARP-Codes	11/93
Mega Man 2	Levelcodes	04/95
Mega Man 2	ARP-Codes	05/97
Mega Man 3	ARP-Codes	11/93
Mega Man 3	Levelcodes	06/95
Mega Man 3	ARP-Codes	05/97
Mega Man 4	ARP-Codes	07/96
Mega Man 4	Levelcodes	11/96
Mega Man 4	ARP-Codes	05/97
Mega Man 5	Cheats	07/95
Metroid 2	ARP-Codes	06/94
Metroid 2	ARP-Codes	08/94
Metroid 2	ARP-Codes	02/95
Metroid 2	ARP-Codes	05/97
Mickey Mouse	Cheats	11/93
Mickey Mouse	Passwörter	10/94
Mickey Mouse 2	ARP-Codes	06/93
Mickey Mouse 4	Levelcodes	10/98
Mickey Mouse V – Zauberstäbe	Levelcodes	05/96
Mickey Mouse V – Zauberstäbe	Levelcodes	04/99
Micro Machines	Tipps	10/96
Mighty Morphin Power Rangers	Levelcodes	07/95
Mighty Morphin Power Rangers	Levelcodes	03/98
Mole Mania	ARP-Codes	06/97
Monster Max	ARP-Codes	04/95
Monster Max	ARP-Codes	05/95
Monster Max	Levelcodes	02/97
Monster Max	ARP-Codes	05/97
Mortal Kombat	Tipps	12/93
Mortal Kombat	Cheat	06/94
Mortal Kombat	ARP-Codes	08/94
Mortal Kombat	ARP-Codes	09/94
Mortal Kombat 3	Special-Moves	12/98
Motocross Maniacs	ARP-Codes	06/94
Mr. Nutz	Levelcodes	07/95
Mulan	Levelcodes	06/99
Mulan	Levelcodes	07/99
Mysterium	Tipps	06/93
Mystic Quest	Tipps	08/94
Mystic Quest	Kompl. – Teil 1	09/94
Mystic Quest	Kompl. – Teil 2	10/94
Mystic Quest	Kompl. – Teil 3	11/94
Mystic Quest	Tipps	03/97
Nemesis	ARP-Codes	06/94
Nemesis	ARP-Codes	07/97
NFL Blitz	Cheats	05/99
Nigel Mansell's World Championship	Passwörter	10/94
Ninja Gaiden	ARP-Codes	07/93
Ninja Gaiden	ARP-Codes	02/95
Nintendo World Cup Soccer	Passwörter	05/95

Titel	Art	Ausgabe
Oddworld Adventures	Levelcodes	03/99
Operation C	ARP-Codes	10/94
Pac-in-Time	Levelcodes	04/96
Pac-Man	ARP-Codes	07/93
Pac-Man	ARP-Codes	12/94
Pac-Man	ARP-Codes	02/95
Pac-Man	ARP-Codes	07/97
Pac-Man	Levelcodes	02/00
Pac-Panic	ARP-Codes	01/97
Pagemaster, The	ARP-Codes	11/95
Pagemaster, The	Paßwort	06/97
Pang	ARP-Codes	04/94
Paper Boy	ARP-Codes	06/94
Paper Boy	ARP-Codes	12/94
Papyrus	Levelanwahl	04/00
Parasol Stars	ARP-Codes	06/93
Parodius	ARP-Codes	09/93
Parodius	ARP-Codes	11/93
Parodius	Cheats	10/94
Parodius	ARP-Codes	06/97
Phantom Air Mission	ARP-Codes	05/94
Pitfall – Beyond the Jungle	Levelcodes	04/99
Pocahontas	Levelcodes	09/97
Pocahontas	Levelcodes	05/99
Pocket Bomberman	Levelcodes	08/98
Pokémon	Tipps	11/99
Pokémon	Tipps	12/99
Pokémon	Tipps	01/00
Pokémon	Tipps	02/00
Pokémon	Tipps	03/00
Pokémon	Tipps	04/00
Pokémon	Tipps	05/00
Pokémon Pinball	Cheats	12/99
Pop Up	Passwörter	02/95
Power Mission	Passwörter	10/94
Prehistorik Man	Paßwort	06/97
Primal Rage	Special-Moves	12/96
Prince of Persia	Levelcodes	12/93
Probotector	Komplettlösung	07/93
Probotector	ARP-Codes	06/94
Probotector	Cheats	10/94
Probotector 2	Passwörter	12/94
Probotector 2	ARP-Codes	10/95
Pugsley's Scavenger Hunt	Levelcodes	04/94
Punisher, The	ARP-Codes	10/94
Q*Bert	Cheats	07/94
R-Type	Cheats	07/94
R-Type	ARP-Codes	02/95
Rampage 2 – Universal Tour	Passwörter	05/00
Rampart	ARP-Codes	08/93
Ready 2 Rumble Boxing	mehr Charaktere	05/00
Revenge of the Gator	ARP-Codes	01/94
Revenge of the Gator	ARP-Codes	04/94
Revenge of the Gator	ARP-Codes	12/94
Revenge of the Gator	ARP-Codes	07/97
RoboCop	ARP-Codes	06/95
RoboCop 2	Cheats	08/93
Rocketeer	Levelcodes	07/94
Samurai Shodown	Cheats	03/95
Samurai Shodown	ARP-Codes	06/95
Schlümpfe, Die	Levelcodes	07/95
Schlümpfe, Die	Cheats	08/95
Schlümpfe reisen um die Welt, Die	Levelcodes	07/97
Shadow Warriors	Tipps	02/94
Shadowgate Classic	Kompl. – Teil 1	08/99
Shadowgate Classic	Kompl. – Teil 2	09/99
Sneaky Snakes	ARP-Codes	10/94
Sneaky Snakes	ARP-Codes	07/97
Snoopy's Magic Show	Levelcodes	09/97
Solar Striker	ARP-Codes	03/94
Solar Striker	ARP-Codes	02/95
Solomon's Club	ARP-Codes	02/95

