

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

POKÉMON



2 Riesenposter

TUROK 3 • ISS 2000

PERFECT DARK
N64-KOMPLETTLÖSUNG
TEIL 2

GAME BOY COLOR

ISS 2000
Konamis Fußballhit
im TOTAL!-Test



POKÉMON SNAP
Schnappt sie euch
per Kamera!

**Mario
Tennis 64**

*The World is Not
Enough*
Croc

**Donald Duck
Quack Attack**

**Gold & Glory:
The Road to Eldorado**

**Hype the Time
Quest
Tomb Raider
(GBC)**

**Triple Play
2001**

UEFA 2000

**DSF
Fußball
Manager**

**Wacky
Races**



Hallo, alle Nintendo-Fans! Der Sommer hat uns, wie ihr sicherlich bemerkt habt, nicht gerade mit gutem Wetter, geschweige denn mit neuen Spielen versorgt. Doch zum Ende hin, dem des Sommers und dem der Ferien, bessert sich ja alles. Na gut, zu dem Wetter können wir nicht viel vorhersagen, aber im Bereich der Videospiele zeichnet sich eine deutliche Weiterentwicklung ab. Als Preview für alle Pokémon-Fans gibt es *Pokémon Snap* auf Seite 78, der Fußball-Fan hingegen darf ab Seite 38 den Test über die neue Referenz der Fußballspiele begeistert verschlingen. Und last, but not least, wer lieber mit hässlichen Tieren spielen möchte, kann das ab Seite 61 in *Turok 3 – Shadow of Oblivion* tun. Eine fantastische Reise zum Mittelpunkt der Konsolen-Welt. Diesmal besteht die Möglichkeit, mit Danielle Fireseed auf den Spuren des großen Dinosaur-Hunters eine geheimnisvolle Macht, die sich mit Monstern umgibt, zu vernichten. Wie immer mit spannenden Waffen und jeder Menge bunter Bilder.

Aber auch für die Game-Boy-Fans unter euch gibt es noch eine schöne Heldin zu bewundern: Lara Croft! Nach ihren vielen erfolgreichen Missionen hat sie nach dem versteckten Pfad zu einem unerforschten Land gesucht und ihn endlich gefunden. Das Game-Boy-Land steht ihr seit wenigen Tagen zur Verfügung. Mit großer Bravour – und natürlich eurer Unterstützung – meistert sie auch im Mikrochip-Format die Höhen und Tiefen eines

Archäologinnenlebens. Selbstverständlich gehört zu dem Game-Boy-Special auch der zweite Teil unserer Hall of Fame, damit jetzt alle Flohmarkttitel komplett zugeordnet werden können.

Und zu guter Letzt unser Dauerthema: der, die oder das Pokémon. Jetzt, nach fast einem Jahr, habt ihr endlich die Möglichkeit, auf eine PAL-Fotosafari zu gehen bei *Pokémon Snap*. Hier gilt es, wie in vielen anderen erfolgreichen Spiel auch, möglichst viele Individuen abzuschießen. Allerdings nicht mit der Flinte, sondern mit der Kamera. Das beste Foto gewinnt, und damit ist es natürlich auch euer Ehrgeiz, das bestmögliche Passfoto von zum Beispiel Pika zu machen. Waidmannsheil und Waidmannsdank! Na ja, und was die neue Pokémon-N64-Konsole von Nintendo angeht – sie wird vorerst nur in der blauen Ausführung auf dem europäischen Markt erscheinen.

Das war jetzt ein kleiner Überblick über die Hauptthemen in diesem aktuellen Heft, das wunschgemäß auch wieder zwei Riesenposter (A1) mittendrin hat, damit ihr endlich euer Zimmer fertig tapezieren könnt. Bei so einem verhaltenen Sommer sind doch eh nur die Heimwerker die einzig glücklichen Menschen. Ein fröhliches Schießen (mit Ball oder Kamera) und Kleben wünscht euch



S. 78

S. 38

S. 69



S. 22

S. 80

S. 61

Tipps & Tricks & Tests & Infos

Turok 3 – Shadow of Oblivion

Wer tritt das Erbe des Indianers an?

61



Danielle und Joseph Fireseed teilen sich das verantwortungsvolle Amt des Turok



Tomb Raider

Lara Croft für unterwegs

22



Die weltberühmte Archäologin debütiert auf Nintendos Wanderkonsole

SPECIALS

Die Geschichte der Videospiele –
Teil 916

Game Boy – Hall of Fame26

Im zweiten Teil unseres GB-Specials präsentieren wir euch 33 mit dem TOTAL!-Gütesiegel prämierte Highlights für die kleine Konsole. Ihr findet eine Kurzbeschreibung samt Wertung, damit ihr den TOTALen Überblick bekommt und euch gezielt die besten Leckerbissen in eure Sammlung holen könnt.

WETTBEWERBE

Virgin Int. – Game Boy Color67
Konami – Sporttaschen95

NEWS

Dolphin heißt Starcube6
Game Boy Advance auf ECTS7
Nintendo Space World 20007

NINTENDO⁶⁴

Donald Duck Quack Attack8
Mario Tennis 646
Roswell Conspiracies:
Aliens, Myths & Legends8
The World is Not Enough9

GAME BOY COLOR

Warlocked9

GBC-Release-Liste15
N64-Release-Liste15

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Pokémon Snap78

TESTS

NINTENDO⁶⁴

ISS 200038

GAME BOY COLOR

Croc81
DSF Fußball Manager79
Gold & Glory94
Hype the Time Quest94
Tomb Raider22
Triple Play 200180
UEFA 200080
Wacky Races Autorennen Total81

TIPPS & TRICKS

Game-Buster-Codes	84
Helpline	86
Lufia (SNES) – Helpline-Special	92
Perfect Dark (N64) –	
Komplettlösung, Teil 2	69
Shortys	82

RUBRIKEN

Abonnement 68
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!

Börse 96
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein: Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial 3
Heftshop 85
Habt ihr eine Ausgabe verpasst, weil ihr kein Abonnement besitzt? Seid ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tipps und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum 98
Leserbriefe 10
Schreibt uns, was euch auf dem Herzen liegt! Wenn ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos habt, dann nur her damit! Wir fassen die wichtigsten Themen eines Monats zusammen und antworten ausführlich.

Leser-Charts 42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um eure Lieblingsspiele: Schickt uns eure Chart-Listen, Spieletipps und Statistiken – wir drucken sie ab!

Poster: ISS 2000, Turok 3
TOTAL!-Intern 67
Vorschau 98

Pokémon Snap

Mit der Kamera auf Großwildjagd

78



Endlich einmal eine Fotosafari, bei der ihr die Tiere auch füttern dürft

ISS 2000

Konamis Fußball geht ins nächste Jahrtausend

38



Torraumszenen packender denn je!

GB – Hall of Fame

Die besten Spiele für den Game Boy (Teil 2)

26



Perfect Dark

Teil 2 der N64-Komplettlösung

69



Durchmarsch bis in den letzten Level

Lufia –

Helpline-Special

Fragen und Lösungen

92



am rande

Namensänderung von Dolphin ist zu erwarten!

Unbestätigten Gerüchten zur Folge soll der Dolphin in Starcube umbenannt werden.

Dafür spricht die Tatsache, dass sich Nintendo bereits die so lautenden Internetadressen gesichert hat und auch die Namensrechte für Starcube hat schützen lassen. Wir halten euch natürlich in dieser sehr interessanten Angelegenheit weiter auf dem Laufenden!

Zelda (GBC) kommt später und in nur zwei Teilen!

Die geplante Trilogie *The Legend of Zelda – Tale of Power* für den Game Boy Color wird ein Zweiteiler werden. Nintendo of Japan nennt Schwierigkeiten bei der Verknüpfung der Episoden als Grund für den verringerten Umfang der Reihe. Ursprünglich sollten Ereignisse, die der Spieler in einer der drei Versionen gemeistert hat, Einfluss auf das Geschehen im aktuellen Modul nehmen. Daran will Nintendo weiterhin festhalten, doch nur noch mit zwei *Zelda*-Abenteuern, die untereinander kooperieren.

Nintendo kämpft mit Zelda VI gegen PS2-Launch!

Nintendo of America (NoA) hat den Release von *The Legend of Zelda: Majora's Mask* für das N64 auf den 26. Oktober festgelegt. Da den Herren von NoA der Termin für den Launch der PlayStation 2 in den USA hinlänglich bekannt sein dürfte, kann man *Majora's* Erscheinungsdatum getrost als eine Kampfansage gegen Sonys neue Konsole verstehen.

Mario Tennis 64

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Camelot

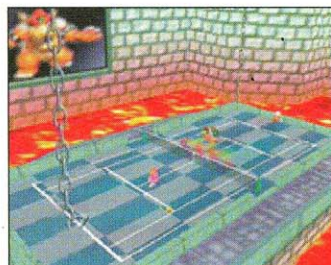
Genre: Sport
Erhältlich: 4. Quartal



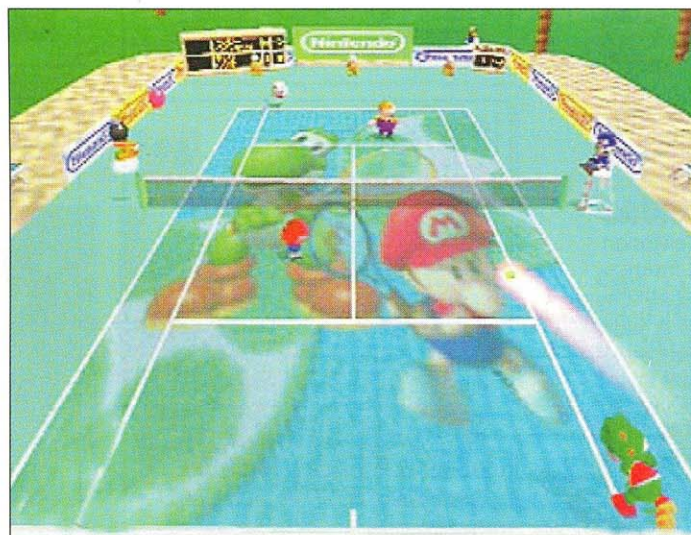
Mario Tennis 64 verwöhnt das Auge mit einer ganzen Palette verschiedener Lichteffekte. Der übel gelaunte Wario startet seine Netzattacke mit einem krachenden Vorhandschlag. Viel Zeit, um diesen harten Ball zu erreichen, bleibt euch nicht mehr

Für die Entwicklung von *Mario Tennis 64* zeichnet das Programmiererteam von Camelot verantwortlich, das bereits mit *Mario Golf* großartige Arbeit geleistet hat. Bei *Mario Tennis 64* könnt ihr entweder allein antreten oder mit bis zu drei Freunden gleichzeitig spielen. Dieses Game beinhaltet alles, was das Herz von Tennisfreunden höher schlagen lässt. Ihr habt Zugriff auf insgesamt sechs

zehn verschiedene Charaktere wie zum Beispiel Mario, Luigi, Donkey Kong, Toad oder Bowser. Diverse Spielmodi, angefangen vom einfachen Spiel, über ein Doppel bis hin zu einem Ring-Shot-Modus, sorgen für reichlich Abwechslung. Bei Letzterem muss der Ball von euch während eines Matches so oft wie möglich durch vier auf dem Court befindliche Ringe geschlagen werden. Während der



Wer möchte her schon Balljunge sein? Der Platz ist von heißer Lava umgeben



So farbenfrohe Courts wie in Mario Tennis 64 gibt es in keinem anderen Game zu bewundern. Schnelle Bälle ziehen einen langen Lichtschweif hinter sich her

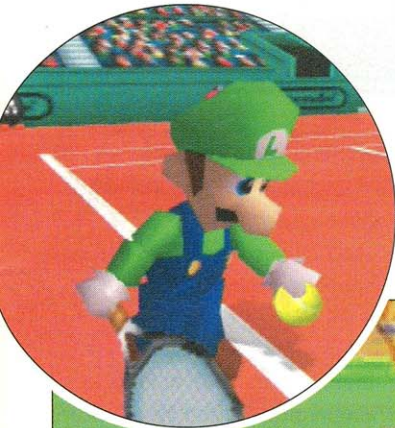
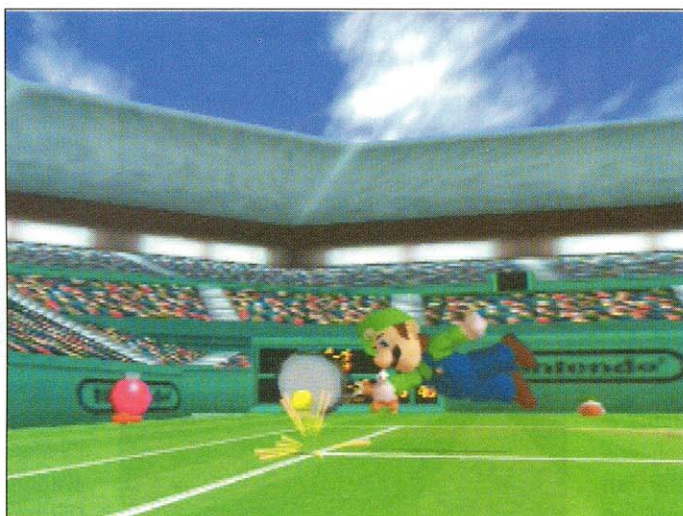


Partien können unter anderem Power-Ups aufgenommen werden, die euren Spielern zusätzliche Kräfte verleihen. Aufgrund der actionorientierten Steuerung, bei der nur zwei Buttons zum Ausführen der Schläge benötigt werden, ist dieses Game sehr einsteigerfreundlich. Lobs, Volleys, krachende Rückhandschläge und elegante Passierbälle werden euch schon

nach kürzester Zeit gelingen. Jeder der Tenniscracks hat seine spezifischen Vor- und Nachteile. So ist Bowser zwar extrem stark und bringt seine Gegner mit hart geschlagenen Vorhandbällen in Bedrängnis, dafür fehlt es ihm aber deutlich an Schnelligkeit. Gerade dies verleiht *Mario Tennis 64* eine gewisse taktische Note, da ihr genau abwägen müsst, welche Figur am besten zur eigenen Spielweise passt. Optisch macht dieser Titel einen exzellenten Eindruck. Alle Figuren sind fantastisch animiert, und das Game bietet jede Menge Lichteffekte. Auch einige der wirklich schön anzusehenden Tenniscourts wurden sehr eifallsreich platziert und liegen zum Beispiel im Dschungel oder sind von glühender Lava umgeben. Nintendo-Fans können sich auf jeden Fall auf ein hervorragendes Game freuen, das wir demnächst noch einmal näher unter die Lupe nehmen werden.



Shy Guy holt weit aus, um kurz darauf mit aller Wucht auf die gelbe Filzkugel einzuhammern. Es ist enorm wichtig, die Vor- und Nachteile der Figuren zu kennen



Der stolze Vater und sein Sprössling. Donkey Kong bildet zusammen mit seinem Junior ein hervorragendes Duo, das schwer zu schlagen ist. Auf den Schlägern könnt ihr auch ganz genau die jeweiligen Logos erkennen. Die Siegerpose scheint einstudiert

am rande

Game Boy Advance wird auf der ECTS vorgestellt

Der Game Boy Advance erlebt seine Europa-Premiere auf der diesjährigen ECTS in London (3. bis 5. September). Die Weltpremiere des GBA auf der Nintendo Space World in Tokio (25. bis 27. August) findet somit nur wenige Tage zuvor statt.

Nintendos Line-up auf der Space World 2000

Nintendo hat eine Auswahl von Spielen veröffentlicht, die definitiv auf der Space World Expo gezeigt werden sollen. Den gesamten Umfang der Messe werden diese Titel aber nicht abdecken:

Nintendo®: Adventure of Banjo & Tooie, Custom Robo V2, Criminal Punishment Successor Earth, Doubutsu Banchou, Echo Delta, Mario Party 3, Mickey's Speedway USA, Mysterious Dungeon 2: Shirens Mystery Raid Castle, Perfect Dark 3 (GBC-Modul zählt als 2), Pocket Monsters Stadium Gold & Silver.

Game Boy Color: Balloon Fight 2000, Donkey Kong 2001, Ham Tarou War, Legend of Staffy (Arbeitstitel), Legend of Zelda: Acorn of Mystical Tree, Mario Tennis GB, Mystery Man Zonah, Pokémon de Panepon.

Game Boy Advance: Mario Kart Advance, Kuru Kuru Kururin, Sun of Gold, Napoleon.

Pokémon verkauft zweimal eine Million

Nach Angaben von Nintendo of Europe wurden sowohl von der *Roten* als auch von der *Blauen* Pokémon-Edition mehr als eine Million Einheiten verkauft. Es ist somit das bestverkaufte Spiel in Deutschland!

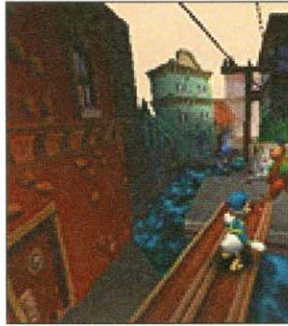
Donald Duck Quack Attack

System: Nintendo⁶⁴ Genre: Action/Adventure
Entwickler: Ubi Soft Erhältlich: 4. Quartal

Der berühmteste Erpel der Welt kommt nun auch auf dem Nintendo⁶⁴ zu einem Einsatz. Bei *Donald Duck Quack Attack* werdet ihr Donalds Herzensdame, Daisy Duck, aus den Klauen des bösen Zauberers Merlock befreien müssen. Eure Suche wird durch insgesamt 24 groß angelegte Level führen, die auf vier Welten verteilt sind. Ei-



Selbst Franksteins Monster ist hinter Donald her. Aber eine Ente von Welt lässt sich nicht aufhalten



nige dieser Stages werden aus einer 2D-Perspektive heraus zu absolvieren sein. Neben Donald und Daisy trifft ihr eine Menge alter Bekannte aus den Disney-Comics wieder. Dazu gehören unter anderem Tick, Trick und Track, Daniel Düsentrieb sowie der ewige Glückspilz Gustav Gans, der mit Donald im Wettstreit um die Gunst der holden Daisy steht. Der Ausgang der zu bestehenden Fights wird stark vom Gemütszustand der streitwilligen Ente abhängig sein. Je wütender euer Held wird, desto ausgeprägter werden auch seine Kampfeigenschaften. Wenn Donald allzu sehr frustriert ist und auf einen Gegner trifft, gibt es sogar die bekannte Staubwolke mit wirbelnden Fäusten und

Füßen während der Prügeleien zu bewundern. Grafisch macht dieser Titel bereits einen äußerst viel versprechenden Eindruck. Da *Donald Duck Quack Attack* auf einer verbesserten Engine von *Rayman 2* basiert, hat dieser Titel nicht nur die Lizenz, sondern auch die technischen Voraussetzungen, um ein Hit zu werden.

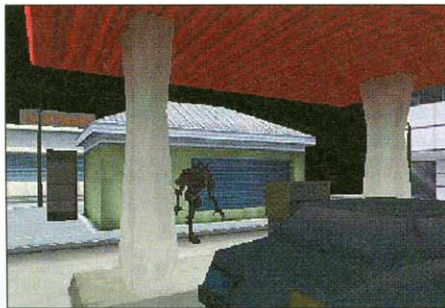


In diesem dunklen Gebäude wimmelt es nur so von Fallen. Unser Enterich muss also auf der Hut sein

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends

System: Nintendo⁶⁴ Genre: Action/Adventure
Entwickler: Climax Erhältlich: 4. Quartal

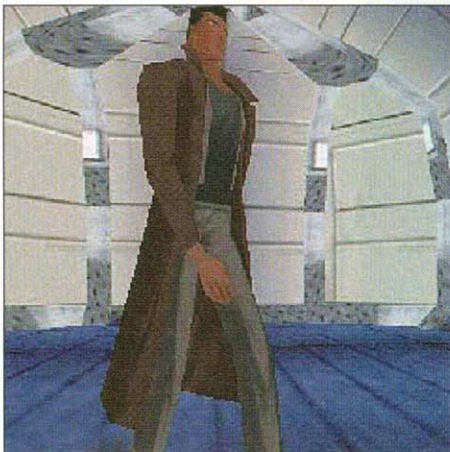
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends basiert auf einer Fernsehserie und orientiert sich inhaltlich stark an *Akte X* und *Men in Black*. Zur Hintergrundgeschichte ist bislang nur bekannt, dass sich Außerirdische schon seit sehr langer Zeit auf der Erde aufhalten. Jedoch nicht in menschlicher Form, sondern in Gestalt von Werwölfen, Vampiren und anderen Figuren, die aus der Mythologie bekannt sind. Als



wichtig, dass kein Außenstehender von der Existenz dieser Gefahr erfährt oder euch eventuell sogar enttarnt.

Das Game wird sich aus einer Third-Person-Perspektive spielen lassen, wobei euch jede Menge Hightech-Waffen bei eurer gefährlichen Aufgabe unterstützen.

Sobald es mehr zu diesem spannenden Spiel zu berichten gibt, werdet ihr es natürlich sofort erfahren.