Titel	Art	Ausgabe
Speedball 2	Passwörter	09/94
Speedy Gonzales	Levelcodes	01/94
Speedy Gonzales	Levelcodes	03/95
Speedy Gonzales – Abenteuer im Aztekenreich	Levelcodes	05/00
Spider-Man	ARP-Codes	06/93
Spider-Man	ARP-Codes	02/95
Spider-Man 2	ARP-Codes	05/95
Spud's Adventure	ARP-Codes	10/94
Spy vs. Spy	Levelanwahl	09/99
Star Trek	ARP-Codes	10/93
Star Trek	Levelcodes	04/94
Star Trek	ARP-Codes	05/94
Star Trek	Levelcodes	06/94
Star Trek	ARP-Codes	06/95
Star Trek Generations – Beyond the Nexus	ARP-Codes	05/96
Star Trek Generations – Beyond the Nexus	Levelcodes	01/97
Star Trek – The Next Generation	ARP-Codes	04/94
Star Trek – The Next Generation	Passwörter	06/94
Star Trek – The Next Generation	ARP-Codes	06/95
Star Wars	ARP-Codes	03/94
Star Wars: Episode I – Racer	Cheat	03/00
Star Wars – Return of the Jedi	Levelcodes	10/96
Star Wars – Return of the Jedi	Levelcodes	11/99
Street Racer	Levelcodes	10/97
Super Game Boy	Tipps	11/94
Super Hunchback	ARP-Codes	10/94
Super Hunchback	ARP-Codes	05/95
Super Mario Bros. Deluxe	Spiel Tipps – Teil 1	08/99
Super Mario Bros. Deluxe	Spiel Tipps – Teil 2	09/99
Super Mario Land	ARP-Codes	10/93
Super Mario Land	ARP-Codes	04/97
Super Mario Land 2	Komplettlösung	06/93
Super Mario Land 2	Cheats	10/95
Super Mario World	ARP-Codes	06/93
Super Off-Road	ARP-Codes	07/93
Super R. C. Pro AM	ARP-Codes	11/93
Swamp Thing	ARP-Codes	06/94
Swamp Thing	ARP-Codes	02/95
Sword of Hope	Kompl. – Teil 1	04/95
Sword of Hope	Kompl. – Teil 2	05/95
Sword of Hope	Levelcodes	01/98
Sylvester & Tweety	Levelcodes	05/99
T2 – Judgement Day	ARP-Codes	10/93
T2 – The Arcade Game	ARP-Codes	12/94
Tabaluga	Levelcodes	07/99
Tarzan	Levelcodes	12/99
Tazmanian Devil in Island Chase	ARP-Codes	11/95
Tazmanian Devil in Island Chase	Levelcodes	09/97
Tetris	ARP-Codes	06/93
Tetris	Tipps	11/93
Tetris	ARP-Codes	08/94
Tetris	ARP-Codes	02/95
Tetris Attack	Levelcodes	07/97
Tetris Blast	Levelcodes	07/96
Tim – Der Sonnentempel	Levelcodes	09/97
Tim – Der Sonnentempel	ARP-Codes	10/98
Tim in Tibet	Levelcodes	05/97
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	11/93
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	09/97
Tiny Toon Adventures 2	Tipps	02/94
Tiny Toon Adventures 2	Cheats	08/94
Tiny Toons	ARP-Codes	11/93
Tiny Toons	ARP-Codes	02/95
Tiny Toons	ARP-Codes	04/95
Tiny Toons – Wild & Wacky Sports	Cheat	09/97
Tom & Jerry	Levelcodes	09/93
Top Gear Pocket	mehr Fahrzeuge	07/99
Top Gear Rally	mehr Strecken	04/99
Top Gun	Levelcodes	07/95
Trip World	ARP-Codes	06/94
Trip World	ARP-Codes	03/95

Titel	Art	Ausgabe
True Lies	Levelcodes	04/96
True Lies	Levelcodes	03/97
True Lies	Passwörter	08/97
Turok	Levelcodes	02/98
Turok 2 – Seeds of Evil	Levelcodes	02/99
Turok 2 – Seeds of Evil	Cheats	05/99
Turok – Battle of the Binosaurus	Levelcodes	12/98
Turrican	ARP-Codes	06/94
Turrican	ARP-Codes	08/94
Turrican	ARP-Codes	02/95
Turrican	ARP-Codes	07/97
Turtles 3 – Radical Rescue	Levelcodes	06/94
Turtles 3 – Radical Rescue	Cheats	10/94
Turtles 3 – Radical Rescue	Passwörter	02/95
Ultima – Runes of Virtue	ARP-Codes	08/93
Universal Soldier	ARP-Codes	05/95
Wario Blast	Levelcodes	04/95
Wario Blast	Tipps	08/95
Wario Blast	Passwörter	06/96
Wario Blast	ARP-Codes	06/97
Wario Blast	mehr Extras	04/99
Wario Land	Komplettlösung	07/94
Wario Land	Tipps	12/94
Wario Land	ARP-Codes	04/97
Wario Land	Cheat	04/98
Wario Land 3	Tipps	02/95
Wario Land II	Tipps	10/98
Wave Race	ARP-Codes	07/93
World Heroes 2 Jet	mehr Charaktere	06/98
WWF Attitude	Levelcodes	11/99
WWF Superstars 2	ARP-Codes	10/93
Yogi Bear's Gold Rush	ARP-Codes	11/95
Zelda 4 – Link's Awakening	Komplettlösung	02/94
Zelda 4 – Link's Awakening	Tipps	04/94
Zelda 4 – Link's Awakening	ARP-Codes	04/94
Zelda 4 – Link's Awakening	ARP-Codes	05/94
Zelda 4 – Link's Awakening	Tipps	06/94
Zelda 4 – Link's Awakening	Tipps	07/94
Zelda 4 – Link's Awakening	Tipps	02/95
Zelda 4 – Link's Awakening	ARP-Codes	02/95
Zelda 4 – Link's Awakening	ARP-Codes	07/97
Zen – Intergalactic Ninja	Passwörter	10/94
Zool	ARP-Codes	12/94
Zool	Cheats	08/95
Zool	ARP-Codes	07/97





SNES

VERKAUFE

SNES mit 4 Spielen, DM 100, Tel.: 040/5276807, Immanuel

Achtung! Verkaufe Secret of Evermore, Zelda 3, DKC 1 + 3, SMW 2, Yoshi's Island + Super Star Wars 2, alle Spiele mit Anl. + Verp., Tel.: 07308/6676, ab 16 Uhr, Daniel

Verkaufe SNES-Spiele: Champions World Class Soccer, FIFA 97, Super Soccer, Mario Basler – Jetzt geht's los (mit Anl. + Verp.), Tel.: 02945/1273, ab 16 Uhr, fragt nach Nadine

Mega Man X 1–3, Harvest Moon, Mystic Quest Legend, Sailor Moon, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 030/8256284, Alex

Verkaufe SNES + 2 Controller + 6 Spiele (Super Mario, Zelda, Street Fighter Alpha 2, Donkey Kong, Lucky Luke, WWF Raw), DM 300, Tel.: 08341/17034, Sedat

Super Nintendo mit Spielen, Super Game Boy, Super Mario, Super Mario Kart, Donkey Kong 1 + 3, Zelda, Outlander, Asterix, verkaufe auch einzelne Spiele (VB) + 2 Pads, zus. DM 260, Tel.: 02261/44999, Christopher

Super Mario RPG, neu, DM 100, Super Mario All-Stars, SMW, je DM 20, SoE DM 25, Super Soccer DM 15, Holy Magic Century 64 DM 30, für GB: Jogie Bär, Tetris, je DM 10, Anl. + Verp. + Versand, Tel.: 038758/24258, Stephan

Verkaufe SNES + Super Game Boy + 7 Spiele DM 350, verkaufe auch Game-Boy-Spiele + ein PSX-Spiel, Tel.: 07331/440229, ab 18 Uhr, Ramazan

Zuschlagen! Ich verkaufe SNES mit 1 Controller, 9 Spielen, wie z. B. Street Fighter 2 + Game Boy pocket mit 8 Spielen, wie z. B. True Lies, Tel.: 035891/40281, Tobias

Verkaufe SNES + Super Game Boy + 4 Spiele (Zelda, Mario Kart ...), tausche auch gegen GBC-Spiele, suche GTA für GBC, verkaufe auch einzeln, Tel.: 06503/980414, Robin

SUCHE

SNES: Congo's Caper, EVO, Baby T-Rex, NES: Adventure Quests, Panic Restaurant, Faria, Beetlejuice, Bugs Bunny, zahle DM 20–40, Tel.: 02327/20905, Joachim

Dringend Secret of Mana 2 + Final Fantasy 3 + Import-Adapter für SNES, Preis nach Vereinbarung, täglich ab 18 Uhr, fragt nach Janine

Suche sämtliche Sailor-Moon- + Sailor-V-Spiele für SNES, Sega Saturn + Game Boy, wenn gut erhalten, zahle ich gut! Tel.: 09132/4286, ab 19 Uhr, Sven

Suche dringend 4-Spieler-Adapter für SNES, zahle gut!!! Tel.: 0178/5318355 oder E-Mail: tadpole@civitas64.de, Maik