Nick Logan war früher Kopfgeldjäger und tritt nun gegen Außerirdische an, um die Menschheit zu retten

Mitglied einer Spezialeinheit macht ihr entweder als der ehemalige Kopfgeldjäger Nick Logan oder als Todesfee Sh'Lainn Blaze Jagd auf die Aliens. In zirka 40 Leveln werdet ihr all euer Können und jede Menge Kombinationsgabe benötigen, um die Menschheit vor dem Schlimmsten zu bewahren. Jeder dieser Charaktere wird spezielle Fähigkeiten besitzen, die dabei helfen, die gefährlichen Missionen unbeschadet zu überstehen. Dem Lösen von Rätseln soll besonderes Augenmerk geschenkt werden, weil ihr dadurch mehr über eure Gegner herausfinden könnt. Wie schon in dem Film *Men in Black* ist es auch bei *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends* enorm



So werden einige der Außerirdischen in diesem Game aussehen. Freundlich schauen sie nicht gerade aus

The World is Not Enough

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Eurocom

Genre: First Person Shooter
Erhältlich: 4. Quartal

James Bonds neuestes Abenteuer nähert sich immer weiter seiner Fertigstellung. *The World is Not Enough* orientiert sich inhaltlich stark am gleichnamigen Kinofilm.



Bond hält seine Pistole im Anschlag und erwartet gespannt den nächsten Angriff seiner Widersacher

Mehr als 10 riesige und detailliert gestaltete Level warten darauf, von euch gemeistert zu werden. Während eures ersten Ein-

satzes müsst ihr einen Terroristenangriff auf das MI 6 Hauptquartier abwehren und das dort befindliche Personal beschützen. Zirkas 40 verschiedene Waffen sollen euch letztendlich bei Eurocoms Ego-Shooter zur Verfügung stehen. Neben einigen Erfindungen von Q wird James Bond auch auf härteres Kaliber wie Maschinenpistole oder sogar auf einen Raketenwerfer zurückgreifen können. Mit einer Cartridge-Größe von 256 MBit steht das Game *Perfect Dark* in dieser Hin-



007 hat ein Loch in die Wand gesprengt und betritt die Zentrale. Welche Gefahren werden dort lauern?

sicht in nichts nach. Das Expansion Pak wird *The World is Not Enough* ebenfalls unterstützen. Hinsichtlich der brillanten Grafik und der gelungenen Effekte wird sich dieser Titel jedenfalls mit *Perfect Dark* messen lassen können. Wenn die Gestaltung der übrigen Missionen ebenfalls überzeugen kann, erwartet alle Freunde von First Person Shootern ein neues Highlight.

Warlocked

System: GBC Genre: Strategie
Entwickler: Bits Studios Erhältlich: 4. Quartal

Mit *Warlocked* kommt für den Game Boy Color ein Strategiespiel heraus, das in Echtzeit ablaufen soll. Bevor ihr euch in die über 24 Missionen stürzt, müsst ihr eine der beiden verfeindeten Parteien auswählen, die dann gegeneinander antreten. Aber egal, ob ihr euch für Menschen oder Monster entscheidet, die Kräfte der Armeen sind jeweils gut ausbalanciert. In jeder Truppe gibt es unter anderem Bogenschützen, Ritter, Fußsoldaten und sogar Drachen. Natürlich hat jede dieser Gruppen

individuelle Vor- und Nachteile. So haben zum Beispiel die Bogenschützen eine große Reichweite beim Angriff, sind dafür aber nur sehr schwach gepanzert und somit leichte Ziele.

Auf den Schlachtfeldern wurden Zauberer versteckt, deren Kräfte ihr gegen die feindliche Streitmacht einsetzen könnt. So hat ein Chicken Wizzard beispielsweise die Kraft, die Soldaten eures Widersachers unschädlich zu machen, indem er sie in Hühner verwandelt. Über 27 verschiedene

Zauberer gilt es zu entdecken und in den Kampf zu schicken, was dem Game eine zusätzliche taktische Note verleiht.

Ziel des Spiels ist es, das eigene Schloss vor gegnerischen Angriffen zu schützen und die feindliche Armee für immer aus eurem Land zu vertreiben. Über ein Link-Kabel seid ihr zudem in der Lage, auch gegen einen eurer Freunde viele lang anhaltende, spannende Schlachten zu schlagen.

Wir werden dieses interessant klingende Spiel für euch weiter im Auge behalten.



Ein Drache macht die Gegend unsicher. Von dieser Spezies könnt ihr immer nur ein Exemplar einsetzen



Der Ritter sieht sich einer feindlichen Übermacht der Monster gegenüber. Dies kann fatal für ihn enden



Kein Grund zum Weinen! Wir drucken das Bild von Franziska Mathyl (11) aus Seele doch schon ab ... was wir von einem weiteren Anime-Bericht über Dragon Ball (Z) leider nicht behaupten können

Tach auch!

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

Wenn ihr eine künstlerische Ader habt, könnt ihr natürlich auch das oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn ihr es dann noch an die unten stehende Adresse schickt, erhöht das eure Chancen enorm, dass wir es abdrucken. Vergesst bitte nicht, euren Namen und vielleicht euer Alter zu notieren. Aufgrund der Menge der Post ist es uns leider nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Schickt uns also kein Rückporto – geantwortet wird auf den Leserpostseiten in der TOTAL!. Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post! Falls ihr Charts, Tipps & Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder Ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

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

Ihr könnt uns Briefe auch 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“!

Es geht noch schlimmer

In TOTAL! 7/2000 wurde im Leserbrief „Balaballa nonstop!“ bereits das Problem mancher Zeitungsberichte über *Pokémon* angesprochen. Ich habe nun auch einen Artikel entdeckt, bei dem mir die Galle hochkam. Es ist kein Wunder, dass Eltern einen schlechten Eindruck von *Pokémon* bekommen, wenn sie so etwas in Tageszeitungen lesen. Sicher hat der Reporter nicht ganz Unrecht, denn wenn beispielsweise schon dreijährige Kinder mit einem Stoff-Pikachu herumlaufen, hat die Merchandising-Aktion von Nintendo sehr gut geklappt (was ich Nintendo gar nicht vorwerfe). Aber *Pokémon* als absoluten Schwachsinn darzustellen und zu behaupten, es würde zur Verblödung der Kinder führen, ist mehr als nur dreist.

Zum Brief „Unglaublich“: Nachdem ich diesen sehr interessanten Brief gelesen hatte, fing bei mir zu Hause gleich eine Diskussion an. Meine Eltern waren komischerweise derselben Meinung des Herrn, der den Vortrag hielt. Sie behaupteten, dass das ganze Videospielgeschäft nur von der Korruption leben würde. Ich vermute, dass viele Eltern das mit der Politik vergleichen. Und obwohl sie die logischen Erklärungen (denen ich übrigens zustimme) akzeptieren, beharrten sie weiterhin auf ihrer Meinung.

Johannes (13), Rostock

TOTAL!:

Mit faszinierenden Artikeln über *Pokémon* können wir zwar mittlerweile die Redaktionswände tapezieren, aber dieser (Leider hast du nicht geschrieben, aus welcher Zeitung er stammt!) ist mit Abstand der absurdeste. Deshalb wollen wir uns nicht nehmen lassen, dieses besondere Exemplar in Auszügen wiederzugeben. Wir wünschen viel Vergnügen (und möchten darauf hinweisen, dass einige unkonventionelle Schreibweisen penibel aus dem Original übernommen wurden)!

Kleine Pokémons erobern Kinderzimmer

Hässliche Plüschmonster sollen Probleme lösen helfen (von Karl-Heinz Wiedner)
 Der Film *Pokémon* war noch nicht in den Kinos, da grassierte bereits in Stadt und Land in den Kinderzimmern das Spielfieber mit den in Japan beheimateten hässlichen Gestalten aus einer fremden Welt. (...) Mawtu, der Böse, strebt im Film mit Babyquake die Weltherrschaft an; Shaggy-Shack gehört ebenso zu den Monstern wie die abartigen Gestalten Pikachu, Mauzi, Mew oder Pummeluff. (...) Kunststoffnuckel, Plastik-Kobolde, Trolls, Alraunen und manche andere Zauberwesen hielten bisher schon in Abständen Einzug in Kinderzimmer. Mit den gleichen Absichten treiben jetzt die Pokémons ihr Unwesen. Kinder werden absichtlich einem Konsumzwang ausgesetzt, eifern falschen Vorbildern nach. (...) Was Kinder fasziniert, erschreckt den braven Bürger (...) Durch alle möglichen Outfits werden die Pokémons nicht nur zum reinen Spielobjekt, sondern vermögen (...) angeblich Zensuren günstig zu beeinflussen, geheime Wünsche zu erfüllen und übermenschliche Kräfte zu verleihen.



Kerstin Dietrich (18) aus Birkheim ist ganz angetan von dem Anime Escaflowne, wie man deutlich sieht

„Wenn ich über Mews Bauch streiche, durchrieselt mich ein Zauber“ – „Ich habe alle guten und bösen Geister, die mir den Tag über helfen“, so lauten typische Antworten von befragten Mädchen und Jungen in Kinderhorten und Grundschulen, die über ihre Talismane berichteten. (...) Beim modernen „Rattenfänger“ *Pokémon* handelt es sich nicht nur um Spukwesen von einer geheimnisvollen Insel, sondern um eine Art Kinderzimmergeist, wie er im Mittelalter als Alraun im Hofgebälk sein Wesen trieb. Feiern in unserer Zeit verbreiteter Unsicherheit und Unruhe auf vielen Lebensgebieten Spiritismus, Geisterglaube, parapsychologische Erscheinungen, Hellscherei, Magie und Materialisation bei Erwachsenen fröhliche Urständ, wundert es gar nicht, wenn auch Kinder offen sind gegenüber der außersinnlichen Wahrnehmung. Die Psychologie hat einleuchtende Erklärungen für die *Pokémon*-Epidemie der Heranwachsenden: Klammern sich Erwachsene an astrologische Glückssteine und Talismane, soll ein Monstergnom, von dem die Hässlichkeit und der Reiz des Bösen – abgesehen vom Größenwahn eines Weltbeherrschers namens Mawtu – ausgehen, hintergründig die Sehnsucht der Kinder nach Ansprechpartnern und Wunsch-erfüllungen stillen. (...) Der Glaube an das Wirken personifizierter Unholde bedeutet ein Verharren im „magischen Denken“: Kinder meinen, Zusammenhänge durch Beschwörungen beeinflussen zu können. (...) Vor diesem Hintergrund sollte alles versucht werden, dem Ausweichen auf derartige Ersatzbefriedigungen wirksam zu begegnen.

Ja, was soll man dazu noch sagen? Endlich wurde einmal die Gefahr von Kunststoffnuckeln und anderen Zauberwesen zur Sprache gebracht, die Zeit war mehr als reif dafür! Traurigerweise hat der Autor zum Abschluss seines Pamphlets tatsächlich ein ernsthaftes Anliegen vorzutragen, nämlich: „Mädchen und Jungen brauchen Rückhalt in der Familie sowie jederzeit Verständnis bei den Eltern. Sportliches Engagement, Pflegen von Hobbys, Abenteuer in der Natur sowie Freizeit-erlebnisse und Erfahrungen gemeinsam mit Freunden, Geschwistern und nicht zuletzt den Eltern sind Grundlagen einer gesunden Ent-

wicklung." So weit, so gut, aber was das mit dem Traktat davor zu tun haben soll ...? Abgesehen davon, dass der Zusammenhang zwischen sportlicher Betätigung in freier Natur und gesunder geistiger Entwicklung von Heranwachsenden unangenehme Erinnerungen an eine vergangene Epoche dieses Landes weckt, fragt man sich, warum der Autor des Artikels unbedingt die Fantasie von Kindern unterbinden möchte.

Interessanterweise kann man beobachten, dass die meisten Zeitungen und Zeitschriften sich inzwischen dem Erfolg von *Pokémon* unterworfen haben. Nachdem eine große deutsche Tageszeitung sich alle Mühe gegeben hat, *Pokémon* zu verteufeln, findet man nun schon seit geraumer Zeit Pokédex-Einträge zum Ausschneiden und Sammeln, Malwettbewerbe, Aufkleber und vieles mehr.

PS: Alraune (Alraun): Die einer menschlichen Gestalt ähnliche oder entsprechend zurechtgeschnittene Alraunwurzel. Sie galt schon in der griechischen Antike als Zauberpflanze. (...) Ihrem Besitzer verschafft sie Reichtum und Glück. Insbesondere im 16. und 17. Jahrhundert war der Alraunglaube weit verbreitet.

Konkurrenzkampf

1. Auf *Super Mario 64* folgte *Banjo-Kazooie*, auf *Mario Kart 64* *Diddy Kong Racing* und auf *Zelda - Ocarina of Time* nun *Dinosaur Planet*. Kann das wirklich Zufall sein, oder hat Rare einen internen Wettstreit mit Nintendo, insbesondere mit Miyamoto?

2. Was bedeutet eigentlich SNK?

3. Darf man sich Markennamen wie Dolphin als Privatperson im Internet sichern lassen?

4. Ich finde, dass die 100 neuen Pokémon vom Erscheinungsbild noch 'kindischer' wirken als die alten, teilweise sogar einfallslos.

5. Ist euch jemals die Anleitung von *Gauntlet Legends* unter die Augen gekommen? Nach dem Motto „Spechen kut Täutsch“ sind Fehler über Fehler enthalten. Wahrscheinlich wurde sie in Taiwan geschrieben. Zum Glück weiß man gerade noch, was gemeint ist. Trotzdem ist es vom Hersteller eine Unverschämtheit, so etwas auf den Markt zu bringen.

Laurens Pestel



Ist es nicht niedlich, das Mew aus der Feder (oder besser den Buntstiften) von Alexandra Damjonat?



Zuverlässig wie ein Schweizer Uhrwerk: Karolina (14), mittlerweile aus Polch, erfreut uns wieder einmal mit einer ihrer Zeichnungen

TOTAL!:

1. Ein Zufall ist das natürlich nicht – der Held aus *Dinosaur Planet* sieht mit voller Absicht aus wie Fox McCloud in Link-Klamotten. Einen Wettstreit gibt es nicht, zumindest keinen beidseitigen. Rare hat sich jedenfalls bewusst die besagten Miyamoto-Titel vorgenommen, um ein besseres Spiel im selben Genre auf die Beine zu stellen. Ob das immer so gelingt, sei dahingestellt. Außerdem ist es wesentlich einfacher, auf der Basis eines Vorbilds ein Spiel zu entwickeln, als das Rad selbst neu erfinden zu müssen.

2. Der vollständige Name des kürzlich von einer Pachinko-Firma aufgekauften Entwicklers (*King of Fighters*) und Konsolen-Herstellers (Neo•Geo) lautet Shin-Nihon Kikaku, was „Neuer japanischer Plan“ bedeutet.

3. Dolphin ist ein schlechtes Beispiel, weil es nur ein Projektname ist. Wenn du dir Sites mit echten Markennamen zulegst, kannst du jederzeit gerichtlich zur Freigabe der Domain gezwungen werden.

4. Das ist zwar Geschmackssache, aber wir sind ebenfalls der Meinung, dass die neuen „Monster“ meist den Charme der Originalen vermissen lassen.

5. Es ist in der Tat erschreckend, wie bei Anleitungen oft schlechte und mit Sicherheit extrem billige Übersetzungsarbeit geleistet wird. Wir empfehlen in solchen Fällen eine schriftliche Beschwerde beim Hersteller.

Nobody is Perfect

Ich habe eine Beschwerde zum *Perfect Dark*-Test: Eine 1- ist zwar gut, aber nicht gut genug. Der Vorgänger bekam eine glatte Eins und *PD* ist doch viel besser! Warum die Eins ein Minus bekommen hat, habt ihr mit dem Ruckeln im Mehrspieler-Modus mit Sims sowie im High-Res-Modus begründet. Nun, aber das kann man abstellen! Man muss weder mit Sims noch im High-Res-Modus spielen. Und dann ruckelt's auch nicht! Ihr solltet also lieber als Pluspunkt vergeben, dass *PD* dies bietet. Der Vorgänger tat es nicht und bekam eine bessere Wertung – nicht ganz logisch, finde ich. Und ihr könnt mir nicht erzählen, dass *Perfect Dark* schlechter als der Vorgänger ist. Sagt mir auch bitte, was ihr dazu meint. Danke!

Bastian André

TOTAL!:

Perfect Dark hat die 1- nicht nur aufgrund des Ruckelns bekommen. Zwar sind die Animationen wirklich genial, die Gegner verhalten

sich größtenteils äußerst clever und das Waffenarsenal ist gigantisch und einfallsreich, trotzdem kommt *PD* – wie wir finden – atmosphärisch nicht ganz an seinen Vorgänger heran. Zu sehr driften einige Level in den *Turok*-Stil ab (inklusive des überzogenen Umfangs), und Joanna ist eben nicht James Bond. Dieses vage Gefühl störte uns von Anfang an und führte letztendlich zu einer leichten ‚Abwertung‘, selbst wenn diese Erkenntnis so nicht im Test steht.

Aber auch ohne diesen Punkt ist die 1- gerechtfertigt, denn im Gegensatz zu *Donkey Kong 64*, bei dem man genötigt wird, das Expansion Pak gleich mitzukaufen, dann aber in den vollen Spielgenuss kommt, eröffnen sich dem Spieler bei *Perfect Dark* zunächst nur 35 % des Gameplays. Wer sich nicht darüber im Klaren ist, dass ein Expansion Pak allein schon zum Anwählen der Solo-Missionen benötigt wird, erlebt zu Hause eine böse Überraschung und Enttäuschung.

Altersfreigabe

Als Erstes will ich euch einmal zu eurer großartigen Zeitschrift gratulieren. Ich habe vor zwei Monaten eine TOTAL! im Regal eines Buchgeschäfts gesehen und sie mir gleich gekauft (Eine hervorragende Entscheidung! Anm. d. Red.). Denn ich habe bisher noch keine andere Zeitschrift mit so vielen Seiten gesehen, die von den Lesern gestaltet werden. Nachdem ich meine zweite Ausgabe (7/2000) gekauft hatte, schaute ich jede Woche nach, ob *Perfect Dark* nun schon draußen sei. Bei der Gelegenheit erblickte ich auf etlichen Computer-, N64- und PlayStation-Spielen einen hässlichen „Keine Abgabe unter 18 Jahren“-Button. Was soll das? Und jetzt noch ein paar Fragen und eine Bitte:

1. Wieso sind N64-Spiele so viel teurer als Computerspiele?

2. Wie viel wird der Dolphin kosten?

3. Bitte bringt ein Poster zu *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.

Christine Tschoetschel, Österreich

TOTAL!:

Nun, das ist eben die Altersempfehlung. Die Software-Industrie ist der Meinung, dass die entsprechenden Spiele für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind. Anders als beispielsweise die Altersfreigabe für Kinofilme ist diese Empfehlung jedoch nicht rechtlich bindend, weshalb du die Spiele trotzdem kaufen kannst – es sei denn, das Geschäft entscheidet sich freiwillig dagegen. Deshalb haben wir in Deutschland auch die Problematik mit der Indizierung von Spielen.

1. Anders als bei Computerspielen muss der Anbieter eines Videospiels Lizenzgebühren an den Konsolenhersteller abführen, welcher auch die Herstellung des Moduls oder der CD/DVD übernimmt. Beim N64 kommt erschwerend hinzu, dass Nintendos Konsole Module (beziehungsweise Cartridges) benutzt, deren Fertigung wesentlich teurer ist als die von CDs oder auch DVDs.

2. Das hat Nintendo immer noch nicht bekannt gegeben. Allgemein geht man davon aus, dass die Konsole in den USA schon zum Start maximal 150 Dollar kosten soll, also etwa 300 DM. Und in Schilling wären das ... äh ... hat mal jemand einen Taschenrechner? Trotz dieser kleinen mathematischen Probleme hoffen wir doch schwer, dass der Dolphin-Start vor der verbindlichen Einführung der einheitlichen europäischen Währung über die Bühne geht.

3. Der Bitte werden wir auf jeden Fall entsprechen, aber vermutlich erst, wenn das Spiel bei uns auf den Markt kommt.

Dunkler Delfin

1. Wird Rare ein Spiel wie *Perfect Dark* auch für Dolphin programmieren?

2. Da ich ein Rollenspiel-Fan bin, warte ich lange vergebens auf eine Fortsetzung von *Secret of Mana* für das N64. Ich würde gerne wissen, ob ein Sequel für Dolphin geplant ist?

3. Seid ihr in der GIGA-Community?

4. Was haltet ihr davon, Konsolen-Games online zu spielen? Ich finde es eigentlich eher unnütz, da man sich nicht wie am Computer Updates für Spiele, neue Level oder Ähnliches ziehen kann, weil Konsolen keine Festplatten haben.

Julian

TOTAL!:

1. Natürlich, das steht außer Frage.

2. Bislang entwickelt Square ihre Konsolenspiele weiterhin exklusiv für Sony.

3. Nein.

4. Sony hat eine Festplatte für die PS2 angekündigt, Microsoft für die X-Box ebenfalls. Abgesehen davon sind das Online-Spielen und das Ziehen von Daten (wir hoffen doch, dass sich die Unsitte der Updates und Patches auch zukünftig auf Computerspiele beschränkt) zwei verschiedene Paar Schuhe. Wer jemals Rollenspiele wie *Ultima Online* und *Everquest* oder Ego-Shooter im Netz gespielt hat, möchte diese Möglichkeit sicherlich nicht missen.

Es war einmal ...

Ich könnte jetzt erst mal anfangen rumzulabern, wie cool euer Mag ist und wie lässig ihr seid, bloß damit ihr diese Mail abdruckt. Aber erstens reicht es mir, wenn ihr mir eine Antwort-Mail zurückschickt (Hast du schon mal den Text gelesen, der unter der E-Mail-Adresse am Anfang der Leserpost steht? Anm. d. Red.), und außerdem wisst ihr doch wohl hoffentlich selbst, wie gut ihr seid (Klar, aber wir lesen es auch immer wieder gerne. Anm. d. Red.). Aber nun erst mal zu meinen Fragen, die sich ausschließlich auf das supergeniale und ohne Zweifel eins der besten und abwechslungsreichsten Games fürs N64 beziehen: *Perfect Dark*.