Suche dringend The Flintstones! Tel.: 06445/7336, Monika

Suche sehr dringend Star Ocean für SNES, Preis bis zu DM 140, Tel.: 03525/520175, Thomas

Suche für SNES Sailor-Moon- + Dragon-Ball-Spiele (auch für PSX), Tel.: 030/8256284, Alex

Suche Turtles in Time, Tel.: 08761/5786, ab 17 Uhr, Thomas

Suche Terranigma, Secret of Mana, Secret of Evermore (dringend), Pac-Man 2, für günstigen Preis, nur dt. Versionen, mit dt. Anl. + Orig.verp., in gutem Zustand, Tel.: 03562/8882, ab 18 Uhr, Tobias

Ich suche Secret of Mana 2 + Mega Man X3, Tel.: 0212/331743, Sascha Liaquat, Roentgenstr. 13, 42719 Solingen

Suche Secret of Mana 2, Preis nach VB, Tel.: 0202/741725, nur zw. 16–17 Uhr, fragt nach Sven

NES

VERKAUFE

Verkaufe Super Mario Bros. 1 + 3, Rad Racer, StarTropics, Wizards + Warriors 3, Chip 'n Dale, World Cup, Tetris + Metal Gear für DM 270, suche Zapper-Spiele, Tel.: 07071/64717, Johannes

George Foreman's KO Boxing zu verkaufen!!! Tel.: 06078/71202, Manuel

SUCHE

Suche Mega Man 1, 2, 4 + 5, Turtles 1 + 2, Castlevania 1 + 3, Kung Fu, Wrecking Crew, Link, Double Dragon 2, Anl. für Mega Man 3, alle Spiele bitte mit Anl., zahle DM 10–20, ab 17 Uhr, Tel.: 09185/5369, Heiko

Suche Anl. + Verp. von Mega Man 6 (us), zahle bis zu DM 30, schreibt an Tommy Wunsch, Hornstr. 10a, 09599 Freiberg oder ruft an unter 0177/4518125

Suche NES, Beetlejuice, Panik Restaurant, Adv. Quest, Bugs Bunny, Faria, SNES: Congo's Caper, Troll Island, Magical Troll, zahle bis zu DM 35 pro Spiel, Tel.: 0171/9686851, Joachim

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Micky Maus, Looney Toons, Tiny Toons, F1-Race + Turtles 2 (DM 10 pro Stück) für GB, tausche auch gegen andere GB-Spiele od. SNES-Spiele, Tel.: 08677/65557, fragt nach Christopher

Verkaufe gut erhaltene GB-Spiele mit Verpackung: Wario Blast DM 25, DKL 2 DM 30, Wario Land 1 DM 30, The Flintstones DM 15, Wave Race DM 15, Super GB DM 15, Tel.: 08221/30746, ab 14 Uhr, Marina

Donkey Kong Land DM 35, Schach DM 30, Spider Man, X-Men, Asterix + NFL Football für je DM 20, Tel.: 04174/689186, Martin

Verkaufe Pinball – Revenge of the Gator für DM 20 + WWF – King of the Ring für DM 25 + Mega Man 2 für DM 30, meldet euch bitte unter Tel.: 0381/8005348, Felix

Verkaufe GB-Spiele: Asterix, Paperboy + GBC-Spiel Harvest Moon sowie FIFA 64, alles mit

Anl. + Verp., Tel.: 02945/1273, ab 16 Uhr, fragt nach Nadine

Folgende GB-Spiele: Mickey's Dangerous Chase DM 40, Schlümpfe im Alptraumland DM 40, Tel.: 030/54396384, ab 19 Uhr, Andrea

SUCHE

Suche Pokémon Blau oder Rot, tausche auch gegen andere Spiele, bis DM 50, meldet euch bei mir! Tel.: 05300/1462, fragt nach Andreas

Ich suche für den Game Boy den Mystic-Quest-Spieleberater, zahle bis DM 20, Tel.: 03528/440276, Erik

Achtung! Suche gut erhaltenen Game Boy Color (alle Farben, außer Pink), zahle bis zu DM 80! Tel.: 0211/7053451, ab 14 Uhr, Stefan

Suche dringend Pokémon Rote oder Blaue Version für GB, zahle bis DM 30, ruft an unter Tel.: 02150/5460, von 20–22 Uhr, fragt nach Sascha

TAUSCHE

Donkey Kong und Super Mario Land gegen Pokémon Blau, Tel.: 05265/1739, Christian

Biete Wario Land 2 (Color), Mystic Quest, Side Pocket, Donkey Kong, In Your Face, N64: Rakuga Kids, Beetle, M. Makers, ISS 64, suche Harvest Moon, F-1 WGP, R. Rats u. a., Tel.: 06471/6407, ab 17 Uhr, Axel

Tausche Pokémon Rot + Crash Bandicoot 2 oder Abe's Oddysee (PSX) + Resident Evil 1 (PSX) gegen Final Fantasy Legend (GB) oder Secret of Mana (SNES), Tel.: 039030/97129, Falko