Als ich PD das erste Mal in mein N64 steckte und dieses sogleich einschaltete, hatte ich nur einen Gedanken: Wo ist das Feature, von dem ihr bereits berichtet hattet, mit dem ich via Transfer Pak Fotos aus der Game Boy Camera als Gesichtstexturen für die Battle-Fights ins N64 laden kann? Ich musste leider etwas enttäuscht feststellen, dass es wohl nicht vorhanden ist. Als ich dann jedoch den Menü-

punkt „Cheats“ auswählte, flammte die Hoffnung auf die Existenz des Features wieder auf. Ich las bei den Gameplay-Cheats, man könne die Tarnkappe unter anderem auch bekommen, wenn man das *Perfect Dark*-GB-Spiel ins Transfer Pak steckt.

Mein erster Gedanke war: Wenn das Game schon für den Gebrauch mit einem Transfer Pak vorbereitet ist, warum soll dann nicht auch das Kamera-Feature eingebaut sein.

Flo, E-Mail

TOTAL!:

Wir „könnten jetzt erst mal anfangen rumzulabern“, dass wir das alles schon geschrieben haben, aber offenbar wissen das noch nicht alle. Das Feature (für Deutschland ohnehin problematisch) wurde angekündigt, kurz bevor in Amerika das „Schulhofmassaker von Littleton“ Schlagzeilen machte. Dementsprechend musste Rare die Option schleunigst wieder aus dem Spiel entfernen. Es ist theoretisch denkbar, dass sie als Cheat noch irgendwo im Modul versteckt sein könnte, aber aufgrund der Brisanz der Thematik ist das eher unwahrscheinlich. Das Transfer Pak wird deshalb bei *Perfect Dark* nur für weniger bedenkliche Datenübertragungen genutzt.

Vierundsechzig DehDeh

1. Ich hab schon viel über das 64DD gehört, doch bis heute habe ich noch nicht verstanden, was es eigentlich macht. Stimmt es, dass man es als Modem verwenden kann und dass es auch Videosequenzen ermöglicht? Kann man es überhaupt in Deutschland verwenden, da man es doch nur als Import bekommt?

2. In der TOTAL! 7/2000 habt ihr gesagt, dass *Perfect Dark* 190 DM kosten soll. War das ein Druckfehler (109 DM wären mir lieber)?

3. Ich habe gehört, dass Nintendo jede Menge Schulden haben soll. Ist das wahr? (Ich kann mir nicht vorstellen, dass so etwas bei Nintendo überhaupt möglich ist.)

Topher Eissler

TOTAL!:

1. Das 64DD „macht“ vor allem eines: Es erlaubt mit seinen ZIP-Disk-artigen Datenträger die Möglichkeit, eine Menge an Informationen zu speichern, die weit über die Kapazität eines Modulspeichers hinausgeht. Dadurch bietet zum Beispiel die *Mario-Artist*-Reihe die wunderbaren Kreativmöglichkeiten (vgl. TOTAL! 5/2000).

Es gibt ein Modem in Form eines speziellen Moduls, mit dem man sich in Japan ins Netz einwählen kann. Das Abspielen von Videosequenzen ist kein spezielles Feature des 64DD, das ist beim N64 auch möglich – alles eine Frage der Modulgröße. Eine DD-Disk ist mit 64 MB (also 512 MBit) gerade einmal so groß wie das umfangreichste N64-Modul, das für die indizierte Umsetzung eines indizierten PlayStation-Spiels verwendet wurde – und welches Videosequenzen hatte. Vom Modem abgesehen kannst du das 64DD in Deutschland benutzen, allerdings nicht mit einem PAL-N64.

2. Da das Spiel in Deutschland offiziell nur als Euro-Import erhältlich ist, befürchteten wir,

dass der Handel ordentlich abkassieren würde. Glücklicherweise hat sich das nicht bewahrheitet, in der Regel liegt der Preis von *Perfect Dark* zwischen 119 und 139 DM.

3. Das ist völliger Unsinn, wer erzählt denn so was? Nintendo schreibt seit Ewigkeiten tief-schwarze Zahlen und hat mehrere Milliarden auf der hohen Kante – dafür muss eine alte Frau lange stricken, wie man so schön sagt. Wenn momentan jemand Verluste macht, dann ist das der Sony-Konzern (über 1,5 Mrd. DM im aktuellen Quartal). Eine stolze Summe – Sega hat mehrere Jahre gebraucht, um so viele Miese anzuhäufen.

Games on Film

1. Wird der Dolphin so wie die PS2 in der Lage sein, DVD-Filme abzuspielen?

2. Dürfen bei euren Gewinnspielen auch Leser aus dem Ausland mitmachen?

3. Was glaubt ihr? Wird der Dolphin-Controller so sein wie beim N64, oder wird man einen völlig Neuen entwerfen? Sony hat sich beim Controller-Design ihrer neuen Konsole ja nicht sehr viel Mühe gegeben.

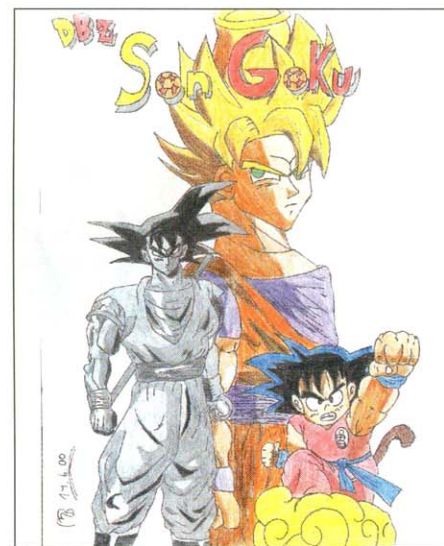
Andreas, Wien

TOTAL!:

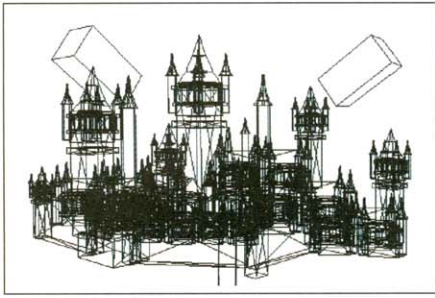
1. An folgender Aussage hat sich nichts geändert: Nintendos Dolphin wird aus Kostengründen keine DVD-Filme abspielen können. Der Hersteller des Laufwerks, Matsushita (Panasonic) wird jedoch eine teurere Dolphin-Konsole anbieten, die dies können soll.

2. Die dürfen nicht nur mitmachen, die können sogar gewinnen.

3. Da Miyamoto vor einiger Zeit behauptet hat, er würde intensiv am Design des neuen Controllers mitarbeiten, kann man zweifellos davon ausgehen, dass es einen neuen Controller geben wird. Sony hat übrigens im Gegensatz zur landläufigen Meinung im Detail einiges am Joypad verbessert. Die Buttons sind analog, das Steuerkreuz ist leichter und präziser zu bedienen, und die analogen Sticks haben bessere, wenn auch immer noch längst nicht ideale Federn verpasst bekommen.



Dragon Ball-Zeichnungen werden zum festen Bestandteil der TOTAL!. Diese stammt von Marek B.



Voller Stolz präsentieren wir das neueste Werk aus dem Hause Rödigi™, genauer gesagt von Andi Rödigi, der offensichtlich ein großer Fan von Konamis Castlevania ist

Parlez-vous allemand?

1. Was lasen meine erfreuten Augen in der letzten Ausgabe im Bericht über *Dinosaur Planet*? Nintendo beabsichtigt, die Sprachausgabe komplett in Deutsch zu synchronisieren. NA ENDLICH! Ich habe mich schon gefragt, wie lange es dauern wird, bis Nintendo die Zeichen der Zeit erkennt und auch auf die „landesübliche“ Sprachausgabe setzt. Hier ein Hinweis an die Verantwortlichen bei Nintendo: Kommt bloß nicht auf die Idee, es euch anders zu überlegen!

2. Da ich auch im Bereich PC interessiert bin, lese ich in regelmäßigen Abständen auch PC-Zeitschriften (mein Favorit: *GameStar*). Letztens wurde darin ein nicht uninteressanter Bericht über die E3 abgedruckt. Interessant waren die Aussagen über Dolphin, PS2, X-Box und Dreamcast. *GameStar* interviewte zahlreiche PC-Entwickler, die alle einer Meinung waren: PS2 ist nicht das Optimum, wird aber einen unaufhaltbaren Siegeszug feiern, X-Box wird erfolgreich, Dolphin wird überhaupt keine Rolle spielen.

Jetzt frage ich mich, warum, zum Teufel, zieht keiner dieser auch so informierten und kompetenten Entwickler in Erwägung, dass Dolphin sehr wohl eine reelle Chance gegen PS2 und Co. hat? Da die X-Box voraussichtlich später als Dolphin erscheinen wird (hoffen wir es zumindest), verstehe ich den Standpunkt der Entwickler nicht.

3. Danke! Danke für euren genialen E3-Bericht und für den *Perfect Dark*-Test. Nach all diesen mittelpträgigen Infos (was ich von PC-Zeitschriften leider sagen muss) war ich froh, endlich mal wieder so etwas Informatives zu lesen.

Mirko Lemme, Gelsenkirchen

TOTAL!:

1. Man soll den Tag bekanntlich nicht vor dem Abend loben, deshalb schließen wir uns dem Hinweis an.

2. Es ist erstaunlich, dass die Leute immerhin schon mal von der PS2 gehört haben ... Man sollte von amerikanischen PC-Entwicklern nicht zu viel erwarten (vielleicht hätten die Kollegen zum Thema Konsolen eher Videospielenentwickler fragen sollen, denn da besteht in den USA ein großer Unterschied) und solche Dinge nicht überbewerten. Diese Leute sind ja auch an vorderster Front dabei, wenn es darum geht, ein Loblied auf die X-Box zu singen. Das ist PC-Technik, das ist Microsoft, aber was der Bauer hingegen nicht kennt, das frisst er nicht. Nicht von ungefähr wurde Peter Molyneux (*Populous*, *Black & White*) von allen Seiten geschmäht, als er verkündete, die

nächsten Lionhead-Spiele zuerst für diverse Konsolen zu entwickeln – offenbar hat der Mann die Zeichen der Zeit im Gegensatz zu seinen Kollegen erkannt. Aber um auf Dolphin zurückzukommen: Sobald Nintendo die erste ernsthafte Hardware-Präsentation veranstaltet hat, werden sich manche Leute ziemlich wundern und die Karten neu gemischt.

Pokédark

1. Mit diesem Brief wollte ich Martin aus der Ausgabe 7/2000 nur zustimmen. Es wird wirklich viel zu viel über *Pokémon* berichtet. Auf fast jeder Videospielezeitung ist ein dickes, großes, gelbes Pikachu abgebildet. Okay, ich gebe ja zu, dass mich die *Blaue Edition* auch ein halbes Jahr interessiert hatte. Nachdem ich mir dummerweise letztens auch noch die *Gelbe Edition* und *Pokémon Stadium* gekauft hatte, war es mit meiner *Pokémon*-Freundschaft vorbei, weil mich diese Spiele ziemlich enttäuscht haben. Ich fand sie langweilig und einfallslos.

2. Stimmt es, dass man bei *Perfect Dark* Mehrspieler-Level und Waffen aus dem Vorgänger freischalten kann?

Matthias Jessen (14) Uetersen

TOTAL!:

1. Offenbar haben wir noch nicht genug zu dem Thema geschrieben, denn anhand unserer Tests hättest du genau erkennen können, was dich bei den beiden *Pokémon*-Spielen erwartet.

2. Das ist korrekt.

Angel Attack

1. Ich bin ein großer Anime-Fan, besonders *Neon Genesis Evangelion* und *Oh! My Goddess* haben es mir angetan. Habt ihr schon mal über die beiden Serien berichtet, oder könnt ihr das mal machen?

2. Stimmt es, dass es ein N64-Spiel zu *Neon Genesis Evangelion* gibt?

Sebastian Araszkiwicz

TOTAL!:

1. *Oh! My Goddess* hatten wir in Ausgabe 4/97 kurz am Rande erwähnt, *EVA* wurde in der 6/99 auf drei Seiten vorgestellt. Weitere Berichte sind nicht vorgesehen.

2. Das N64-Spiel *Neon Genesis Evangelion* von Bandai haben wir in Ausgabe 9/99 mit einer 3 getestet. Die Präsentation des 256-MBit-Moduls ist wirklich gut gelungen (es enthält immerhin Originalmusiken und Sprachsamples), doch der Inhalt ist leider ziemlich banal. Anfangs wird in Prügelspielmanier

gegen Engel gekämpft, später kommen dann noch ein paar anspruchsvollere Aufgaben hinzu. Alles leidet jedoch unter der mäßigen Steuerung und dem beschränkten Aktionsrepertoire. Das Spiel ist nur in Japan erhältlich, andere Versionen sind nicht geplant.

Märchenstunde

Es war einmal ich, wie ich am Zeitungsstand stand, und hielt die **TOTAL!** in der Hand. Es war die Nummer 2/94. Da war eine Komplettlösung von *Zelda – Link's Awakening* drin, und die konnte ich echt gebrauchen. Also habe ich sie mir gekauft, aber dann nicht wieder. (Wie undankbar! Anm. d. Red.) Vier Jahre später stand ich wieder vorm Regal und habe etwas Anständiges zum Lesen gesucht. Da fiel mein Auge abermals auf die **TOTAL!**. Das Logo kam mir bekannt vor, und ich musste feststellen, dass mir dieses Mag irgendwie am meisten zusagt, und seitdem bin ich „Festleser“ eurer Zeitschrift. Und wenn mich die Langeweile plagt, dann nerve ich die total gestresste Redaktion mit sinnlosen Briefen :-). Was mich schon lange interessiert, ist, wie die Leute von Nintendo die Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzen. Haben die eine spezielle Software, um auf das Modul zuzugreifen und die Texte verändern zu können, oder wie geht das? (Ich will jetzt nicht so eine Antwort wie: „Na, die übersetzen einfach vom Englischen ins Deutsche“!)

„Walli“ Walkstein

TOTAL!:

Schade, dass du zwischen 1994 und 1998 nicht mal gelegentlich zum Zeitungsstand gegangen bist ... (Der Fachausdruck ist übrigens „Stammleser“!)

Einen kleinen Einblick in die Übersetzungsarbeit haben wir im *Banjo-Kazooie*-Preview in Ausgabe 6/98 gewährt. Üblicherweise geht das Ganze folgendermaßen vonstatten: Der Übersetzer erhält die Bildschirmtexte als Textdatei, bei manchen Firmen bekommt er den kompletten Source-Code und muss sich die zu übersetzenden Passagen erst mühsam zusammensuchen. Manchmal darf der deutsche Text nicht länger sein als das Original, was ein großes Problem darstellt, da Englisch und vor allem die japanische Schrift kürzer ausfallen. Der übersetzte Text geht an den Entwickler zurück, und ein Programmierer fügt ihn in das Spiel ein. Danach muss der Übersetzer (und/oder Spieltester) den Text im Spiel kontrollieren. Es werden Fehlerlisten erstellt und an den Programmierer geschickt, der die Korrekturen vornimmt. Danach gibt es eine neue

Version und so weiter ... Jedenfalls ist der Ablauf komplizierter und damit auch zeitaufwändiger, als man sich das im Allgemeinen vielleicht vorstellen mag.

Kommt Weihnachten, kommt Spiel

Ich (20) bin seit zehn Jahren ein begeisterter Nintendo-Anhänger und konnte schon ein NES und ein SNES mein Eigen nennen, bevor ich schließlich vor drei Jahren beim N64 gelandet bin. Inzwischen besitze ich stolze 28 Spiele, woran ihr nicht ganz unschuldig seid.



Gut, dass wir die Sailor Moon-Reglementierung gescheckert haben, sonst wäre uns dieses Bild von Sabrina Romstatter (17) durch die Lappen gegangen

Mit euren zuverlässigen Wertungen könnt ihr euch wirklich sehen lassen.

1. Beim Durchlesen der Leserbriefe in Ausgabe 7/2000 bin ich auf den Brief von Martin gestoßen, der sich immens über *Pokémon* beschwert hat. Irgendwie stimme ich ihm ja zu, aber ich finde, er muss die andere Seite auch sehen. Nämlich die, dass Nintendo diese Viecher ('tschuldigung) zu Recht hervorhebt, da sie mit ihnen ja wohl oder übel den meisten Umsatz macht.

Für mich ist als Nicht-*Pokémon*-Fan also durchaus verständlich, dass diese Monster bei Nintendo Vorrang haben. Und ich muss der TOTAL! Recht geben, wenn sie sagt, sie teile die Themenbereiche gerecht auf. Man vergleiche nur einmal die Berichte in der ... (Wir verkneifen uns den Vergleich! Anm. d. Red.)

2. Ich bin sehr auf *Excitebike 64* gespannt. Als ich vor ein paar Monaten erste Bilder sah, habe ich mir nur gedacht: „Das muss ich haben!“ (Klasse Idee, den NES-Klassiker zu integrieren!) Als der Juni als Release-Termin angegeben wurde, freute ich mich besonders. Endlich bringt Nintendo auch mal mitten im Jahr einen Knaller auf den Markt. Vor kurzem kam dann die enttäuschende Nachricht, dass der Titel ins vierte Quartal, voraussichtlich auf Oktober, verschoben wurde. Ich bin ehrlich gesagt sehr, sehr sauer darüber.

Wahrscheinlich wird es jetzt wieder Weihnachten, bis man sich endlich aufs Bike

schwingen darf. Ich verstehe das nicht. Klar macht man an Weihnachten die meisten Umsätze, aber Nintendo vergault sich doch mit dieser „Strategie“ viele Fans. Dann kommen wieder fünf bis sieben Toptitel auf einmal heraus – für viele von uns eine schwere Entscheidung. Verzweiflung garantiert!

3. Andreas Lubensky hat vollkommen Recht. Euer TOTAL!-genial-Button muss überarbeitet werden. Lasst euch mal was einfallen (zum Beispiel eine Art Maskottchen, das bei jeder Note ein anderes Gesicht macht)! Und als Gütesiegel: Daumen hoch! Was meint ihr?

Heiko, Mühlhausen

TOTAL!:

1. Danke für die Zustimmung.
2. Wir hätten verschiedene Erklärungen für die ärgerliche Entwicklung anzubieten (mehrere Antworten sind möglich):
 - a) Nintendo hat nie vorgehabt, Titel wie *Excitebike 64* vor dem Sommer zu veröffentlichen.
 - b) Nintendo will mit besonders vielen N64-Highlights auf den Launch der PS2 Ende Oktober reagieren.
 - c) Da Dolphin erst Ende 2001 in Europa auf den Markt kommt, verteilt Nintendo die restlichen N64-Releases über den langen Zeitraum.
 - d) Rare wird mal wieder nicht fertig mit ihren Spielen, weshalb zum Jahresende gar nicht mal so viele Highlights zur Auswahl stehen.
 - e) Die Entwickler von Leftfield wurden von Nintendo angewiesen, sich zuerst um die Japan-Version von *Excitebike 64* zu kümmern (die vor gut einem Monat veröffentlicht wurde).
3. Die Noten werden wir mit Sicherheit nüchtern/sachlich beibehalten. Und ob es die TV Spielfilm so amüsant findet, wenn jemand ihr Daumen-hoch-Prädikat übernimmt ...?

Kurz beantwortet:

!: Ich will *Kid Paddle* zurück!

TI!: (Das heißt „Ich möchte ...“) Wir haben sehr viele ähnlich lautende Zuschriften bekommen. Zur Zeit gibt es allerdings noch kein neues Comic-Album, auf das wir zurückgreifen könnten. Aber wir bleiben am Ball.

?: Warum bringt Nintendo *Perfect Dark* nicht, wie fast alle Spiele, zuerst in Japan heraus?

TI!: Alle Spiele aus westlichen Ländern erscheinen zuerst in den USA und Europa. Spiele, die in Japan entwickelt werden, kommen hingegen zuerst dort auf den Markt. Abgesehen davon ist *PD* für Nippon aber auch nicht so ein interessanter Titel, denn Ego-Shooter sind in Fernost nicht angesagt.

?: Wisst ihr, ob RTL II auch *Dragon Ball Z* oder *GT* in Deutschland ausstrahlen wird?

TI!: Das steht derzeit noch nicht fest. Auf jeden Fall werden erst einmal alle 153 Folgen von *Dragon Ball* gesendet.

?: Ist *Mother 3* eingestellt worden?

TI!: Erst kürzlich haben die Entwickler von HAL verlautbaren lassen, dass das Rollenspiel auf jeden Fall noch (auf N64) fertig gestellt werden soll. Genaueres ist momentan leider nicht bekannt.