N64

VERKAUFE

Verkaufe für N64 NBA Courtside, ISS 98, je DM 50, Bomberman 64, NHL Breakaway 99, je DM 40, tausche auch, suche Holy Magic Century für N64, Tel.: 05032/65278, Patrick

Ich verkaufe Nintendo⁶⁴-Spiele: Star Wars: Shadows of the Empire DM 50, WCW vs. NWO Revenge DM 60, Tel.: 06834/43921, Lukas

Super Mario 64, Banjo-Kazooie, Mario Kart 64, LylatWars 64, je DM 25, Expansion Pak DM 30, Tel.: 02331/462710, S. Krüger

Neues N64 + Spiel + Joystick + Memory Card + Mega Mem. Card für DM 200 oder Pokémon-Comics + Poster aller Art, Tel.: 0177/5017974, Zermin

18 Games (DM 30–90), z. B. Turok 2 uncut, F-Zero X, Mission: Impossible, DKR, Holy Magic Century, Shoot 'em Ups, Shadowgate, Forsaken u.v.a., Preise VB, Tel.: 02261/43917, Alex

Spielesammlung! Verkaufe Mystical Ninja 2, Duke Nukem: Zero Hour, Clayfighter 63 1/3, Turok 2, Multi Racing Championship, für zus. nur DM 250! Tel.: 02551/5756, Roman

Ich verkaufe F-Zero X + F-1 World Grand Prix, je Spiel DM 50, Tel.: 04174/659984, Julian

Nintendo⁶⁴ mit 2 Pads + Spielen: Mission: Impossible, Mischief Makers, MRC, Snowboard Kids, Int. Superstar Soccer 64, kompl. nur DM 300, Tel.: 0172/7935330, Esad

N64 + 3 Spiele DM 250, SNES-Spiele zu tauschen od. verkaufen + Spieleberater für SNES + GB + Geräte, SNES + 3 Spiele DM 200, suche Pokémon + Super Smash Bros., Tel.: 02553/ 6959, Fax: 02553/977594, Ingrid

Armorines (PAL, uncut), F-1 World GP 2, RTL

WLS 2000, Supercross 2000, JFG, Shadow Man, je DM 75, div. N64-Spiele ab DM 30, 3D-Shooter usw., mit Verp. + Anl., Tel.: 02604/8693, Marco

Verkaufe/Tausche Tony Hawk's Skateboarding (2 Wo. alt, Topzustand!), Star Wars: Racer + NHL Breakaway 99 gegen Rainbow Six od. World Driver Champ.ship, Tel.: 03641/617655, Ronny

N64: Mario Kart DM 65, Glover DM 80, Banjo-Kazooie DM 90, Zelda DM 100, Holy Magic Century DM 80, Robrt Schittko, Alter Hof 8, 61137 Schoeneck

Verkaufe für N64: Jet Force Gemini für nur DM 50, Turok Rage Wars (dt) nur DM 40, Diddy Kong Racing nur DM 30, bevorzugt E-Mail: mariozeltwanger@gmx.de, Tel.: 0721/386788

Nur Schweiz! Banjo-Kazooie SF 40, Command & Conquer, F-1 Pole Position, Hexen, ISS 64, je SF 20, Micro Machines SF 30, WCW Mayhem SF 50, Shadow Man SF 50, Tel.: CH-062123423

Verkaufe Star Wars: Rogue Squadron DM 65 od. tausche gegen Rayman 2 (würde Rayman 2 auch kaufen), DKR, Superman, Silicon Valley + Star Wars: S.o.t.E., je DM 40, Tel.: 0471/73321, Aron

Achtung! Verkaufe Mystic Quest für DM 40, Beetle Adv. Racing DM 50, Harvest Moon (GB), mit Anl. + Verp., DM 40, meldet euch unter Tel.: 0174/4370607, Jérôme

Verkaufe für N64 Kampfspiel, gut erhalten für DM 60 oder tausche gegen C&C, Tel.: 035752/16596, Mo–Fr, ab 15 Uhr, fragt nach Marco

Verkaufe für N64 ISS 64, ISS 98, Glover, Kobe Bryant Basketball + suche den Super Game Boy, Tel.: 08651/67511, Johnny

Achtung! Verkaufe Super Smash Bros., mit Anl. + Verp., für DM 60, Tel.: 06746/730236, ab 16 Uhr, Kerstin

Verkaufe Clayfighter 63 1/3 für DM 30, V-Rally Edition 99 für DM 50 + Body Harvest für DM 40, Tel.: 038378/30551, Mo–Fr, meldet euch ab 19 Uhr bei Gabi

N64 + Controller DM 140, Expansion Pak DM 40, Controller DM 30, Rumble Pak DM 20, Mario 64, 1080°, Mario Kart, je DM 40, Tel.: 08221/30746, Alex

F-Zero X, Wave Race 64, je DM 30, Diddy Kong Racing DM 50, Banjo-Kazooie DM 60, Zelda DM 70, DK 64 + Exp. Pak DM 90, Zelda-Spieleberater DM 10, Tel.: 08221/30746, Alex

Verkaufe extreme-G + F-1 World Grand Prix, je DM 35, F-1 WGP II DM 50, Forsaken DM 35, LylatWars DM 40, Mission: Impossible + Lösungsbuch DM 70, PilotWings 64 DM 35 usw.! Tel.: 09268/6465, Timo