?: Ich habe bei *Pokémon* ein Yoshi gefangen. Nun würde ich gerne wissen, welche Attacken außer Schlecker und Eierbombe es noch lernen kann! :-)

GEWINNER

aus TOTAL! 6/2000

Jubiläums-Competition „7. Himmel“

von Acclaim

je ein N64-Spiel *Armorines: Project*

S.W.A.R.M.:

René Becker, Korschenbroich; Ralph Maurer, Sindelfingen

je ein *Jeremy McGrath Supercross 2000-N64-Spiel*:

Chris Eichler, Lünen; Stefano Russo, Wustrow; Bernhard Schmidt, Reutlingen

von Ubi Soft

je ein Spiel *DSF AllStar Tennis* (GBC):

Patrick Stendhal, Arnsberg; Ronny Wilke, Dortmund; Felicitas Schmuck, Groß Gerau

je ein Spiel *DSF Fußball* (GBC):

Sören Frey, Magdeburg; Christoph Liedke, Frankfurt/O.; Sanne Bergmann, Oberau

je ein Spiel *Rayman* (GBC):

Christian Fuchs, Ludwigsburg; Steffen Szczitenberg, Berlin; Felix Seeliger, Darmstadt

von EA Sports

ein *Supercross 2000-N64-Spiel*:

Wolfgang Otten, Breckenheim

ein *WCW Mayhem-N64-Spiel*:

Michael Warek, Freiburg

ein *Hot Wheels Turbo Racing-N64-Spiel*:

Mario Aumüller, Weil

ein *NBA Live 2000-N64-Spiel*:

Ingmar Jünger, Aachen

ein *Box Champions 2000-N64-Spiel*:

Markus Kirst, Germering

von Mitsui & Co. Deutschland GmbH

ein *Top Gear Rally 2-N64-Spiel*:

Lutz u. Bärbel Röhle, Herdorf

ein *Bugs Bunny in Crazy Castle 4-GBC-Spiel*:

Jörg Scheickert,

von Eidos Interactive

je ein *Gex: Deep Cover Gecko-GBC-Modul*:

Kristof Radtke, Lilienthal; Ariane Grammer, Reutlingen; Karsten Priefer, Greifswald; Svenja Schmidke, Braunschweig; Udo Treppke, Hannover; Nils Hofferberth, Rüsselsheim; Matthias Rigbing, Waldbrunn; Stephan Mulder, Füssen; Lucas Reyler, Viernheim

Die Maske des Zorro-Verlosung (Ubi Soft)

je ein GBC-Spiel *The Mask of Zorro*:

Lars Lamprecht, Wiesbaden; Anna Petersen, Hohenahr-Erda; Frank Rett, Rosendahl; Holm Gensmann, Moritzburg; Alexander Kratzenberg, Waldkappel

je ein VHS-Video *Die Maske des Zorro*:

Norbert Prömpler, Dormagen; Ralf Breuer, Ludwigshafen; Susann Berghofer, Kassel; Chris Zeubel, Braunschweig; Vincent Nurmman, Gelsenkirchen

TI!: Oh Gott, schreib doch nicht so etwas, sonst glaubt das noch jemand :-)

?: Wie oft hat sich *Zelda VI* in Nippon verkauft?

TI!: Rund 750.000 Mal. Da sich das Spiel hartnäckig in den Top 20 hält, werden auch noch ein paar verkaufte Einheiten hinzukommen.

?: Do you YAHOO?

TI!: Im Moment nicht. Später vielleicht.

?: Was für ein Spiel ist *Rechts überholen* (BAB)?

TI!: BAB ist die Abkürzung für Bundesautobahn, und rechts überholen ist (nicht nur dort) ein verbotenes „Spiel“.

TI!: Abschließend noch zwei Nachträge zu Fragen aus der vergangenen Ausgabe:

1. Mittlerweile wurde bestätigt, dass eine weitere *Pokémon Stadium*-Version für N64 zu der Gold/Silber-Edition auf den Markt kommt!

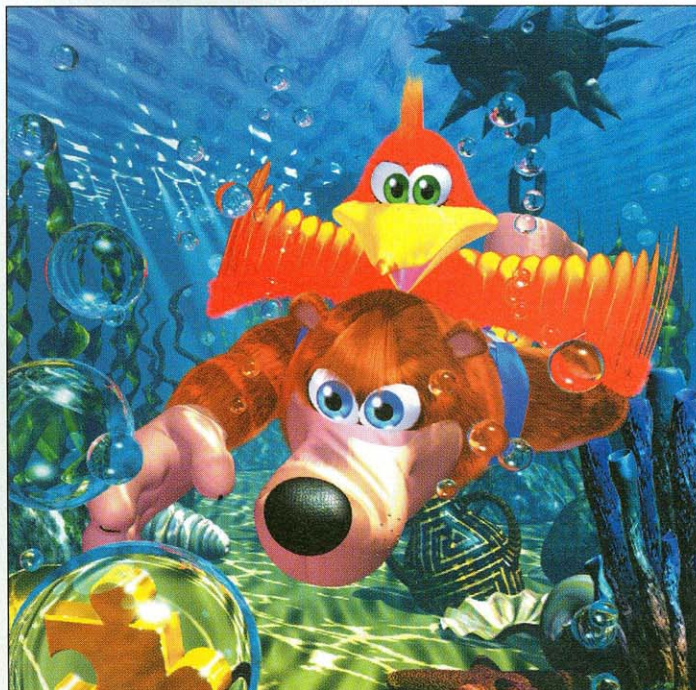
2. Man muss leider befürchten, dass Nintendo tatsächlich den Namen StarCube für den Dolphin auserkoren hat.

GAME BOY
COLOR

Termin	Titel	Hersteller	Genre
Aug.:	Donkey Kong Country	Rare/Nintendo	Jump&Run
	Dragon Dance	Crave	Action
	Magical Drop	Virgin Interactive	Puzzlespiel
	Microsoft Entertainment Pak – The Puzzle Collection	Virgin Interactive	Puzzlespiel
	Perfect Dark	Rare/Nintendo	Third Person Shooter
	Puzzled	Virgin Interactive	Puzzlespiel
	TOCA Touring Cars	THQ	Rennspiel
	X-Men: Mutant Academy	Activision	Action
Sept.:	Biene Maja auf der Klatschmohnwiese, Die	Acclaim	Jump&Run
	Casper	Virgin Interactive	Adventure
	DSF Fußball Manager	Ubi Soft	Manager-Simulation
	DSF Carl Lewis Athlet. 2000	Ubi Soft	Sport
	Familie Feuerstein:		
	Burgertime in Bedrock	Virgin Interactive	Puzzlespiel
	Hercules	Titus/Virgin Interactive	Action
	Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/Adventure
	Int. Track&Field Summer Games	Konami	Sport
	ISS 2000	Konami	Sport
	Lemmings	Take 2	Puzzlespiel/Strategie
	Micro Machines V3	Codemasters/THQ	Rennspiel
	MTV Sports: Skateboarding	THQ	Sport
	NBA in the Zone 2000	Konami	Sport
	Pocket Soccer	Nintendo	Sport
	Pocket Racing	Virgin Interactive	Rennspiel
	Pokémon Pinball	Nintendo	Flipper
	Pumuckels Abenteuer im Geisterschloss	Acclaim	Jump&Run
	Quick Boarder	Crave Entertainment	Sport
	Road to El Dorado, The	Ubi Soft	Adventure
	RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	Rugrats: Typisch Angelica	THQ	Adventure
	Spiderman	Activision	Action
	Titus the Fox	Virgin Interactive	Jump&Run
	Street Fighter Alpha 3	Virgin Int./Capcom	Prügelspiel
	Xena – Warrior Princess	Virgin Interactive	Action/Adventure
Okt.	Animorphs	Ubi Soft	Rollenspiel
	Croc II	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	European Super League	Virgin Interactive	Sport
	Harvest Moon 2	Crave	Adventure
	Inspector Gadget	Ubi Soft	Jump&Run
	MTV Sports:		
	T.J. Lavin's Ultimate BMX	THQ	Sport
	NBA Live 2000	THQ	Sport
	Tom und Jerry	Virgin Interactive	Jump&Run
	X-Men: Mutant Wars	Activision	Action
ab Nov.	Action Man (November)	THQ	Action
	Aliens: Thanatos Encounter (Nov.)	Fox Interactive/THQ	Action
	Batman (November)	Ubi Soft	Action
	Blade (November)	Activision	Action
	Buffy the Vampire Slayer (Nov.)	Fox Interactive/THQ	Action
	Buzz Lightyear		
	of Star Command (November)	Activision	Action
	Championsh. Motocross 2001 (Nov.)	THQ	Rennspiel
	Disney's Dinosaur (November)	Ubi Soft	Adventure
	Donald Duck Quack Attack (Nov.)	Ubi Soft	Jump&Run
	F1 Racing Championship (Nov.)	Ubi Soft	Rennspiel
	Mat Hoffmans Pro BMX (Nov.)	Activision	Sport
	MTV Sports: Pure Ride (Febr. 2001)	THQ	Sport
	Mummy, The (Dezember)	Konami	Action
	Power Rangers Light. Res. (Nov.)	THQ	Action/Adventure
	Rugrats in Paris – The Movie (März 2001)	THQ	Jump&Run
	Scooby-Doo!:		
	Classic Creep Capers (November)	THQ	Adventure
	Simpsons:		
	Treehouse Horror (Febr. 2001)	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	Walt Disney's Dschungelbuch (Nov.)	Ubi Soft	Adventure
	WWF No Mercy (März 2001)	THQ	Prügelspiel
Termin nicht bekannt:			
	Lufia	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Puzzle Attack	Nintendo	Pokémon
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure



Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
ab Sept:	Aidyn Chronicles: First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	Banjo-Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	8/00
	Blues Brothers 2000	Titus/Virgin Int.	Action/Adventure	6/00
	Conker's Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Action/Adventure	9/00
	Duck Dodgers	Infogrames	Jump&Run	7/00
	Eternal Darkness	Nintendo	Action/Adventure	7/99
	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	7/00
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	7/00
	Hercules	Titus/Virgin Int.	Action/Adventure	6/00
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Nintendo/LucasArts	Action/Adventure	7/00
	ISS 2000	Konami	Sport	9/00
	Mario Tennis	Nintendo	Sport	9/00
	Mega Man 64	Capcom	Action	7/00
	Mickey's Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Midway's Greatest Arcade Hits	Konami	Spielesammlung	–
	Pokémon Snap (Euro. Version)	Nintendo	Foto-Safari	9/00
	Power Rangers Light. Rescue	THQ	Action/Adventure	5/00
	San Francisco Rush 2049	Konami	Rennspiel	4/00
	Scooby-Doo!:			
	Classic Creep Capers	THQ	Jump&Run	–
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00
	The World is Not Enough	Eurocom/EA	First Person Shooter	9/00
	Turok 3:			
	Shadow of Oblivion	Acclaim	First Person Shooter	9/00
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel	–
	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	6/00
Termin nicht bekannt:				
	Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	8/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Spielesammlung	6/00
	Mini Racers	Nintendo	Rennspiel	7/99
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Mysterious Dungeon	Chun Soft	Rollenspiel	12/99
	Ogre Battle 64	Nintendo	Strategie/Rollenspiel	12/99
	Hey You, Pikachu!	Nintendo	Pokémon	7/00
	RiRa	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	SR3K (Street Racer 3000)	Boss Game Studios	Rennspiel	4/00
	Star Wars: Episode I	LucasArts	Action	7/00
	Battle for Naboo	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Super Mario RPG 2			





DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 9

Der frühe Vogel fängt den Wurm, sagt der Volksmund. Viele meinen, diese Weisheit sei auch auf elektronische Unterhaltungsmedien übertragbar: siehe PlayStation vs. N64. Doch ist der Frühstart wirklich das Geheimnis des Erfolgs? Was ist mit: Mega Drive vs. SNES, Atari 800/Apple II vs. C64, Saturn vs. PlayStation, Dreamcast vs. PS2 und nicht zuletzt Atari ST vs. Amiga? Offenbar hängt der Erfolg von anderen Faktoren ab ...

Hiroshi Yamauchi wird von der ihm unterstellten Chefetage gezwungen, seine Firma zu verlassen. Er kauft Sega, nimmt seine besten Hardware-Entwickler mit und bringt mit deren Hilfe eine neue Konsole auf den Markt, mit der er Nintendo das Wasser abgraben will. Undenkbar? Ein vergleichbares Schauspiel fand vor rund 15 Jahren statt. „Ich mache Computer für die Masse, nicht für die Klasse“, behauptete Jack Tramiel auf der Computermesse Comdex 1985 in Las Vegas.



Der Tramiel-Clan: Garry, Sean, Jack und Leonard (v.l. n. r.) übernahmen 1984 den Konkurrenten Atari

Markige Worte, doch es ging schließlich auch um einiges, vordergründig um die Dominanz auf dem brandneuen Markt der 16-Bit-Computer. Doch dieser spezielle Fall hatte eine ganz besondere Brisanz. Immerhin war der erfolgsverwöhnte Gründer von Commodore gerade erst von den Anteilseignern seiner Firma geschasst worden. Und so erschien sein 16-Bit-Computer, im Prinzip der Nachfolger des dominanten Marktführers C-64, unter der Flagge des Erzfeindes Atari, den er wenige Monate zuvor mithilfe seiner privaten Ersparnisse übernommen hatte. Zusätzliche Brisanz bekam die Auseinandersetzung aufgrund der Tatsache, dass ihm vor kurzem eine Option auf den 16-Bit-Konkurrenten Amiga durch die Lappen gegangen war. Dieser Computer war nicht nur der legitime Nachfolger des 8-Bitters von Atari, sondern er kam nun auch als Commodore-Gerät auf den Markt (vgl. TOTAL! 7/2000). Doch beginnen wir am Anfang ...

Jack Tramiel, in Polen geboren, wurde zur Zeit des Nationalsozialismus als Jude in einem Konzentrationslager interniert. Er überlebte sechs Jahre Zwangsarbeit und wanderte nach dem

Krieg in die USA aus, wo er in Ermangelung anderer Arbeitsplätze als Berufssoldat diente. Nach seinem Ausscheiden aus dem Staatsdienst gründete er eine kleine Reparaturwerkstatt für Schreibmaschinen in der New Yorker Bronx, nachts jobbte er zudem als Taxifahrer. Tramiel erkannte die Marktchancen, die sich in dem Marktsegment seines Geschäftes boten. Es gelang ihm, mit der Tschechoslowakei einen Vertrag über die Montage von Schreibmaschinen auszuhandeln. 1958 zog er nach Toronto, Kanada, wo er den Grundstein für seine Firma Commodore International Ltd. legte. Kurze Zeit später konnte er bereits einen alteingesessenen Konkurrenten übernehmen und weitete das Geschäft auf mechanische Rechenmaschinen und Büromöbel aus. 1962 brachte er seine Firma als Commodore Business Machines (CBM) an die Börse, Tramiel selbst fungierte als Präsident. Ein Investor namens Irving Gould erwarb 17 % der Anteile und bekleidete fortan den Posten des Chairmans (Vorstandsvorsitzender).

Unter dem Konkurrenzdruck der (billigen) japanischen Mitbewerber verlagerte CBM das Hauptgeschäft auf elektronische Rechenmaschinen. Ein genial einfaches Gerät für den (damaligen) Spottpreis von rund 400 DM – es beherrschte immerhin die vier Grundrechenarten – sorgte für bombige Umsätze. Allerdings steckte ein Chip von Texas Instruments in dem Rechner, und so konnte TI selbst schon bald ein noch günstigeres Konkurrenzprodukt anbieten. Tramiel musste zur Kenntnis nehmen, dass er als reiner Zweitverwerter von Technologie keine Aussichten auf langfristigen Erfolg haben würde. Für 800.000 Dollar, für die Gould aufkam, kaufte CBM den kleinen Chip-Hersteller MOS Technologies (MosTek), weitere Übernahmen folgten. Ein MosTek-Ingenieur namens Chuck Peddle hatte auf Basis des Motorola-8-Bitters 6800 den legendären 6502-Hauptprozessor entwickelt, der wesentlich leistungsfähiger als sein Vorbild und zugleich deutlich billiger als der Intel 8080 war. Er wurde nicht nur zum Herzstück des CBM-Rechners PET (zu Deutsch: Haustier; vgl. TOTAL! 9/99), sondern auch des Konkurrenten Apple II. Der Erfolg des PET konnte sich sehen lassen.

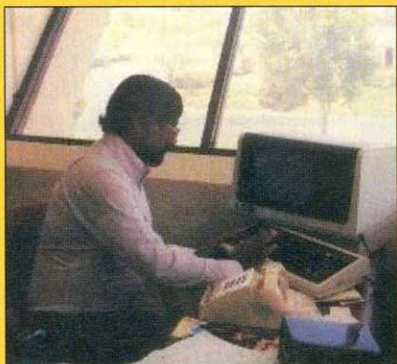
Seine Nachfolger wie die CBM-3000-, 4000- und 8000-Serien zielten auf den Profibereich und ließen Tramiels Kassen klingeln. Die Angebotspalette wurde um Drucker und Diskettenlaufwerke erweitert, die allerdings von anderen Herstellern gefertigt und dann als Commodore-Produkte verkauft wurden.



PET (Personal Electric Transactor), das Haustier: Ältere (okay, richtig alte ...) Leser erinnern sich vermutlich noch an den Commodore-Computer von 1977, der damals an vielen Schulen und Universitäten zum Einsatz kam. Die Speicherkapazität des Rechners war mehr als ausreichend, obwohl vier Kilobyte RAM aus heutiger Sicht geradezu lächerlich wirken. Kaum bekannt ist, dass die Firma schon 1975 einen Vorgänger namens VIA (Versatile Interface Adaptor) auf den Markt gebracht hatte, der dank seiner neuartigen Tastatur nicht mehr über die gängigen Lochkartenstreifen (vgl. TOTAL! 9/99) programmiert werden musste. Ein Jahr später folgte der KIM (Keyboard Input Module).

Dann verlagerte Tramiel den Schwerpunkt von CBM jedoch Richtung Heimcomputer – entsprechend seiner zu Beginn dieses Artikels geäußerten Philosophie. Vom VC-20 gingen weltweit schon eine halbe Million Geräte über die Ladentische, der Nachfolger C64 wurde schließlich zum VW Käfer der Heimcomputer (vgl. TOTAL! 6/2000). Er wurde von 1982 bis 1993 produziert – nach dem Fall des Eisernen Vorhangs verscherbelte Commodore Umengen der veralteten Geräte in die ehemaligen Ostblockstaaten und brachte es auf 22 Millionen verkaufte Einheiten. (Abgesehen von Nintendo konnte nur Atari noch größere Mengen eines 8-Bit-Geräts absetzen. Die VCS-Konsole kam auf 25 Millionen Stück.)

DIE LETZTEN SEIN



Shiraz Shivji war als leitender Ingenieur für die Entwicklung von C64 und Atari ST zuständig

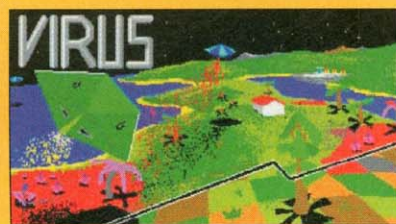
Neben dem günstigen Preis (immerhin fertigte Commodore den Hauptprozessor selbst, während ihn Apple und Atari beim Konkurrenten teuer einkaufen mussten) waren sicherlich Grafik- und Audiofähigkeiten ein gutes Verkaufsargument. Mit dem von Bob Yannes entwickelten SID wurde erstmals ein Soundchip speziell für einen Computer designt. Er bot Funktionen, die es sonst nur bei Synthesizern gab. Ein Geniestreich waren zudem die acht Sprites, die der Grafikchip verwaltete. Er überwachte die je 24 x 20 Pixel großen Objekte auf Kollision untereinander und mit dem Hintergrund, ohne dass damit die CPU belastet wurde. Für Programmierer waren Sprites ein himmlisches Geschenk, zumal sich ihre Anzahl durch Tricks auf bis zu 64 Stück hochschrauben ließ. Ein Vertriebsdeal mit Toys 'R Us in den USA tat ein Übriges für die Verbreitung des Gerätes, die das hässliche Gehäuse, die billige Tastatur und die langsamste Floppy-Disk aller Zeiten nicht schmälern konnten (immerhin boten diverse Fremdhersteller Beschleuniger-Module an). Die billige Diskettenstation musste mit der Hälfte der sonst üblichen Menge an Steuerungschips und RAM

auskommen. Sogar die Lichtschranke wurde eingespart, die sonst einem Gerät anzeigt, wenn der Schreib-Lesekopf bei der Nullspur angekommen ist. Die Erkenntnis, dass der Kopf in Grundstellung gefahren wurde, erlangte die Hardware dadurch, dass er zehnmal in kurzer Folge gegen den Anschlag knallte. Aber die meisten Geräte haben diese Tortur erstaunlich lange überlebt.

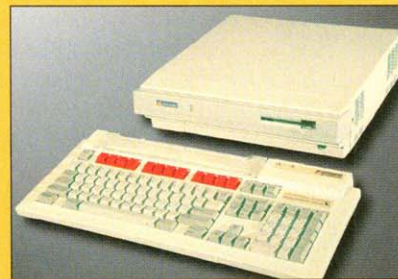
Doch zurück zu Tramiel. Seine Leitung der Firma war offenbar erfolgreich, aber keineswegs unumstritten. Obwohl Commodore eine Aktiengesellschaft war, führte er sie streng hierarchisch und patriarchalisch, wie ein Familienunternehmen. Als er 1983 seine drei Söhne in der Geschäftsleitung unterbringen wollte, war das Maß für Irving Gould voll: Er mobilisierte den Aufsichtsrat, und Jack Tramiel verlor am Freitag, den 13.1.1984 seinen Posten als Präsident. Als Nachfolger wurde der branchenerfahrene Marshall F. Smith verpflichtet, der zuvor eine Thyssen-Niederlassung auf den Antillen geleitet hatte. Tramiel verkaufte seine CBM-Aktien und kehrte seiner eigenen Firma den Rücken, um erst einmal eine ausgedehnte Weltreise zu unternehmen. Anschließend gründete er die Firma TTL (Tramiel Technologies Limited), mit der er einen neuen Computer entwickeln wollte, um sich – wie es die amerikanische Computer-Fachmagazine damals schilderte – an seinen ehemaligen Mitstreitern bei Commodore zu rächen. Kurz darauf bot sich eine noch bessere Gelegenheit: Der ehemalige Konkurrent Atari stand durch den großen Crash der Videospiele-Branche (vgl. TOTAL! 8/99) unmittelbar vor dem Ende. Nach über 200 Millionen Dollar Verlust innerhalb nur eines Quartals wollte der Besitzer von Atari, Warner Communications, das kostspielige ‚Kind‘ loswerden. Hier sprang nun Tramiel in die Bresche und kaufte am 2. Juli 1984 einen Teil der maroden Firma, und zwar den Heimbereich, der von der Abteilung für

Arcorn Archimedes

Der Archimedes hatte 1986 möglicherweise die größte Rechenpower aller 16-Bitter. Dank seiner RISC-Architektur war die Rechenleistung der mit acht Megahertz getakteten CPU namens ARM 2 (eine Spezialentwicklung von Arcorn) auf dem Papier gewaltig. Zuvor gab es lediglich eine sündhaft teure Sun-Workstation mit RISC-Chips. Da Arcorn keinen großen Namen hatte, wurde der Rechner von der Software-Industrie jedoch nie richtig unterstützt, und der Archimedes blieb den Beweis seiner Hardware-Power schuldig. Lediglich David Braben, der sich mit dem Arcorn BBC schon einmal einen Rechner dieses Herstellers für die Entwicklung seines Kulthits *Elite* ausgewählt hatte, lieferte mit dem Spiel *Zarch* einen namhaften Titel ab. Mangels einer Zielgruppe setzte er das 3D-Spiel kurze Zeit später unter dem Titel *Virus* für Amiga um. Da kein Mensch auf diesem Planeten die komplizierte Maussteuerung beherrschen konnte (vielleicht außer Braben selbst), floppte das Game ebenso wie die Fortsetzung *Virus 2000* für PlayStation im vergangenen Jahr.

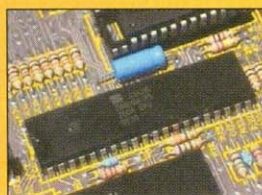


Arcorn stellte später Prozessoren für Geräte wie das 3DO, den Apple Newton und den Organizer von Psion her, bevor sich die Firma schließlich 1999 aus der Branche zurückzog.



Der 6502 (Abb. rechts oben) war 1975 eine der letzten Entwicklungen des Halbleiterproduzenten MOS, bevor die Firma von Commodore aufgekauft wurde. Steven Wozniak nutzte den Hauptprozessor als Herzstück für seinen legendären Apple I (sowie den Nachfolger Apple II). Auch Ataris VCS, die 8-Bit-Computerreihe (400/800, XL, XE) und das Lynx verwendeten die CPU. Weiterentwickelte Varianten steckten in den meisten Commodore-Computern (VC 20, C-64 usw.) sowie Geräten von Acorn und Oric, aber auch dem NES.

Hauptkonkurrent unter den 8-Bitern war der Z80 von Zilog (Abb. rechts unten), der ebenfalls auf dem Intel 8080 basierte und in den Sinclair-Computern (ZX 80/81, Spectrum), dem Colecovision, Segas Master System/Game Gear, MSX-Computern wie Sonys Hit Bit und dem CPC verwendet wurde. Im Mega Drive verrichtete er als Koprozessor zu Motorolas 68.000er seinen Dienst.

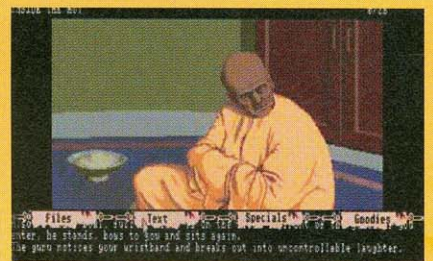


Spielautomaten (Atari Games) abgetrennt wurde. Er brachte den Laden auf Vordermann (von 5.000 Mitarbeitern feuerte er über 3.000!) und ging in direkte Konkurrenz zu Commodore, die ohne seine umstrittene, aber stets erfolgreiche Führungspersönlichkeit und sein Gespür fürs Geschäft erst einmal herbe Verluste einstecken musste. Ohne Shiraz Shivji, den leitenden C64-Entwickler (den Tramiel „mitgenommen“ hatte), entwickelte die Firma zuerst einmal C64-ähnliche Geräte wie den C16, 116 und den Plus/4, die allesamt flopten und innerhalb kürzester Zeit verramscht wurden. Die so genannte 364er Serie, leicht verbesserte C64er, kam über die Planungsphase gar nicht hinaus. Etwas völlig Neues musste her, und da kam eine kleine Firma namens Amiga gerade recht (vgl. TOTAL! 7/2000).



Magnetische Schriftrollen

Heutzutage werden kaum noch Adventures entwickelt, doch in den 80ern erfreute sich das Genre größter Beliebtheit. Dementsprechend avancierte das Grafik-Adventure *The Pawn* von Magnetic Scrolls dank seiner spektakulären Standbilder zum Vorzeigetitel für den Atari ST. Dabei hatte Anita Sinclair, die Frontfrau der Firma, das Spiel ursprünglich als Text-Adventure konzipiert (vgl. Kasten Sinclair QL). Fol-



lich bewahrte sie sich eine gesunde Skepsis gegenüber den neuen Superrechnern. Ihr Ende 1986 abgegebenes Statement jedenfalls lässt sich auch heute noch auf andere Systeme übertragen: „Die Entwicklungskosten für ein neues Programm auf einer 16-Bit-Maschine sind sehr hoch. Viele Firmen können oder wollen sich das nicht leisten. Also setzen sie Spiele von 8 auf 16-Bit-Computer um. Der Software-Käufer bekommt alte Ware vorgesetzt, die den Computer in keiner Weise ausnützt. Die Software verkauft sich nicht so gut, die Firmen erhalten nicht genug Geld und produzieren weiterhin Low-Quality-Software. Diesen Teufelskreis muss man durchbrechen. Ich kenne eigentlich nur drei Programme, die es wert sind, auf dem Atari ST gespielt zu werden: *Starglider*, *Time Bandits* und *The Pawn*. Der Rest der Programme, die ich bisher gesehen habe, ist für einen 16-Bit-Computer viel zu simpel!“ Auf *The Pawn* folgten die ähnlich gestalteten Spiele *Guild of Thieves*, *Jinxter*, *Corruption*, *Fish!* sowie ein kleines Bonusspiel für Fans, bevor sich Magnetic Scrolls mit der Entwicklung von *Wonderland* (basierend auf *Alice im Wunderland* von Lewis Carroll) übernahm und vom Markt verschwand.

Auf Amiga hatte Tramiel allerdings schon längst ein Auge geworfen. In den Bilanzen von Atari hatte er einen Kredit für Amiga entdeckt, der es ihm ermöglichte, sich das Know-how der kleinen Firma einzuverleiben und sich im Handstreich den Amiga-Computer zu sichern. Es gelang dem David jedoch, sich mit Commodore zu verbünden und somit Goliath ein Schnippchen zu schlagen.

Also beauftragte Tramiel den C64-Gott Shiraz Shivji, einen Konkurrenz-Computer zum Amiga zu entwickeln. Da man zwei Jahre im Zeitrückstand war, blieb nur eine Möglichkeit: Spezialchips konnten nicht mehr designt werden, es kamen (wie beim IBM-PC) nur Standardbausteine in Frage. Mit dem C64 hatte Shivji noch einen Rechner präsentiert, der die Konkurrenz von Apple und Atari alt aussehen ließ. Dies war zwar kein allzu großes Kunststück, wurde doch der C64 fünf Jahre nach dem Apple II und drei Jahre nach dem Atari 800 konzipiert, aber danach fragt schließlich

auch keiner, wenn man die Konkurrenz dermaßen überrollt. Diesmal hatte er allerdings keine fortschrittliche Technik zur Verfügung, ganz im Gegenteil. Trotzdem ist es zweifellos ein Fall für das *Guinness Buch der Rekorde*, dass es Shivji gelang, mithilfe von drei leitenden Ingenieuren innerhalb von knapp sechs Monaten einen 16-Bit-Computer aus dem Boden zu stampfen.

Es war wie ein Wunder: Atari präsentierte auf der CES-Messe im Januar 1985 den komplett fertig gestellten ST (Abkürzung für sixteen/thirtytwo Bit) und brachte ihn Monate vor dem Amiga auf den Markt. Tramiels persönlicher Triumph manifestierte sich unter anderem in der Tatsache, dass das DOS (Disk Operating System) seines Computers den „bescheidenen“ Namen TOS (Tramiel Operating System) trug. Die US-Presse nannte das Gerät scherzhaft „Jackintosh“, war jedoch ansonsten begeistert: Immerhin war der mit 8 MHz getaktete Hauptprozessor deutlich „schneller“ als der des angekündigten Amiga (7,15909 MHz). Außerdem hatte der High-End-Computer einen unschlagbar günstigen Preis (nicht umsonst lautete der Werbeslogan „Power without the price!“). Mit GEM von dem ehemaligen Microsoft-Konkurrenten Digital Research bot er zudem eine sehr komfortable, grafische Benutzeroberfläche, die dem Apple Macintosh (Jahrgang 1984) in nichts nachstand (abgesehen von der Tatsache, dass der User nur vier Fenster gleichzeitig öffnen konnte). Die verblüffende Ähnlichkeit stellten auch die Apple-Firmenanwälte fest, doch man einigte sich außergerichtlich ...

Ein CP/M-Emulator garantierte zudem die Kompatibilität der Disketten (360 KB einseitig, 720 KB doppelseitig) zu MS-DOS – ein Luxus, den der Amiga mit seinem eigenwilligen 880-KB-



Format nicht bieten konnte. Überhaupt hatte Commodore wieder einmal eines ihrer legendären Billiglaufwerke abgeliefert: Um die Kosten zu reduzieren, erkannte der Amiga nicht automatisch, ob sich eine Disk im Drive befand. Im Ausgleich dazu griff das System alle drei bis vier Sekunden mit einem deutlich hörbaren Klacken auf das Laufwerk zu – ein besonderes Hörvergnügen, wenn man die maximale Anzahl von vier Geräten (plus das interne) angeschlossen hatte! Dementsprechend dauerte es rund neun Sekunden, bis der Inhalt einer Diskette überhaupt erst erkannt wurde – der ST war mit drei Sekunden wesentlich schneller.

Als der Atari ST 520+ im Herbst 1985 auf der Systems in München präsentiert wurde (mit 126.000 Besuchern damals die größte Computermesse der Welt), sprach alles für den ST und gegen den Amiga, der noch nicht erhältlich war und dreimal so teuer sein sollte (ein Macintosh kostete das Vierfache). Doch erst bei näherer (oder besser: rückblickender) Betrachtung erwies sich dies als Milchmädchenrechnung. Der ST kostete zwar nur 1.298 DM, hatte aber keinen HF-Modulator, das bedeutet, er konnte nicht wie der Amiga an einen Fernseher angeschlossen



Der Atari ST 260 (oben) und sein großer Bruder, der ST 520 mit Disk Drive und Monitor



Spitzentechnologie noch preiswerter

Neu. ATARI 260 ST.

512 KB RAM,

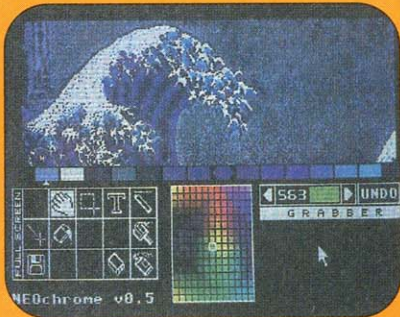
68000-CPU 16/32-bit,

GEM®

DM 1.298,-

unveränderliche Preisgarantie

ATARI



Das Malprogramm NEOchrome gehörte zum Lieferumfang des Atari ST

sen werden. Also benötigte man einen Monitor. Aber welchen? Wer sich für das günstige Schwarzweißmodell entschied (ein Farbmonitor war zum Start überhaupt noch nicht erhältlich), schaute alsbald in die Röhre. Ein Problem war, dass der Computer so schnell fertig gestellt wurde, dass die Software-Entwickler nicht mithalten konnten. Das angekündigte Grafikprogramm *GEM Paint* wurde durch das Shareware-Programm *NEOchrome* ersetzt, was jedoch einen gravierenden Nachteil hatte. Es lief nur unter der niedrigen Auflösung von 320 x 200 Punkten mit 16 Farben aus 512 (der Amiga konnte in derselben Auflösung ohne zusätzliche Tricks schon 32 aus 4.096 darstellen) und damit nicht auf s/w-Monitoren. Das Problem vergrößerte sich entscheidend, als die ersten Spiele kamen – was im Übrigen geraume Zeit dauerte. Das deutsche Magazin *Happy Computer* (Vorläufer der *Power Play*, die mittlerweile ebenfalls eingestellt wurde) titelte erst auf der Ausgabe 3/86 (!) mit der Zeile „Die ersten Spiele für den Atari ST“. Und was



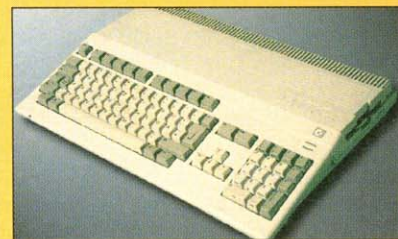
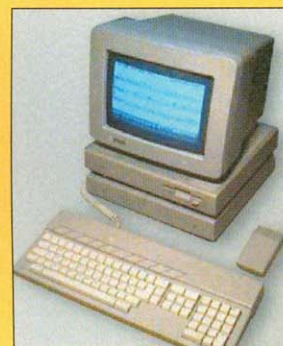
Das von Argonaut entwickelte Starglider gehörte 1986 zu den spektakulärsten Spielen. Die Erfahrungen der Entwickler im 3D-Bereich führten dazu, dass Mitarbeiter der englischen Firma den Super-FX-Chip für Nintendo entwickelten und unter Leitung von Miyamoto StarFox (StarWing) für das SNES programmierten. Einer der Argonaut-Leute, Giles Goddard, blieb anschließend bei Nintendo und war dort unter anderem für das N64-Spiel 1080° Snowboarding verantwortlich.



waren das für Spiele? Umsetzungen von 8-Bit-Grafik-Adventures wie *Transylvania*, *Fahrenheit 451* und *King's Quest* oder gar reinen Text-Adventures von Infocom. Letztere gehörten neben *Ultima II* (ebenfalls eine 8-Bit-Adaption) zu den wenigen Games, die überhaupt ohne Farbmonitor gestartet werden konnten.

Denn der ST hatte einen großen Nachteil, den die Entwickler schnell erkannten: Da der Rechner nur aus Bauteilen „von der Stange“ bestand, war es alles andere als ein Vergnügen, darauf Spiele zu entwickeln. Während der „langsame“ Amiga drei höchstkomplizierte Spezialchips für Sound, Grafik und anderes enthielt (Paula, Denise und Agnus inklusive Blitter und Copper), war beim ST die CPU für alles zuständig. Angebliche Spezialchips wie Glue und Shifter erwiesen sich als modifizierte Standardbausteine, die lediglich die Datenverwaltung, den RAM-Zugriff und die Umwandlung der Informationen des Bildspeichers in Monitorsignale übernahmen. Der Soundchip (YM-2149 von Yamaha) bot drei Ton-Oszillatoren-Kanäle plus einen Rauschgenerator, der Amiga vier Stereo-Soundkanäle auf Sample-Basis.

Design-Wechsel: Während das Gehäuse des Amiga 500 von der ST-Serie inspiriert wurde, ging Atari den umgekehrten Weg: Der Mega-ST wurde im Stil des Amiga 1000 gestaltet.



Sinclair QL

Bereits 1984 stellte Clive Sinclair einen (angeblichen) 16-Bit-Computer vor, den Sinclair QL (für Quantum Leap). Leider machte das Gerät seinem Namen keine Ehre, denn es war alles andere als ein Quantensprung. Nicht nur, dass der QL den Erfolg der Vorgänger ZX 81 und ZX Spectrum nicht wiederholen konnte, er geriet sogar zu einem absoluten (finanziellen) Fiasco. Von der Fachpresse nach der Präsentation gnadenlos niedergemacht, wurden selbst im Spectrum-begeisterten England kaum Einheiten abgesetzt. Die restliche Welt nahm praktisch keine Notiz von dem Rechner.

Der Haken war (unter anderem), dass der Hauptprozessor Motorola 68.008 lediglich über einen 8-Bit breiten Datenbus verfügte, wodurch seine Leistung massiv ausgebremst wurde. Das System basierte auf BASIC, es konnten nur 16 Farben dargestellt werden, es gab keine grafische Benutzeroberfläche, als Datenspeicher dienten so genannte Microdrives, die mit 2,5 mm breiten, 5 Meter langen Tonbändern arbeiteten. Sir Clive Sinclair setzte weitere Millionen mit einem (aus heutiger Sicht visionären) Elektro-Stadtauto (im Stil eines Messerschmidt Kabinenrollers) in den Sand, bevor er 1987 mit seiner neuen Firma Cambridge Computers den ersten Palmtop der Welt (Z88) vorstellte.



Praktisch das einzige Highlight, das zuerst für den QL veröffentlicht wurde, war ein Titel, der fälschlicherweise dem Atari ST zugeschrieben wurde: *The Pawn*. Die beeindruckende Grafik, die später zum Hauptverkaufsargument der Spiele gegenüber dem Marktführer Infocom hochstilisiert werden sollte, gab es beim QL allerdings noch nicht. Anita Sinclair, die Chefin von Magnetic Scrolls (nicht verwandt oder verschwägert mit

Clive Sinclair) war anfangs strikt gegen die Einbindung von Bildern bei der ST-Umsetzung. Erst als sie die detaillierten Kunstwerke von Geoff Quilley sah (die mithilfe des Billigprogramms *NEOchrome* entstanden), ließ sie sich überzeugen. Bei dem zweiten Projekt der Firma, *Guild of Thieves*, wurden die Grafiker bereits in das Spieldesign mit einbezogen.



Auf den ersten Blick macht die Platine des QL einiges her, doch was nützt schon ein 16-Bit-Hauptprozessor, wenn er seine Daten nur mit der Geschwindigkeit eines 8-Bitters weitergeben kann?



Statt sich auf wenige, aber erfolgreiche Produkte zu konzentrieren, überschwemmten Atari und Commodore den Markt mit unterschiedlichen Geräten. Die Kreativität der Hardware-Entwickler kannte keine Grenzen, und offenbar wurde fast jede Idee auch in die Tat umgesetzt. Kunden und Software-Entwickler wurde es wirklich nicht leicht gemacht, sich für ein System zu entscheiden. Wer auf das falsche Pferd setzte, konnte seinen Investitionen nur noch nachtrauern.

An dieser Stelle möchten wir auf eine interessante Analogie unter den 16-Bitern hinweisen. Segas Mega Drive erschien früher, hatte eine schnelle CPU und einen Yamaha-Soundchip – wie der ST. Das SNES kam später auf den Markt, hatte einen langsamen Hauptprozessor (im Grunde genommen war Nintendos 16-Bitter ein verkapptes 8-Bit-System). Dafür hatte es aber einen aufwändig designten Grafikchip (mehr Farben und Effekte) und einen speziellen Soundchip mit besseren Sampling-Möglichkeiten – wie der Amiga.

Lange Zeit schien es, als wäre der ST nicht in der Lage, flüssiges horizontales Scrolling zu erzeugen, sodass ein banales Ballerspiel namens *Goldrunner* (oder der *Spy Hunter*-Klon *Time Bandits*) zum Kulthit avancierte – einfach nur, weil es flüssig scrollte (allerdings ausschließlich vertikal). Der eine oder andere C64-User erinnert sich vielleicht an einen ähnlichen Effekt bei *Uridium*, das jedoch deutlich besser spielbar war.

Apropos Andrew Braybrook: Die Scrolling-Schwäche des ST ist auch der Grund für die völlig missratene Fortsetzung des Superhits *Paradroid!* (Ein paar Jahre später stellte schließlich Factor 5 mit der *Turrican*-Umsetzung eindrucksvoll unter Beweis, dass sogar diagonales Scrolling möglich ist, wenn der Programmierer sein Handwerk beherrscht.)