V-Rally 99, LylatWars, Dark Rift, NFL Q. Club 98, F1 Pole Position, ISS 64, alle inkl. Anl. + Verp., je DM 35, G64-Lenkrad DM 50, alles zus. DM 280, Tel.: 035322/31635, Roberto

N64 + 2 Controller, Rumble Pak, Exp. Pak, JFG, DK 64, PilotWings 64, Zelda 64, Banjo-Kazooie, LylatWars, Mario 64, Blast Corps, Mario Kart 64, Bomberman 64 + WipEout, DM 650, Tel.: 030/3055260, ab 19 Uhr, Florian

NFL Quarterback Club 99, F-Zero X, beide mit Anl. + Verp., je DM 44, zus. nur DM 79, 1 MB Mem. Card, Mario Golf, ISS 98, auf Anfrage, Tel.: 05191/14328, fragt nach Andreas

Verkaufe 25 Spiele für Nintendo⁶⁴, Preise nach Vereinbarung sowie Liste unter Tel.: 0241/4017623, Tanja

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



ALLES NEUMACHT DIE E3

Erwin ist gut aufgelegt
und auch etwas aufgeregt,
weil seit Tagen unentwegt
ein Ereignis ihn bewegt.

Hält das Ticket in der Hand,
schnappt sich etwas Proviant,
steigt ins Flugzeug angespannt,
reist nun in ein fernes Land.

Er will nach Amerika,
denn er war noch niemals da.
Viel zu klein war sein Etat,
reichte immer nur beinah.

Diesmal hat er Geld genug
und genießt den langen Flug
unter einem Bettbezug,
den im Handgepäck er trug.

Da sieht er die Landebahn,
schluckt geschwind ein Baldrian,
denkt an Absturz wie im Wahn,
landet sicher und nach Plan.

Erwin ist jetzt sorgenfrei,
verzeiht missglückte Reimerei,
denn dieses Jahr ist er dabei,
in L. A. auf der E3.

Natürlich wird euch der liebe Erwin in der kommenden TOTAL! viele Informationen und Screenshots liefern, damit ihr euch ein Bild von der E3, der größten Videospielemesse der Welt, machen könnt. Ab dem 23. Juni liegt die TOTAL! 7/2000 frisch und knusprig an eurem Kiosk. Bis dahin: Viel Spaß!



Messe-Highlights von A-Z!

Vom 11.-13. Mai wurden in Los Angeles auf der E3-Messe (Electronic Entertainment Expo) die kommenden Hits des laufenden Jahres präsentiert. Natürlich ist neben Erwin auch die TOTAL!-Redaktion für euch vor Ort gewesen. Neuigkeiten, Überraschungen, erste Eindrücke von bisher nicht gezeigten Spielen – all das werdet ihr in unserem ausführlichen Messebericht lesen können.



Excitebike 64 (N64)

Fly, fly away!

Der Sommer hat die Motorradsaison eröffnet. Es dauert nicht mehr lange, und Nintendo veröffentlicht mit *Excitebike 64* ein äußerst viel versprechendes Motocross-Rennspiel für euer N64. Wir haben die generalüberholte Neuauflage des alten NES-Titels für euch getestet.



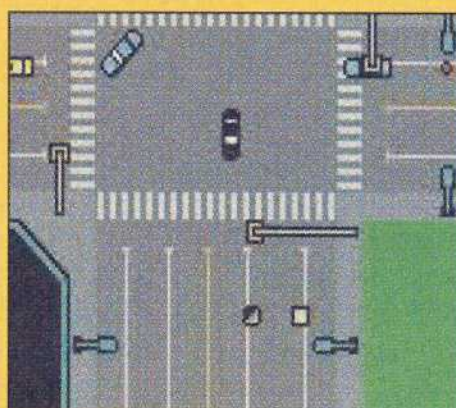
Looney Tunes: Attacke vom Mars (GBC)

Meinereiner

Die Looney Tunes stürmen den Game Boy Color mit einem außergewöhnlichen Abenteuer. Um eine Attacke vom Mars abzuwehren, tretet ihr mit Bugs Bunny und Konsorten an. In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr alles über die Qualitäten des GBC-Titels.

Stopp

Für PlayStation war *Driver* ein echter Hit. Bald steht die GBC-Umsetzung in den Läden, die wir für euch gründlich unter die TOTAL!-Lupe genommen haben.



Driver (GBC)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Na, das ist ja mal ein Ding! Vor fünf Jahren prangte auf dem Titelbild die Meldung: 2 Jahre TOTAL!. Wie es der Zufall will, feiern wir heute, fünf Jahre danach, unser siebenjähriges Bestehen. Wer hätte das gedacht? Aber es gibt noch mehr Ähnlichkeiten. Damals fieberten alle ersten Informationen zum Nintendo⁶⁴ (zu dem Zeitpunkt unter dem Namen Ultra 64 in der Entwicklung) entgegen, doch Nintendo schwiegte sich aus. Heute warten alle sehnsüchtig auf Infos zum Dolphin, doch Nintendo lässt erneut nichts durchblicken. Aus den insgesamt 14 Tests stach besonders *Unirally* hervor. Der SNES-Spaß auf dem Einrad legte tagelang die Redaktion lahm. Als Schmankerl boten wir euch eine Motion-Capturing-Reportage aus den Acclaim Studios.