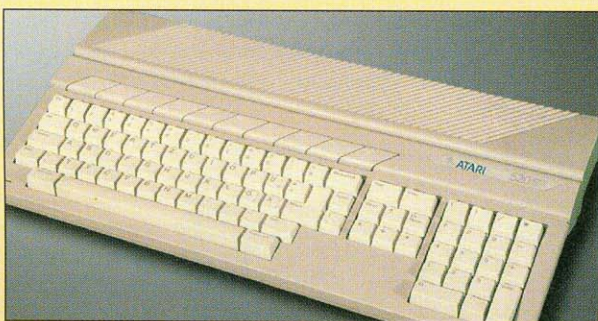
Schnell kamen die Software-Firmen zu dem Schluss, dass der ST nicht für Spiele geeignet sei – auch wenn auf dieser Plattform das laut Hersteller „erste 16-Bit-Spiel der Welt“ erschien: *Brattacus* von der bis dato unbekannten Firma namens Psygnosis. Eines der ersten Unter-

nehmen, das ST-Spiele kategorisch ablehnte, war Electronic Arts (eine Haltung, die der heutige Software-Gigant dieser Tage auch gegenüber Segas Dreamcast vertritt). „Wir machen in der Regel nur Software für Computer, die allein in den USA mehr als 100.000-mal verkauft wurden. Von dieser Zahl ist der ST noch weit entfernt“, begründete EA-Manager David Garder die Politik. Der Amiga wurde jedoch vom Start weg unterstützt – anfangs zwar nur mit 8-Bit-Umsetzungen, die aber durch spektakuläre Grafik und/oder sensationellen Stereo-Sound glänzten. Der Widerspruch zur erfolgsorientierten Firmenphilosophie wurde folgendermaßen gerechtfertigt: „Der Amiga ist für uns etwas Besonderes, ein entscheidender Durchbruch der Technologie. Der Atari ST ist so eine Art verbesserter Macintosh für weniger Geld, während der

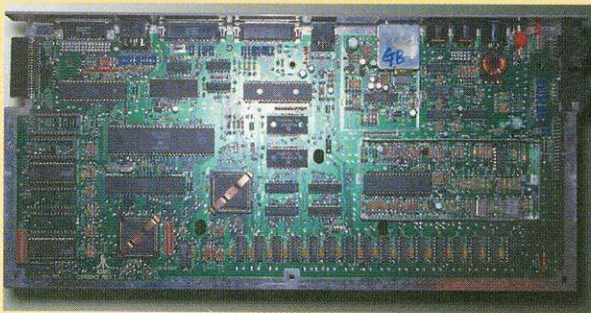
Amiga eine echte Revolution bedeutet. [Er] ist der erste Computer, bei dem die Grafik die Qualität von Fernsehbildern erreicht.“ Dementsprechend war es Electronic Arts, die die erste so genannte „Killer Application“ für den Amiga veröffentlichte – ein Grafikprogramm namens *Deluxe Paint*. „Nach einigen Minuten Arbeit mit *Deluxe Paint* kommt man sich vor wie Goethes Zauberlehrling, der nicht mehr weiß, wo ihm der Kopf steht. Angesichts der zahlreichen Funktionen und Möglichkeiten, ein Bild zu malen, wird einem schier schwindelig“, schwärmte die *Happy Computer* und war damit in guter Gesellschaft. Überall las man plötzlich von dem „Traumcomputer“, der neue Dimensionen eröffnete. Ergo sollte der Amiga den Markt überrollen und den ST an die Wand spielen. Richtig? Nicht unbedingt! Denn auch wenn Mitte der 80er Jahre das Motto „Die Software ist das Entscheidende“ (Die englische Variante „Software sells hardware“ ist auch heute noch die Beschwörungsformel der gesamten Branche) bereits galt, spielten damals noch andere entscheidende Faktoren für den Erfolg oder Misserfolg der „16-Bit-Supercomputer“ eine Rolle.



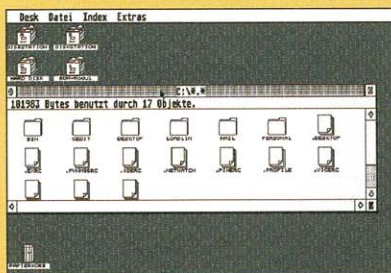
Jack Tramiel wirbelte im Atari-Hauptquartier eine Menge Staub auf. Als dieser sich legte, hatten rund zwei Drittel aller Angestellten ihren Job verloren



Der Atari 520 ST und sein Innenleben: power without the price!(!?)



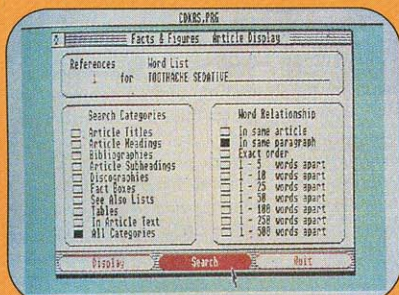
Denn da gab es ja noch die billigen 8-Bit-Überflieger C64 und NES. Warum sollte man x-tausend Mark für einen Computer (plus Monitor) ausgeben, wenn man für wenige Hundert Marker ein Gerät haben konnte, das den Zenit seines Erfolges noch lange nicht erreicht hatte. Von den Folgekosten ganz zu schweigen. Denn während wir ständig von Diskettenlaufwerken berichten, waren diese lange Zeit wahre Luxusgüter: Ein Disk Drive für den Atari 800 XL kostete 1984 beispielsweise 1.200 DM (der Computer selbst „nur“ 1.000), zehn qualitativ hochwertige 5-1/4-Zoll-Disketten von BASF oder Sony satte 70 Mark. (Die Oldies unter den Lesern erinnern sich bestimmt noch: doppel-seitige Disks waren noch teurer, aber dank der legendären Diskettenlocher (oder handelsüblicher Scheren) konnten die Einseiter im Handumdrehen in doppel-seitige Datenträger verwandelt werden). Kassettenlaufwerke waren (ebenso wie die dazugehörigen Spiele) deutlich billiger und deshalb für ehrliche Software-Käufer wesentlich interessanter – nur durch intensives Raubkopieren amortisierten sich die Anschaffungskosten für ein Disk Drive in Windeseile.



Die grafische Benutzeroberfläche des Atari ST wurde vom Apple Macintosh 'inspiriert'

Wenn man sich also keinen 16-Bitter als Statussymbol leisten konnte, musste das zwingend notwendige Anwendungsprogramm als Kaufargument herhalten. Das Gerät war zu teuer für eine Spiele-Maschine, für einen Office-Computer fehlten jedoch wie so oft die nützlichen Anwendungsprogramme. Der Amiga hatte fantastische Grafikprogramme, aber die waren genau genommen eher Spielerei, die fantastischen Videoanwendungen waren ihrer Zeit leider voraus. Als Profianwendung für DTP (Desk-Top-Publishing) oder CAD (Computer Aided Design) setzte sich jedoch der Mac durch. Textverarbeitung und Tabellenkalkulation waren sogar klare Schwächen des Amiga. Für den ST fand sich jedoch eine unschlagbare Anwendung: Dank der visionären MIDI-Schnittstelle (Musical Instrument Digital Interface) konnte der ST zum Beispiel mit einem Synthesizer gekoppelt werden. Durch die Möglichkeit, Tonsequenzen einzulesen, zu verfremden und Platz sparend zu speichern, wurde der ST zur unerlässlichen Ausstattung sowohl für den ambitionierten Hobbymusiker als auch für professionelle Tonstudios.

Eins hatten die Konkurrenten Atari und Commodore jedoch gemeinsam: die Unfähigkeit, sich auf ein Produkt zu konzentrieren und dieses zu vermarkten. Der viel zu kostspielige Amiga 1000 wurde zwar 1987 durch den massenmarktauglicheren 500er ersetzt, bei dem an Stelle des veralteten Agnus-Chips der Fat Agnus trat, was eine Speicherkapazität von 1 MB (Standard) ermöglichte. Dadurch wurde dem Amiga schließlich doch noch der verdiente



Auf der CES-Messe im Juni 1985 sorgte Atari für eine Sensation: Die Firma präsentierte den Prototypen eines CD-ROM-Laufwerks für den ST. Als Demonstration der gewaltigen Speicherkapazität von 540 Megabyte diente eine Enzyklopädie. (Die Abbildung zeigt das von Activision Corp. entwickelte Programm.) Das fertige Produkt erschien schließlich für IBM-PCs

Erfolg zuteil, und er wurde zur besten Spieleplattform der späten 80er/frühen 90er Jahre. Es folgten der 500plus, 600 und 1200. Gleichzeitig wurde diesem Heimcomputer jedoch die Office-Line der 2000er Serie entgegengesetzt, der die Anwendungsmöglichkeiten fehlten. Später gab es dann noch die 3000er (mit 32-Bit-Architektur und Motorola 68030) und 4000er Amigas, die zwar unglaublich leistungsfähig waren, aber im Profi-Videobereich nur geringen Nutzen hatten. Nach dem Launch des Amigas verzettelte man sich auch im erfolgreichen 8-Bit-Bereich: Unzählige Computer wurden hergestellt, die den C64 ersetzen oder ergänzen sollten (C16, 116, 128, 128 D, plus/4, SX 64, C65 usw.), die größtenteils diverse Inkompatibilitäten zum Urvater C64 aufwiesen und allesamt scheiterten. Anfang der 90er kamen dann noch der Multimedia-Superflop CDTV (Für deren Vermarktung ironischerweise der Atari-Gründer Nolan Bushnell engagiert wurde!) und die CD-ROM-Konsole CD 32 sowie diverse PC-Experimente hinzu, was letztendlich dazu führte, dass Commodore am 29.4.1994 Konkurs anmeldete und für 12 Millionen Dollar von der deutschen Computer-Handelskette Escom (ehemals größter Vobis-Konkurrent) aufgekauft wurde. Nachdem der Neuerwerb hauptsächlich dafür genutzt wurde, PCs unter dem Markennamen Commodore zu veröffentlichen, musste Escom am 15.7.1996 ebenfalls ihre Tore schließen. Das Tochterunternehmen Amiga Technologies GmbH wurde im März 1997 von Gateway gekauft, doch die Hoffnung vieler verbleibender Amiga-Fans (womit der Rechner seinem Namen „Freundin“ alle Ehre machte) wurde nicht erfüllt. Nach endlosen Planungen, Ankündigungen und Versprechungen wurde der Oldie schließlich Ende letzten Jahres zur endgültigen Ruhe gebettet.

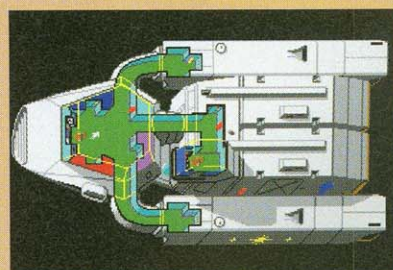
Nicht viel besser erging es (beziehungsweise: nicht viel intelligenter agierte) Atari: Diverse Projekte (20-MB-Festplatte, ST-Grafikkarte, zusätzlicher 32-Bit-Prozessor, eine zweite Memory Control Unit, um die maximal adressierbare Speichermenge von 4 MB auf 8 MB zu erweitern, da beim Amiga maximal 8,5 MB angesprochen werden konnten) verunsicherten den ST-User oder -Interessenten. Wie beim Konkurrenten wurde die 8-Bit-Linie fortgesetzt (130 XE, 65 XE), und diverse Konsolen wurden veröffentlicht (XE GS, VCS 7800, Lynx, Jaguar). Es erschienen 1040ST, STe, Mega STe, TT030, Falcon 030, der Laptop STacy, die Transputer-Workstation, IBM-kompatible PCs und vieles mehr. Letztendlich überlebte Atari den alten Widersacher zwar um zwei Jahre – hauptsächlich deshalb, weil Atari in einem Rechtsstreit mit Sega (wegen der Verletzung von Patenten) mehrere Millionen Dollar zugesprochen bekam. 1996 fusionierte Tramiel mit dem Festplattenhersteller JTS (Jugi Tandon Systems). Als Name des gemeinsamen Unternehmens wurde JTS gewählt, und die Überreste von Atari wurden unauffällig abgewickelt. Für lächerliche fünf Millionen Dollar kaufte Hasbro Interactive am 23.2.1998 die noch übrig gebliebenen Atari-



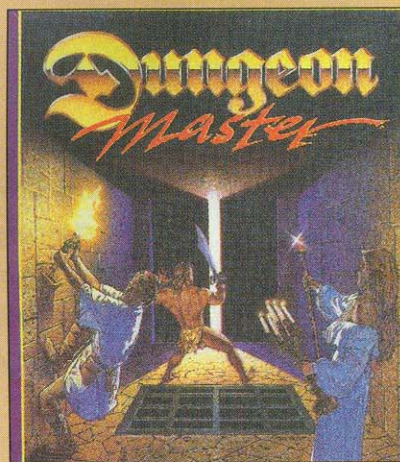
Woran erinnert uns der Microfalcon von Atari? Ob das ähnliche Design der PlayStation 2 wirklich nur Zufall ist?

Lizenzen und -Rechte aus dem Besitz von JTS. In den vergangenen zwei Jahren versuchte die Software-Abteilung des Brettspiel-Giganten vergeblich, den traditionsreichen Namen als Label wieder zu beleben und veröffentlichte zahlreiche Updates alter Klassiker wie *Pong*, *Breakout* und *Centipede*, jedoch ohne nennenswerten Erfolg. Die teure Atari-Image-Kampagne war schließlich dafür verantwortlich, dass auch Hasbro Interactive ins Trudeln geriet und kürzlich wieder in den Mutterkonzern eingegliedert wurde.

Von dem ganzen Tohuwabohu profitierten in erster Linie Sega und Nintendo. Ein Kunde, dem es in erster Linie um Spiele ging, war mit einer Spielkonsole allemal besser bedient. Und aus den Fehlern von Atari und Commodore konnte die gesamte Entertainment-Branche ihre Lehren ziehen ...



Faster than Light (FTL) lautete der unbescheidene Name einer englischen Software-Firma, die 1986 mit Sundog (Abb. oben) für ein ST-exklusives Highlight sorgte. Wesentlich bekannter und erfolgreicher geriet allerdings ihr nächster Titel: das bahnbrechende 3D-Rollenspiel Duneon Master, das im Laufe der Zeit für alle möglichen Systeme umgesetzt wurde. Nach der Fortsetzung des Hits verschwand FTL allerdings in der Versenkung.



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
THQ

Entwickler:
Core Design

Preis:
ca. DM 70



TOMB RAIDER™

Lara Croft, gestandene Abenteurerin auf inzwischen vier Plattformen, gibt ihr Debüt auf Nintendos Minikonsole. Das Rad wurde zwar nicht neu erfunden, doch hat sich Core Design mächtig ins Zeug gelegt, um das Game-Boy-Modul zu einem echten Tomb Raider-Erlebnis werden zu lassen.



Lara Crofts Abenteuer beginnt, wie könnte es anders sein, mit einer erklärenden Einleitung zur Vorgeschichte. Ein guter Bekannter der Heldin macht die Archäologin auf eine mysteriöse Überlieferung aufmerksam. Der Inhalt dieser Aufzeichnung verweist auf ein Artefakt, dessen magische Kraft, sollte sie in falsche Hände geraten, das Ende der Menschheit herbeiführen könnte. Dieser so genannte Stein des Alptrahms ist eine Kristallkugel, die den erzbösen Geist einer finsternen Kreatur gefangen hält. Die Hohepriester der Inkas, Mayas und Azteken hatten den üblen Quaxet dort eingesperrt und sein gläsernes Gefängnis von einem steinernen Tempel umschlossen.

POSITIV

Umwerfende Grafik, riesige Level, großes Move-Repertoire



NEGATIV

Actionanteil könnte etwas herausfordernder sein



Natürlich muss sich die attraktive Weltenbummlerin sofort auf den Weg nach Südamerika machen, bevor jemand anderes in den Besitz der mächtigen Seelenfalle gelangt. Doch schon vor dem Betreten des Tempels

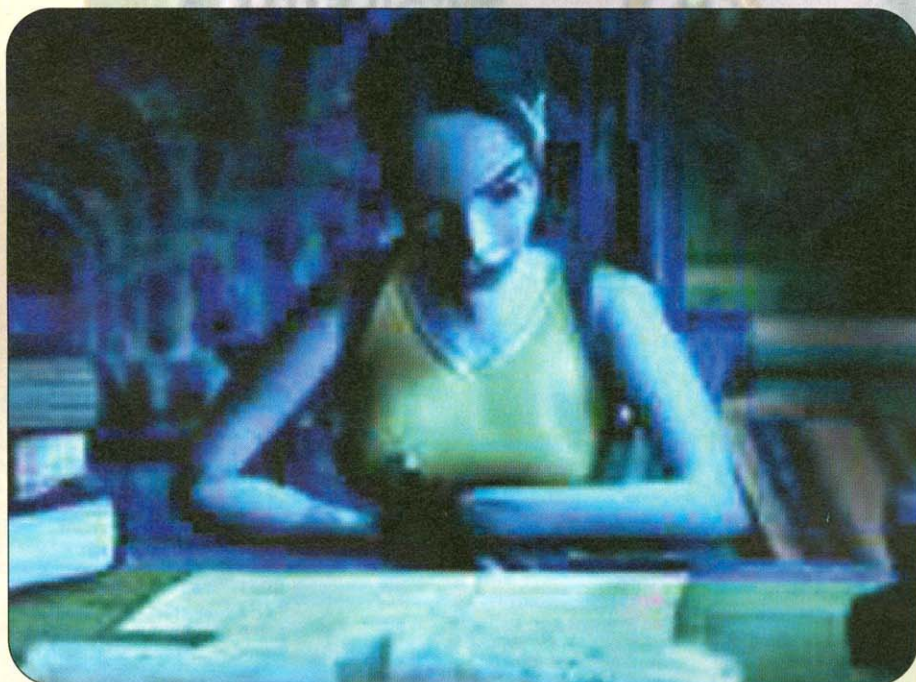
erkennt Lara, dass sie die unterirdischen Kammern nicht allein erforschen wird. Die Tempelanlage, die sich über 14 vielseitig gestaltete Areale erstreckt, ist atmosphärisch prächtig gelungen. Fackelhalter, Statuen, Kohlebecken, Sarkophage und Ähnliches säumen euren Weg, während ihr als Lara Croft durch die Korridore stapft. Falltüren, rutschige Schrägen, Leitern und mit Kletterranken bewachsene Hangelabschnitte schleusen euch durch das steinerne Labyrinth. Hin und wieder trifft ihr auf versperrte Durchgänge, die erst mit einer Stange Dynamit freigesprengt werden müssen. Bleibt das Hindernis trotz der Ladung Sprengstoff bestehen, seht ihr euch aller Wahrscheinlichkeit nach einem der zahlrei-



Schlüssel

gefunden und ins dafür vorgesehene Schloss gesteckt habt, öffnet sich das verbarrikadierte Tor. Das alles ist mit Sicherheit nicht neu, doch überträgt sich die *Tomb Raider*-Stimmung der Konsolen- und PC-Abenteuer auf diese Art wirklich deutlich.

Auch die Bewegungen der agilen Adligen sind dem Move-Repertoire der „großen“ Grabräuber-Episoden entliehen. Aufgrund der begrenzten Anzahl von Game-Boy-Buttons, die die Core Design zur Verfügung stand, mussten die britischen Entwickler sehr überlegt vorgehen, um 25 verschiedene Aktionen zu integrieren. Mit ein bisschen Übung seid ihr aber problemlos in der Lage, der Heldin ihre akrobatischen Einlagen zu entlocken. Dass der Schwerpunkt des Moduls eher im forschenden Bereich als im wilden Geballer aus allen nur erdenklichen Lagen heraus angesiedelt ist, erleichtert den Umgang mit der konsolenbedingt beschränkten Steuerung zusätzlich. Die Gestaltung der Level ist schon ausgesprochen eindrucksvoll.



Mit den opulenten Videofilmen der Konsolenabenteuer können sich die Zwischensequenzen des GBC-Moduls nicht messen. Trotzdem leistet die „Diashow“ deutlich ihren Beitrag zur Vermittlung der Hintergrundstory





Lara Croft in ihrem Element

Tomb Raider wäre nicht *Tomb Raider*, wenn die Heldin nicht hin und wieder ins Wasser springen müsste. Core Design hat dementsprechend auch diesen Aspekt ihrer erfolgreichen Videospielreihe umgesetzt. Hüpf Lara ins kühlende Nass, erscheint neben dem Lebensbalken eine Atemluftanzeige. Ist die Sauerstoffreserve verbraucht, wird der Gesundheitszustand der Heldin rapide schlechter.



Neben vereinzelt auftauchenden menschlichen Gegnern beherbergen die Stages zahlreiche tierische und übernatürliche Feinde. Skorpion, Schlange, Skelett, Mumie und Gevatter Tod sind aber verhältnismäßig leicht zu besiegen. Die hohe Anzahl auffindbarer „MediPaks“ verringert das Risiko solcher Auseinandersetzungen zusätzlich.



Die tödlichste Gefahr im Spiel stellen die Fallen dar. Während Verwundungen durch Pfeilschussfallen oder wirbelnde Wandklingen noch geheilt werden können, bedeutet der Sturz in eine mit gespitzen Pfählen gespickte Grube das sichere Ende und den Neustart beim letzten Speicherkristall.



Noch eindrucksvoller sind aber die geschmeidigen Animationen der Akteurin – geradezu phänomenal! Wie im echten Leben zieht sich Lara an Felsblöcken hoch, hangelt sich mit von links nach rechts wiegendem Körper unter der Höhlendecke entlang, und ändert sie im Lauf spontan die Richtung, schlittert sie naturgetreu ein Stück weiter, bevor ihre Stiefel wieder Fuß fassen.

Unterm Strich muss man den Entwicklern ein großes Lob dafür aussprechen, dass sie die GBC-Konvertierung nicht stiefmütterlich behandelt haben. Das Ergebnis ist ein lohnenswertes 32-MBit-Modul, dessen komplexes Abenteuer die Freunde atmosphärischer Adventure-Level voll und ganz in seinen

Bann zieht. Anhänger geballter Action sollten *Tomb Raider* vor der Anschaffung allerdings Probe spielen, da Lara Croft ihre Zwillingsknarren über weite Strecken des Spiels ruhen lassen kann.