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, Marcus Höfer

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heinke 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: © 1999, 2000 Nintendo/HUDSON SOFT

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 85,20.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL! – Das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.



Happy Toys

Happy Toys – Der Versandkatalog

Ahornring 8 • 18184 Roggentin • Tel.: (03 82 04) 72 2-0 • Fax: (03 82 04) 72 2-77

Den Komplett-Katalog mit über 1.000 tollen Produkten können Sie gegen DM 5,- in Briefmarken unter obenstehender Adresse anfordern. Besteller erhalten den Katalog selbstverständlich gratis. 24 Stunden geöffnet ist unser brandneuer Online-Shop:

www.happytoys.de

Bestellungen?
Einfach per Post, Fax oder Telefon!!!



Nr.	Stk.	Art.Nr.	Artikel	Einzelpreis
1		UF160053	Plüschfigur „Kenny“, ca. 16 cm	19,90 DM
2		UF160052	Plüschfigur „Stan“, ca. 17 cm	19,90 DM
3		UF160054	Plüschfigur „Kyle“, ca. 17 cm	19,90 DM
4		UF160055	Plüschfigur „Cartman“, ca. 18 cm	19,90 DM
5		UF160056	Plüschfigur „Chef“, ca. 22 cm	24,90 DM
6		UF160015	Kuschelkissen „Balloon“, 40x40 cm, gefüllt	19,90 DM
7		UF160046	Handpuppe „Mr. Hat“	19,90 DM
8		UF160010	Bettwäsche „South Park“, 135x200 cm, 80x80 cm	79,90 DM
9		UF160100	Bettwäsche „Kenny“, 135x200 cm, 80x80 cm	79,90 DM
10		UF160043	Schlüsselanhänger mit Geldbörse „Kenny“	9,90 DM
11		UF160095	3D-Mensch-Ärger-Dich-Nicht-Spiel	54,90 DM
12		UF160020	Squeazy-Anhänger „Kenny“, 6,5 cm	9,90 DM
13		UF160060	Fussmatte „Now Entering“, 40x60 cm	24,90 DM
14		UF160099	Henkelbecher-Set „South Park“, 2 Stück	14,90 DM
15		UF160102	Strandtuch „South Park Faces“, 75x150 cm	39,90 DM
16		UF800022	3D-Schach-Spiel „Simpsons“	69,90 DM
17		UF800147	Schlapperrolle „Simpsons“, ca. 21 x 11 cm	19,90 DM
18		UF800048	Latex-Maske „Bart“	35,00 DM
19		UF800110	Bettwäsche „Bart Spiegel“, 135x200 cm, 80x80 cm	79,90 DM
20		UF800175	Tasse „Bart & Homer“	14,90 DM
21		UF800202	Collectible „Mr. Burns“, ca. 47 cm	54,90 DM
22		UF800148	Rucksack „Simpsons“, 27x34 cm	49,90 DM
23		UF800218	Bettwäsche „Bart Scary Faces“, 135x200, 80x80	79,90 DM
24		UF800162	Rammi Karten-Spiel, über 100 Motive	19,95 DM
25		UF800207	Das unzensierte Familienalbum, 64 S., 25x30 cm	24,90 DM
26		UF800210	Strandtuch „Wellen-Bart“, 75x150 cm	39,90 DM
27		UF800133	Kuschelkissen „Scary Faces“, gefüllt, 40x40 cm	19,90 DM
28		UF800212	Kuschelkissen „Catapult-Bart“, gefüllt, 40x40 cm	19,90 DM
29		UF800111	Buch „Tips+Tricks für alle Lebenslagen“	24,90 DM
30		UF230001	Prüf!-Kette TV Total, ausklappbar, 16x30 cm	14,90 DM
31		UF230002	Respekt!-Kette TV Total, ausklappbar, 16x30 cm	14,90 DM
32		UF220007	Bettwäsche „Pokémon“, 135x200 cm, 80x80 cm	79,90 DM
33		UF220005	„Pokémon“-Game-Link-Kabel	19,90 DM
34		UF220004	Ped-O-Meter „Pikachu“	49,00 DM
35		UF220006	„Pokémon“-Spieleberater-Buch	24,80 DM
36		UF220003	Gameboy-Spiel „Pokémon“, Blaue Edition	69,00 DM
37		UF220002	Gameboy-Spiel „Pokémon“, Rote Edition	69,00 DM
38		UF180008	Bettwäsche „GZSZ“, blau, 135x200 cm, 80x80 cm	59,90 DM
39		UF180012	Bettwäsche „GZSZ“, pink, 135x200 cm, 80x80 cm	59,90 DM
40		UF180009	Velours-Frottier-Badetuch „GZSZ“, 75x150 cm	29,90 DM
41		UF180011	Frottierhandtuch „GZSZ“, blau, 50x100 cm	14,90 DM
42		UF180010	Frottierhandtuch „GZSZ“, rot, 50x100 cm	14,90 DM
43		UF190088	Kinderbettwäsche, 100x135 cm, 40x60 cm	59,90 DM
44		UF190087	Bettwäsche, 135x200 cm, 80x80 cm	79,90 DM
45		UF190014	Kuschelkissen „Teletubbies“, 45x45 cm, gefüllt	19,90 DM
46		UF190035	Spar-Dose „Teletubbies“	19,90 DM
47		UF190001	Rucksack „Teletubbies“, 28x25x8 cm	24,90 DM
48		UF190007	3D-Mensch-Ärger-Dich-Nicht-Spiel	54,90 DM
49		UF190004	Geschirr-Set, 3teilig, Kunststoff	24,90 DM
50		UF190002	Kinderkulturtasche „Teletubbies“, 12x20x5 cm	12,90 DM
51		UF190013	Bettwäsche „NoNo & Teletubbies“, 135x200, 80x80	79,90 DM
52		UF190033	Party-Set, 8 Pappteller, 8 Becher, 20 Servietten	14,90 DM
53		UF140003	Handtuch „Sailor Moon“, 50x100 cm, orange	19,90 DM
54		UF140001	Bettwäsche, 135x200 cm, 80x80 cm, 100% BW	79,90 DM
55		UF140096	Figurengeschenkbbox, 5 Puppen und Zubehör	29,90 DM
56		UF140022	Tornister „Sailor Moon“, 34x36x15 cm	159,00 DM
57		UF140023	Federtasche „Sailor Moon“, 20x13 cm	39,90 DM
58		UF140004	Puppe „Sailor Moon“, ca. 30 cm	35,00 DM
59		UF140006	Puppe „Sailor Mars“, ca. 30 cm	35,00 DM
60		UF140007	Puppe „Sailor Venus“, ca. 30 cm	35,00 DM
61		UF140029	Puppe „Luxedo Mask“, ca. 30 cm	35,00 DM
62		UF140008	Puppe „Sailor Jupiter“, ca. 30 cm	35,00 DM
63		UF140005	Puppe „Sailor Merkur“, ca. 30 cm	35,00 DM
64		UF140030	Puppe „Queen Beryl“, ca. 30 cm	35,00 DM
65		UF140002	Kuschelkissen, 40x40 cm, gefüllt	19,90 DM
66		UF140168	Zauberstab „Herz“ mit Licht & Sound, 37 cm	29,90 DM
67		UF140165	Schlenkerpuppe „Chibimoon“, ca. 20 cm	15,90 DM
68		UF140066	Armbanduhr „Crystal“	39,90 DM
69		UF140038	Kosmetikset, 4teilig, mit Tasche	39,90 DM
70		UF140009	Plüschfigur „Luna“, ca. 20 cm	29,90 DM
71		UF140010	Plüschfigur „Artemis“, ca. 20 cm	29,90 DM

Bestelladresse: Happy Toys • Ahornring 8 • 18184 Rostock-Roggentin
Bestelltelefon (03 82 04) 72 2-0 • Bestellfax: (03 82 04) 72 2-77

Zahlung: ☐ per beigefügtem Euro- oder Verrechnungsscheck (Warenwert + Versandkosten)
☐ per Nachnahme zzgl. DM 8,- Nachnahmegebühr (Warenwert + Versandkosten + Nachnahmegebühr)
☐ per Kreditkarte (Warenwert + Versandkosten)

Versandkosten innerhalb Deutschlands DM 9,90 • Versand in EU-Länder auf Anfrage
Bei Bezahlung via Kreditkarte bitte ausfüllen:

☐ Visa ☐ Euro/Mastercard ☐ American Express

Kartennummer:

gültig bis:

Telefonische Bestellannahme:
Montag bis Freitag von 9.00 bis 18.00 Uhr

Vorname: Name:

Strasse:

PLZ: Ort:

Telefon:

Unterschrift:

BIST
DU
DER
BESTE?

ZEIGE ES ALLEN! WERDE DER BESTE POKÉMON TRAINER IN DEUTSCHLAND.

Drei Turniere stehen dir zur Auswahl: **PikaCup** für Anfänger, **PokéCup** für Fortgeschrittene und der **PrimeCup** für die Experten.

Die besten Trainer aus Europa treffen sich zum großen Finale in London — du kannst dabei sein.

Spannende Turniere, jede Menge Action und viele Überraschungen aus der Welt der Pokémon warten auf dich.

Es gibt tausend Gründe für dich, um am **Pokémon Championship 2000** teilzunehmen, aber nur ein Ziel: Werde der beste Pokémon Trainer, den Europa je gesehen hat!

Ausführliche Informationen zu den Veranstaltungen bekommst du aus der regionalen Tagespresse, online unter www.pokemon.de oder unter der Hotline **01 30/58 06**.

POKÉMON
CHAMPIONSHIP
2000

BERLIN
27.05.00

HAMBURG
03.06.00

LEIPZIG
10.06.00

MÜLHEIM
17.06.00

FRANKFURT
24.06.00

MÜNCHEN
01.07.00