Sebastian Krämer

Gameplay		1-
Laras Move-Palette und die daran angepassten Rätsel ergeben ein vielseitiges Spiel.		
Dauerspaß		1-
Abenteuerlustige werden süchtig, reine Action-Freaks könnten die großen Level frustrieren.		
Grafik		1
Sowohl die Heldin als auch die Stages sind technisch und optisch perfekt designt.		
Sound		2
Soundeffekte und Musik tragen ihren Teil zur gelungenen Stimmung <i>Tomb Raiders</i> bei.		
Modulspeicher	1 Spielstand	
Passwörter	nein	
Systeme	GBC	
Rumble-Modul	nein	
GB-Printer	nein	
Spieler	1	
Level	14	
Schwierigkeit	mittel	
Bildschirmtexte	deutsch	
Speicherkapazität	32 MBit	
Erhältlich	im Handel	
FAZIT		1-

Auch erhältlich in
Ladengeschäften
in Ihrer Nähe

AUTORISIERTER
Joysoft
POINT
DIE SPIELE-PROFIS

DOWNTOWN bei Bücher-Walther
08280 Aue Schneeburgerstr. 19

HIGHSCORE!
27568 Bremerhaven Bm.-Smidt-Str. 92

MULTI MEDIA WORLD
31832 Springe Burgstr.13

GAMESHOP
35390 Giessen Katharinenstrasse 21

DNE JOY & GAME
38364 Schöningen Markt 7

JOYPOINT DÜSSELDORF
40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24

COMPUTERSPIELE & MEHR
41061 M'Gladbach Eickener Str. 14

CONNACTION
41460 Neuss Klarissen Str. 15

GAMESHOP
41515 Grevenbroich Ostwall 12

WOLLYWORLD
45127 Essen Viehofer Str. 17

PLAYER ONE
47839 Krefeld-Hüls Kempener Str.22

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
50676 Köln Mathiasstr. 24-26

KPM COMPUTER FUN STORE GbR
51065 Köln Galerie Wiener Platz

JOYBO
53111 Bonn Münster Str. 11

SOFT PARADISE
53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-Str. 10

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
53721 Siegburg Kaiser Str. 54

JOYSOFT POINT KOBLENZ
56068 Koblenz Stegmannstr. 33 - 41

JOYSOFT POINT SIEGEN
57072 Siegen Am Bahnhof 35

JOYSOFT POINT LÜDENSCHIED
58507 Lüdenschied Knapper Str. 12

JOYSOFT POINT FRANKFURT
60311 Frankfurt Fahrgasse 87

SOUNDHECK
63065 Offenbach Kaiserstr.31

JOYSOFT POINT RAMSTEIN
66877 Ramstein Miesener Str.18

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt J. Mauthe Str. 7

TECHNO LAND AUDIO VIDEO GmbH
73779 Deizisau Sirnauer Str. 56

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
77933 Lahr Breisgaustr. 37

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
79312 Emmendingen Elzdamm 61

A & L COMPUTER GmbH
89518 Heidenheim Wilhelmstr. 23

SOFTPRICE WERTHEIM
97877 Wertheim Lindenstr. 16

Werden auch Sie autorisierter JOYSOFT POINT
Infos unter 0221/94 86 10 21 Herr Herzog

gameplay
44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brückcenter

Ladengeschäft
97070 Würzburg Juliuspromenade 11

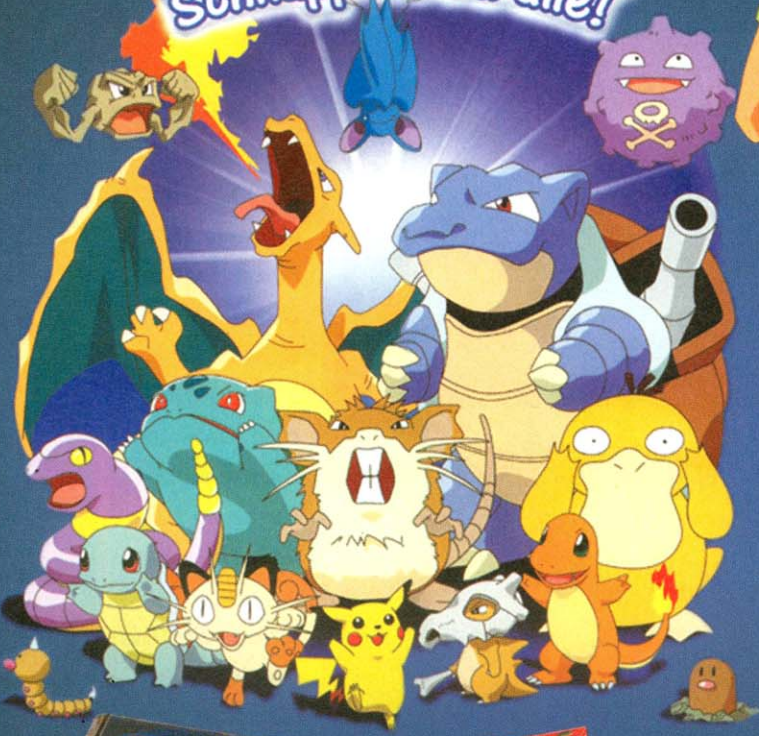


gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Pokémon

schnapp' sie Dir alle!



Pokémon Spieleberater
gelbe Edition
DM 24,95



Pokémon Spieleberater
rote und blaue Edition
DM 9,95



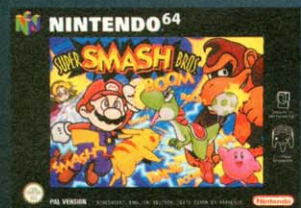
Pokémon
gelbe Edition
DM 69,95



Sammelkarten-Ordner
DM 29,95



Pokémon
rote oder
blaue Edition
je DM 69,95



Super Smash Bros.
DM 89,95



Pikachu Pedometer
DM 44,95

GameBoy Color
verschiedene Farben
je DM 139,95



Bestell-Hotline:

0180 52 11 844

oder 0931 35 45 222

Joysoft
www.joysoft.de

GameSite GmbH
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr,
UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurocheck
bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM.
Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und
Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote solange Vorrat reicht.

TEIL 2

Game Boy Hall of Fame

Hallo und herzlich willkommen zum zweiten und letzten Teil unserer Übersicht der besten Game-Boy-Spiele aller Zeiten! Auf den folgenden Seiten findet ihr ausschließlich Titel, die von uns mit einem **TOTAL!**-Genial-Gütesiegel ausgezeichnet wurden und somit alle ihr Geld wert sind, ob neu oder alt. Es sind zwar nur 33 an der Zahl, und nicht 38, wie wir in der vergangenen Ausgabe angekündigt haben, doch auch die besten Datenbanken spielen uns mal einen Streich. Viel Spaß beim Schmökern!

Titel	Genre	Note	Test in T!
Pokémon Gelbe Edition	Pokémon/Rollenspiel	1	7/00
Pokémon Pinball	Flipper	1-	6/99
Pokémon Rot & Blau	Pokémon/Rollenspiel	1	10/99
Probotector 2	Action/Jump&Run	2+	10/94
Quarth	Strategie	2+	11/94
Quest for Camelot	Action/Adventure	2+	3/99
R-Type DX	Shoot 'em Up	1-	7/99
Rayman	Jump&Run	1-	3/00
Die Schlümpfe im Alptraumland	Jump&Run	2+	2/99
Shanghai Pocket	Puzzlespiel	1-	1/99
Spirou – The Robot Invasion	Jump&Run	2+	7/00
Stargate	Puzzlespiel	2+	3/95
Stranded Kids	Action/Adventure	2+	1/00
Street Fighter Alpha			
Warriors Dreams	Prügelspiel	2+	4/00
Street Fighter II	Prügelspiel	1-	2/96
Super Mario Bros. Deluxe	Jump&Run	1-	6/99
Super Mario Land 2–			
Six Golden Coins	Jump&Run	1-	9/94
Swing	Puzzlespiel	2+	5/00
Sword of Hope II	Rollenspiel	2+	10/96
Tetris	Puzzlespiel	1	7/97
Tetris Attack	Puzzlespiel	1-	1/97
Tetris Blast	Puzzlespiel	2+	6/96
Tetris DX	Puzzlespiel	1	1/99
Tetris Plus	Puzzlespiel	1-	10/97
Toonsylvania	Jump&Run	1-	8/00
Top Gear Rally	Rennspiel	1-	4/99
Top Gear Rally 2	Rennspiel	1-	6/00
Total Soccer 2000	Sport	2+	12/99
Wario Blast featuring Bomberman!	Action/Strategie	2+	4/95
Wario Land –			
Super Mario Land 3	Jump&Run	1-	6/94
Wario Land II	Jump&Run	1	5/98
Wario Land 3	Jump&Run	1-	6/00
Zelda IV – Link's Awakening DX	Action/Adventure	1	2/99

Pokémon Gelbe Edition

Pika!

Prinzipiell unterscheiden sich die verschiedenfarbigen Editionen von *Pokémon* nicht wesentlich voneinander: Mit dem Jugendlichen Ash sucht ihr in einer Fabelwelt nach kleinen Monstern, die ihr in rollenspieltypischen Passivkämpfen fangen und trainieren sollt. *Pokémon Gelb* erschien nach den Editionen *Rot* und *Blau* und weist ein paar Neuerungen auf. Zum einen spaziert das



knuffige Pikachu ständig neben euch her und braucht eure Aufmerksamkeit, sonst wird es traurig. Zweitens unterstützt das Modul den Game Boy Printer, mit dem ihr Pokédex-Einträge ausdrucken könnt. Außerdem werden euch in den Arenen neue Herausforderungen geboten, und die gesamte Umgebung wirkt dank der besseren Ausnutzung der GBC-Farbpalette wesentlich farbenfroher als in den Vorgängern. Die Link-Funktion erlaubt es euch, in drei Cups gegen einen Freund anzutreten, der die Rote, Blaue oder Gelbe Edition besitzt.

Ein für *Pokémon*-Fans absolut unverzichtbares Spiel!



Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Pokémon/Rollenspiel
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	138 Pokémon
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	7/00

FAZIT
1

Pokémon Pinball

Flipper' sie dir alle!

Ein besonderes Flippervergnügen erwartet euch mit *Pokémon Pinball*. Zwei Tische stehen zur Wahl, auf denen ihr Pocket Monster aus der Roten und aus der Blauen Edition mittels eines Pokébells fangen und sogar trainieren könnt.



Dies erreicht ihr, indem ihr gewisse Ziele trifft. Interessant dabei ist, dass die Umgebung der Tische per Zufallsgenerator bestimmt wird, was

sich auf die Anwesenheit der Monster auswirkt. In einem Waldgebiet kommen völlig andere Tiere vor als beispielsweise am Fluss. Zudem ändert sich auch die Anzahl und Verteilung der Bumper, Rampen und Locks auf den Tischen ständig. Zahlreiche Zwischenspiele, wie das Abschießen bestimmter Pokémon oder das Abräumen von Kegeln, trainieren die Taschenmonster, bis sie sich in ihre stärkere Version verwandeln.

Insgesamt gibt es 150 Pokémon zu finden, sodass ihr für eine ganze Weile beschäftigt sein werdet. Durch die wechselnden Oberflächen der Tische entsteht zusätzliche Langzeitmotivation, also greift zu!



Da der Pokéball nicht besonders klein ist, lassen sich die meisten Ziele leicht treffen

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/HAL
Genre	Flipper
Spieler	1
Level	2 Tische
Schwierigkeit	niedrig
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	6/99

FAZIT
1-

Pokémon Rot & Blau

Wie damals bei den Beatles

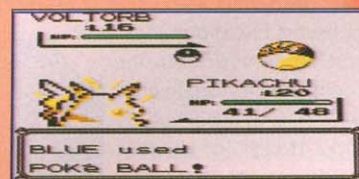
Mit *Pokémon* gelang Nintendo der große Wurf. Selten zuvor löste ein Game-Boy-Titel eine dermaßen enorme Manie aus. Um Unklarheiten aus dem Weg zu räumen, sei gesagt, dass sich die Editionen *Rot* und *Blau* nur durch jeweils elf Pokémon, die in der anderen Version nicht vertreten sind, unterscheiden. Also ist entweder der Erwerb beider Module oder eifriges Tauschen mit einem Gleichgesinnten via Link-Kabel angesagt, um alle 150 Monster zu schnappen. Letzteres schafft ihr,



indem ihr sie in rundenbasierenden Passivkämpfen zunächst schwächt und dann mit einem Pokéball einfangt.

Sobald ihr zu spielen beginnt, lässt euch der Drang, alle Fabelwesen zu besitzen und durch Trainieren in ihre stärkere Form umzuwandeln, nicht los, bis ihr dieses Ziel erreicht habt. Und das dauert um die 100 Stunden. Doch

selbst, wenn alle Monster gefangen wurden, hält euch der Zweispieler-Modus, in dem ihr mit euren Pokémon gegen die eurer Freunde antretet, noch lange bei Laune.



Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Pokémon/Rollenspiel
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	139 + 11 Pokémon
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	10/99

FAZIT
1

Probotector 2

Alien-Kompott

Super Probotector revolutionierte ganz zu Anfang der SuperNES-Ära das Action-Jump&Run-Genre und wurde bis heute von keinem inhaltlich vergleichbaren Spiel übertroffen. 1994 beauftragte Konami die Kölner Programmiertruppe Factor 5 (Super Turrican), eine Game-Boy-Umsetzung auf die Beine zu stellen. Und da die Jungs ihr Handwerk verstehen, kam das beste



Action-Jump&Run, das für die Keksdose erhältlich ist, dabei heraus. Ruhepausen bleiben euch nicht geboten, von Anfang bis Ende dürft ihr gnadenlos feuern. Auch technisch weiß Probotector 2 auf ganzer Linie zu überzeugen. Ruckel- oder Flackerorgien werden euch größtenteils erspart, obwohl sich so einiges auf dem Bildschirm tummelt und vor allem die Endgegner von beachtlicher Größe sind. Fünf Level sind zwar nicht die Erleuchtung in Sachen Umfang, aber wenn ihr nach einem herausfordernden und unterhaltsamen Action-Spektakel der Extraklasse sucht, kommt ihr an diesem Titel nicht vorbei.



Baller-Action vom Feinsten und in technischer Brillanz bietet euch Probotector 2

SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerKonami/Factor 5
GenreAction/Jump&Run
Spieler1
Level5
Schwierigkeit3 Stufen
Speicherkapazität2 MBit
Test in TOTAL!10/94

FAZIT
2+

Quarth

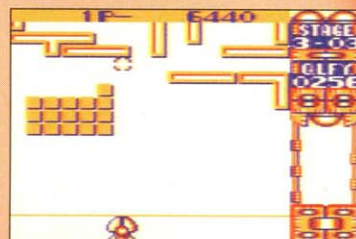
Recht eckig

So alt wie der Game Boy selbst, aber keineswegs in die Jahre gekommen, präsentiert sich Quarth. Mit einem Raumschiff, das am unteren Bildschirmrand nach links und rechts gesteuert wird, schießt ihr kleine Blöcke nach oben, um herabfallende geometrische Formen zu Rechtecken zu ergänzen. Tut ihr dies, lösen sie sich auf und geben Punkte. Erreichen die Gebilde jedoch den un-



teren Rand, heißt es: „Game over“. Wenn ihr besonders große Rechtecke bildet, erhaltet ihr Extras, die zum Beispiel die Zeit anhalten oder alles im Sichtbereich auflösen. Neun Level in drei Schwierigkeitsgraden können absolviert werden, wobei verschiedene Blockformen und Raumschiff-Typen für etwas Abwechslung sorgen. Zusätzlich dürft ihr in einem Zufallsmodus gegen die Zeit spielen und mittels Link-Kabel einen Freund herausfordern.

Damals wie heute kann das hochmotivierende Spielprinzip überzeugen und lässt euch bis zum nächsten Highscore nicht mehr los.



Vervollständigt die Blöcke, bevor sie den unteren Bildschirmrand erreichen!

SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerKonami
GenreStrategie
Spieler1-2 (Link-Kabel)
Level9
Schwierigkeit3 Stufen
Speicherkapazität1 MBit
Test in TOTAL!11/94

FAZIT
2+

Quest for Camelot

Für König Artus!

Arme Kayley: Ihr Vater wurde ermordet, ihre Mutter entführt, und das Königsschwert Excalibur ist gleich mit verschwunden. Ihr müsst das natürlich ausbaden und übernehmt ihre Rolle in diesem Zelda IV-ähnlichen Action-Adventure namens Quest for Camelot. Nicht nur die Vogelperspektive und die Steuerung erinnern an Link's Awakening: Herzcontainer findet ihr genauso



wie Flöte, Kompass, Schwert und Schild. Doch besser gut geklaut als schlecht erfunden, heißt es, und Titus ist Ersteres gelungen. Die Story orientiert sich am gleichnamigen Warner-Zeichentrickfilm und überzeugt mit spannenden Momenten, überraschenden Wendungen und interessanten Nebencharakteren. Auch grafisch gehört Quest for Camelot zur oberen Liga und verwöhnt das Auge mit farbenfrohen, plastisch wirkenden Kulissen und einer gestochen scharfen Darstellung. Wer also Action-Adventures mag und sich nicht von der Ähnlichkeit mit Zelda stören lässt, wird an Quest for Camelot seine Freude haben.



Auf in den Kampf! Kayley begibt sich auf die Suche nach Excalibur und ihrer Mutter

SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerNintendo/Titus
GenreAction/Adventure
Spieler1
Level8 Welten
Schwierigkeitmittel
Speicherkapazität4 MBit
Test in TOTAL!3/99

FAZIT
2+

R-Type DX

I want it All

Vor nunmehr 13 Jahren revolutionierte *R-Type* das Shoot-'em-Up-Genre sowohl spielerisch als auch grafisch. Speziell der vielseitig einsetzbare Sattelit, den man als Waffe ebenso gut



wie als Schild oder als taktisches Hilfsmittel benutzen konnte, stellte sich als brillant heraus. Selbst der zweite Teil – obwohl ebenfalls auf hohem Niveau – konnte die Genialität des Leveldesigns nicht ganz erreichen. Auf dem *R-Type DX*-Modul findet ihr beide Spiele in fünf Fassungen: die GB-Originale in Schwarzweiß und in einer überarbeiteten Color-Version sowie die DX-Variante, in der die zwei Color-Titel am Stück gespielt werden. Allerdings kommt ihr nur auf dem Game Boy Color in den Genuss des DX-Modus, auf dem farblosen Handheld dürft ihr nur die beiden Originale zocken. Doch egal, ob bunt oder nicht, *R-Type DX* wird euch fesseln und nicht zuletzt durch den herausfordernden, aber immer fairen Schwierigkeitsgrad eine lange Zeit beschäftigen.



Der dritte Level besteht aus einem gigantischen Raumschiff, das ihr zerlegen sollt

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/Irem
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
Level	11
Schwierigkeit	hoch
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	7/99

FAZIT
1-

Rayman

Hals- und Beinbruch!

Rayman, der extremitätenlose Sympath, bekam vor einem halben Jahr sein erstes Game-Boy-Color-Spiel spendiert. Natürlich müsst ihr im Gegensatz zur N64-Version auf 3D verzichten, erhaltet aber eines der schönsten und besten Jump&Runs für die Keksdose. *Raymans* Welten wurden dermaßen farbenfroh, detailliert und liebevoll gezeichnet, dass al-



lein das Zusehen eine Wohltat ist. Spielerisch steht das Modul der Grafik in nichts nach. Sowohl die pixelgenaue Steuerung als auch die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten des Helden sowie die abwechslungsreichen Aufgaben, die es zu bewältigen gilt, geben der Langleweiligkeit keine Chance. Im Laufe des Abenteuers lernt ihr neue Fähigkeiten dazu und werdet vor immer schwierigere Herausforderungen gestellt, die teils eure ganze Aufmerksamkeit und einen hohen Grad an Geschick beanspruchen. Dauerspaß ohne Frust ist angesagt – leider ausschließlich für den Game Boy Color, aber in einem wunderschönen Ambiente.



Systeme	GBC
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	60
Schwierigkeit	mittel/hoch
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	3/00

FAZIT
1-

Die Schlümpfe im Alptraumland

Verschlumpft und zugeschlumpft!

Sie sind klein, blau, herzensgut und bekannter als Michael Jackson: die Schlümpfe. Kein Wunder also, dass ihnen schon mehrere Videospiele gewidmet wurden (Michael Jackson bekam nur eines spendiert!). Mit *Die Schlümpfe im Alptraumland* ist Infogrames der große Wurf gelungen: Anders als bei den meisten Spielen dieser Firma wurde viel Wert auf ein ausgeglichenes Gameplay, sprich auf Fairness und eine saubere Steuerung gelegt. Auch das Leveldesign ist abwechslungsreich gestaltet. So

müsst ihr in einigen Leveln auf Tauchstation gehen oder mit einem Hasen über Abgründe und Hindernisse hoppeln. In der 1999 neu aufgelegten Color-Version wirkt das



Geschehen noch fröhlicher. Nicht nur Freunden der kleinen, blauen Müntzenträger sei dieser Titel ans Herz gelegt.



Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Infogrames
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	16
Schwierigkeit	2 Stufen
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	2/99

FAZIT
2+

Shanghai Pocket

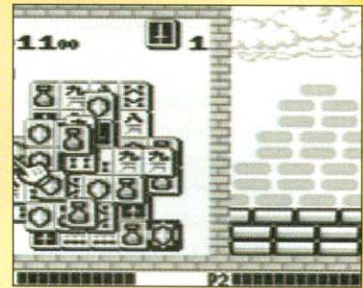
Vier gewinnt

So ziemlich jede Konsole wurde bereits mit einer Version des zeitlosen *Shanghai* bedacht. Vergangenes Jahr wurde der Klassiker für den Game Boy Color umgesetzt. Selbst nach anderthalb Dekaden konnte der Zahn der Zeit dem faszinierenden Spielprinzip nichts anhaben. Euer Ziel besteht darin, ein Spielfeld von 144 Steinen zu befreien. Diese sind in mehreren Ebenen aufgeschichtet und mit Symbolen versehen. Es gibt 36 verschiedene Steine, die jeweils viermal vorhanden sind,



und die ihr paarweise abräumen müsst. Der Clou dabei ist, dass ihr nur frei liegende Steine anwählen könnt. Ihr solltet daher genau überlegen, was ihr zuerst aus dem Weg räumt, denn es kann passieren, dass das vierte Symbol unter dem dritten liegt und somit nicht erreichbar ist. Die Partie endet dann in einem Patt.

Neben diesem Classic-Modus existieren zwei weitere, die gegen den Computer oder einen Freund gespielt werden können. Bei „Kong Kong“ versucht ihr gleichzeitig, ein Spielfeld als Erster abzuräumen, im Gold-Rush-Modus sucht ihr einen bestimmten Stein und müsst ihn freilegen – eine spannende Angelegenheit, die eine Bereicherung im *Tetris*-lastigen Puzzle-Genre darstellt.



Shanghai bringt eure Gehirnmasse kräftig in Schwung und macht vor allem Spaß

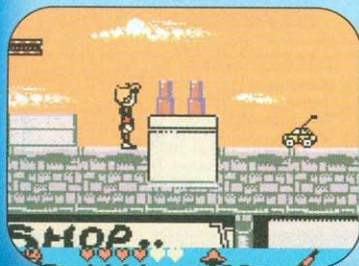
SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerInfogrames/Sunsoft
GenrePuzzlespiel
Spieler1-2 (Link-Kabel)
Level3 Modi
Schwierigkeitmittel
Speicherkapazität4 MBit
Test in TOTAL!1/99

FAZIT
1-

Spirou – The Robot Invasion

Der rasende Reporter

Spirou, bestens bekannt aus diversen Carlsen-Comics, ist ein junger Reporter, der ständig auf der Suche nach neuen Sensationen und heißen Geschichten ist. In diesem Jump&Run-Abenteuer



muss er seinem besten Freund Fantasio zu Hilfe kommen, der eine geheimnisvolle Maschine gekauft hat. Diesem Wunderwerk der Technik gelingt jedoch bei näherer Untersuchung die Flucht, sodass sich Spirou auf die Suche macht und auf diese Weise schließlich auf die wild gewordene Roboterfrau Marilyn trifft, die für mächtigen Ärger sorgt. Es ist nun eure Aufgabe, Marilyn daran zu hindern, die Kontrolle über Roboter und Maschinen in der ROBOC-Fabrik zu übernehmen, was leicht in eine wahre Katastrophe ausarten könnte.

Grafisch und spielerisch macht *Spirou* einen guten Eindruck. Die Atmosphäre der Comics wurde bestens umgesetzt. Herausgekommen ist ein kurzweiliges Jump&Run, das auch aufgrund der Story überzeugt.



SystemeGBC
HerstellerUbi Soft
GenreJump&Run
Spieler1
Level18
Schwierigkeitmittel
Speicherkapazität8 MBit
Test in TOTAL!7/00

FAZIT
2+

Stargate

Sonne, Mond und Sterne ...

Mit dem gleichnamigen Science-Fiction-Film hat die Game-Boy-Version von *Star-*

gate herzlich wenig zu tun. Ging man im Kino noch mit geballter Kraft gegen Ra, den Sonnengott, und seine Schergen vor, habt ihr in der Keksdo-senfassung ein paar Steinchen abzubauen. Sie fallen in einen aus der



Draufsicht gezeigten Schacht und sind auf beiden Seiten mit Hieroglyphen bedruckt. Euer Ziel besteht darin, drei gleiche Symbole übereinander zu stapeln, damit sie verschwinden – *Tetris* lässt mal wieder grüßen. Zwecks Abwechslung gibt es ab und an ein paar Extras, die

mehrere Steine gleichzeitig abbauen und euer Punktekonto immens erhöhen. Tüftelfreunde werden mit *Star-gate* dank des hohen Suchtfaktors sicherlich einige Zeit verbringen.



Dieser Herr heißt im richtigen Leben Kurt Russel und ist von Beruf Schauspieler

SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerAcclaim
GenrePuzzlespiel
Spieler1-2 (Link-Kabel)
Level2 Modi
Schwierigkeitmittel
Speicherkapazität1 MBit
Test in TOTAL!3/95

FAZIT
2+

Stranded Kids

Reif für die Insel

Eine Art Mischung aus *Zelda IV* und *Harvest Moon GB* erwartet euch mit der Überlebenssimulation *Stranded Kids*. Wahlweise als Junge oder als Mädchen werdet ihr mit leeren Händen auf eine einsame Insel gespült. So gilt es zunächst, eine Unterkunft in Form einer verlassenen Hütte zu finden, in der ihr übernachten, Dinge lagern und euren Spielstand speichern könnt. Um



den nächsten Tag zu erleben, benötigt ihr neben Schlaf auch Nahrung, die ihr euch jedoch in Auseinandersetzungen mit den Tieren der Insel verdienen müsst. Was die Umwelt hergibt, lässt sich einsammeln und zu nützlichen Werkzeugen und Utensilien verarbeiten. Nach und nach erweitert ihr euer Sortiment um Pfeil und Bogen, Hammer, Axt, Angel und vieles mehr.

Stranded Kids gibt das Gefühl, ums Überleben zu kämpfen, sehr real wieder und ist stellenweise relativ mühsam. Doch wer sich davon nicht abschrecken lässt, wird kaum die Finger von diesem Spiel lassen können.



SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerKonami
GenreAction/Adventure
Spieler1
Level
Schwierigkeitmittel
Speicherkapazität8 MBit
Test in TOTAL!1/00

FAZIT
2+

Street Fighter Alpha - Warriors Dreams

Wenn die Argumente ausgehen

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



Die Programmierer von Crawford legten Wert auf eine exakte Umsetzung und übernahmen die bekannten Moves und Special-Moves. Auch die Animationen entsprechen – abgesehen – dem Original.

In den Optionen dürft ihr neben der Button-Belegung die Rundenzeit und -anzahl sowie den Damage-Grad

und die Spielgeschwindigkeit einstellen. Wer vorher üben möchte, wählt den Trainingsmodus und lässt dort per Zufallsgenerator Kämpfer

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

SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerVirgin Int./Capcom
GenrePrügelspiel
Spieler1
Level13 Kämpfer
Schwierigkeit8 Stufen
Speicherkapazität8 MBit
Test in TOTAL!4/00

FAZIT
2+

Street Fighter II

Erst schlagen, dann fragen

Street Fighter II - The World Warrior war seinerzeit das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten. Nicht zu Unrecht, denn im-



merhin wurde damit ein neues Genre auf die Heimkonsolen gebracht. Anfang 1996 fasste sich Capcom dann endlich ein Herz und konvertierte den Blockbuster für Nintendos Kleinsten. Die Mühe, die sich die Entwickler dabei gegeben haben, merkt man dem Spiel deutlich an: Große und detaillierte Figuren, nahezu perfekt übernommene Hintergründe, Musiken und Soundeffekte sowie die gewohnt gute Spielbarkeit machen *Street Fighter II* trotz einer kleineren Kämpferriege (Honda, Dhalsim und Vega wurden, vermutlich aus Speicherplatzmangel, ersatzlos gestrichen) zum Spitzentitel.



Der Klassiker unter den Prüglern wurde oft kopiert, aber jahrelang nicht erreicht

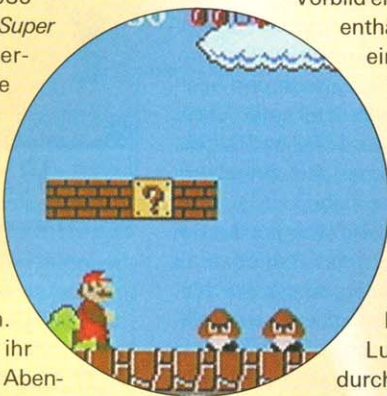
SystemeGB, GBC, SGB
HerstellerCapcom
GenrePrügelspiel
Spieler1-2 (Link-Kabel)
Level9 Kämpfer
Schwierigkeit5 Stufen
Speicherkapazität4 MBit
Test in TOTAL!2/96

FAZIT
1-

Super Mario Bros. Deluxe

Los, Luigi, leg' sie aufs Kreuz!

Als im Jahre 1985 das NES-Spiel *Super Mario Bros.* erschien, begann für alle Jump&Run-Fans eine neue Zeitrechnung. Der kleine Klempner Mario machte sich auf den Weg, die Prinzessin aus den Klauen des bösen Bowser zu befreien. Seit einiger Zeit habt ihr die Gelegenheit, seine Abenteuer auf dem Game Boy Color



mitzuerleben. Durch 32 Stages voller Gefahren, Extras und versteckter Bonusräume führt eure Reise, alle originalgetreu dem NES-Vorbild entsprechend. Zusätzlich enthält das schwarze Modul einen Challenge-Modus, in dem ihr bereits absolvierte Level auf Zeit nach fünf roten Münzen und einem Yoshi-Ei absucht. Außerdem dürft ihr im höchst unterhaltsamen Zweisspieler-Modus als Mario und Luigi ein Wettrennen durch die Welten veranstalten. Beides sucht man auf dem

NES vergebens. Einige nette Gimmicks wie ein Kalender, ein Album, in dem ihr zuvor gefundene Bildchen bestaunen und mit dem Game Boy Printer ausdrucken könnt sowie ein kleines Orakel runden den hervorragenden Gesamteindruck ab. *SMB Deluxe* ist ein Volltreffer für den Jump&Run-Fan, eine nostalgische Reise für NES-Veteranen und ein guter Beweis für die Fähigkeiten des Game Boy Color. Zugreifen!

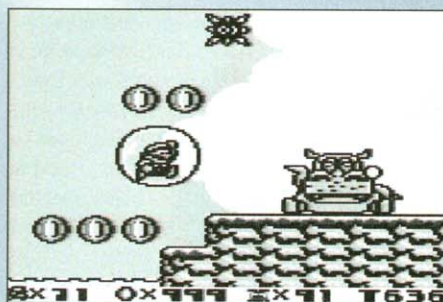
Systeme	GBC	FAZIT 1-
Hersteller	Nintendo	
Genre	Jump&Run	
Spieler	1-2 (Link-Kabel)	
Level	32 + Bonus	
Schwierigkeit	mittel	
Speicherkapazität	8 MBit	
Test in TOTAL!	6/99	

Super Mario Land 2

Neu! Jetzt mit Karotte!

Mit dem zweiten Teil der *Super Mario Land*-Trilogie hat sich Nintendo deutlich mehr Mühe gegeben als mit dem Vorgänger. Statt einem halben MBit wurden dem Spiel gleich vier spendiert, was sich natürlich bemerkbar macht: Mario ist gewachsen und nicht mehr einen knappen Daumnagel groß, und auch die Level wurden äußerst detailliert und abwechslungsreich gestaltet. Außerdem darf der kleine Klempner nun 32 einzelne Stages durchforsten, wobei ihm hilfreiche Extras zur Ver-

fügung stehen. Neu gegenüber den Wachstumspilzen und Feuerblumen ist eine Karotte, die Mario in Karnickel-Mario verwandelt. Mit dieser Fähigkeit kann er in begrenztem Maße fliegen, sinkt aber langsam zu Boden.



Das Nilpferd verschneift Seifenblasen, mit denen Mario schweben kann. Doch Vorsicht vor den Stacheln!

Obwohl der dritte Teil einen Hauch besser ist, solltet ihr an *Super Mario Land 2* nicht vorbeigehen, sofern ihr den unsympathischen Wario nicht leiden könnt und auch das eine oder andere Leben verlieren möchtet.



Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	32
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	9/94

FAZIT
1-

Swing

Neuer Schwung für Puzzlefreunde

Weniger simpel als *Tetris*, aber nicht minder genial gestaltet sich das Spielprinzip von *Swing*. Mithilfe von vier Wippen sollt ihr verschiedenfarbige Kugeln so sortieren, dass mindestens drei in einer Reihe nebeneinander liegen. Die Kugeln haben unterschiedliche Gewichte, und um eine Wippe auszugleichen, müssen die Summen der Gewichte auf beiden Seiten identisch sein. Sobald eine Kugel abgeworfen wurde, rutscht eine neue an der Stelle nach, wo sich der Greifarm nach dem Abwurf be-

findet. Vorausplanung ist also immens wichtig, da ihr die nächste Kugel nicht immer gebrauchen könnt. Vereinzelt tauchen Extras auf, die ganze Reihen oder sogar den gesamten Bildschirm auflösen. Oftmals kommt es zu Kettenreaktionen, die nicht immer nachvollziehbar und noch weniger berechenbar sind, aber immerhin das Auge erfreuen.



Swing ist ein herausforderndes Puzzlespiel, das ihr immer wieder herauskramen könnt und das speziell mit einem Kumpel lange motiviert.



Weises Vorausdenken, Kombinationsgabe und Schnelligkeit sind bei *Swing* gefragt

Systeme	GBC
Hersteller	Software 2000
Genre	Puzzlespiel
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	
Schwierigkeit	3 Stufen
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	5/00

FAZIT
2+

Sword of Hope II

Auf, du lust'ger Wandersmann

Ein Rollenspiel der etwas anderen Art kam mit der Fortsetzung von *Sword of Hope* anno 1996 auf den Markt. Anders als bei 'herkömmlichen' Titeln dieser Gattung wird das Geschehen nicht aus der Draufsicht, sondern in Einzelbildern aus der Ego-Perspektive dargestellt. Pfeile in der rechten unteren Bildecke geben an, in



welche Richtung ihr weitergehen dürft. Anfangs ist diese Bedienungsart noch gewöhnungsbedürftig, erweist sich aber nach einiger Zeit als durchaus sinnvoll.

Kurzum bietet euch *Sword of Hope II* eine umfang- und abwechslungsreiche Storyline, viele verschiedene Items und Zaubersprüche und jede Menge unterschiedlichster Monster, die von euch beziehungsweise von eurer Hel-

dentruppe besiegt werden wollen. Diese besteht anfangs aus zwei Personen, wächst und wechselt aber im Laufe des Spiels. Spezi-

ziell die märchenhafte Atmosphäre macht diesen Titel empfehlenswert.



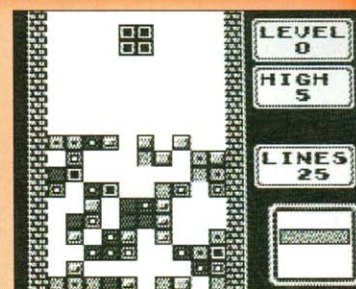
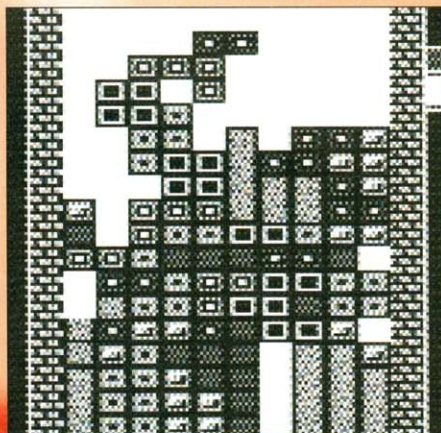
Systeme	GB, GBC, SGB	FAZIT 2+
Hersteller	Infogrames/Laguna	
Genre	Rollenspiel	
Spieler	1	
Level	1	
Schwierigkeit	mittel/hoch	
Speicherkapazität	4 MBit	
Test in TOTAL!	10/96	

Tetris

Nicht kleckern, klotzen!

Elf Jahre alt und noch immer so fesselnd wie damals: Das Tüftelwunder *Tetris* ist nach wie vor der unumstrittene Klassiker und Urvater aller Puzzlespiele. So simpel die Spielidee ist, so genial ist sie auch. Von oben fallen Steine in einen Schacht, die aus vier Gliedern bestehen, welche in verschiedenen Formationen angeordnet sind. Ziel ist es, aus den Steinen eine waagerechte Reihe zu bilden. Diese verschwindet und schreibt ein paar Punkte auf eurem Konto gut. Ist der Schacht bis oben hin voll, habt ihr

verloren und müsst von vorne beginnen. Das Wort „müssen“ ist hierbei gar nicht so unangebracht, denn wenn euch *Tetris* erst in seinen Bann gezogen hat, lässt es euch lange Zeit nicht mehr los.



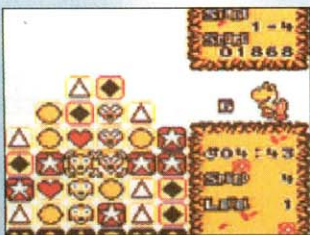
Wer kennt es nicht, das gute alte Original-Tetris? Auch heute noch macht es süchtig

Systeme	GB, GBC, SGB	FAZIT 1
Hersteller	Nintendo	
Genre	Puzzlespiel	
Spieler	1-2 (Link-Kabel)	
Level	2 Modi	
Schwierigkeit	mittel	
Speicherkapazität	1 MBit	
Test in TOTAL!	7/97	

Tetris Attack

Klotz am Bein, Klavier vorm Bauch

Warum dem Spiel der Titel *Tetris* Attack verliehen wurde, ist wohl nur mit marktstrategischen Argumenten zu begründen: 'Tetris kennen und lieben alle, Tüftelspiele gibt's wie Sand am Meer, also verkaufen wir am meisten, wenn wir dem Ding einen bekannten Namen geben.' Ähnliche Vorgehensweisen kennen wir von diversen Filmumsetzungen à la



Indiana Jones 3 (vgl. TI 1/94, Note: 5+). Dass mit solchen Strategien aber auch gute Titel

vermarktet werden können, beweist *Tetris Attack*. Anders als beim großen Urvater wächst eine ungeordnete Klötzchenmasse aus dem Boden des Spielfelds anstatt herabzufallen. Eure Aufgabe ist es, durch das Vertauschen von jeweils zwei Steinen eine Reihe von mindestens drei gleichen Symbolen zu erstellen, die sodann aufgelöst wird. Obzwar der Titel dem Original-*Tetris* nicht ganz das Wasser reichen kann, stellt sich auch hier schnell ein gewisser Suchtfaktor ein, der langfristig anhält.

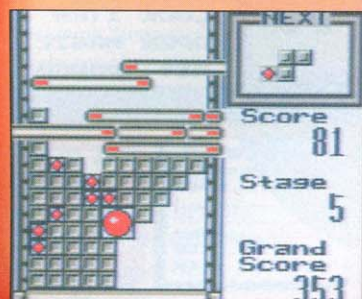


Systeme	GB, GBC, SGB	FAZIT 1-
Hersteller	Nintendo	
Genre	Puzzlespiel	
Spieler	1-2 (Link-Kabel)	
Level	60	
Schwierigkeit	3 Stufen	
Speicherkapazität	4 MBit	
Test in TOTAL!	1/97	

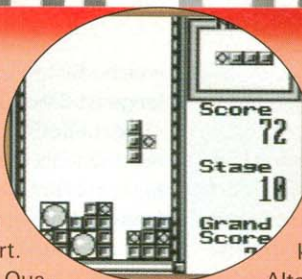
Tetris Blast

Ein Klotz, ein guter Klotz ...

Im Vergleich zu *Tetris Attack* hält sich *Tetris Blast* wesentlich stärker an das Original. Wieder fallen Klötzchen von oben in einen Schacht, die verschwinden, sobald



sie eine waagerechte Linie bilden. Neu bei dieser Variante ist, dass jeder der herabfallenden Steine mindestens eine Bombe enthält, welche umliegende Klötzchenelemente zerstört. Wenn vier der Bomben ein Quadrat bilden, verformen sie sich zu einer Superbombe, die ganze Teile des Spielfeldes sprengt. Außerdem gibt es einen Modus, in dem ihr gegen einen von vielen verschiedenen Geistern euer Können unter Beweis stellen müsst. Diese Gegner spielen euch übel mit, indem sie eure Bomben vernaschen oder gerne Löcher ins Spielfeld bohren. Somit wird es wesentlich schwieriger für euch, ein Feld im Voraus auf Kettenreaktionen aufzubauen,



da der Geist mit einem Schlag alles zunichte machen kann.

Mit den Erweiterungen, die *Tetris Blast* zum Ur-Tetris vorweisen kann, ist es eine gelungene

Alternative zum Original und weiß trotz eines etwas zu niedrig gehaltenen Schwierigkeitsgrades auf voller Linie zu überzeugen. Ein Muss für Knobel-Fans und U-Bahn-Fahrer!

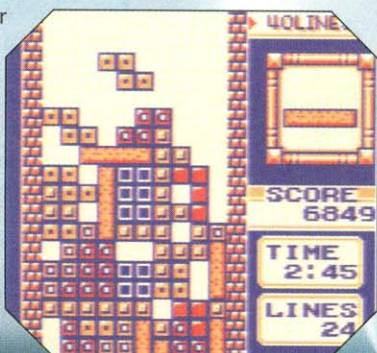
Systeme GB, GBC, SGB
Hersteller Nintendo
Genre Puzzlespiel
Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 33
Schwierigkeit niedrig
Speicherkapazität 1 MBit
Test in TOTAL! 6/96

FAZIT
2+

Tetris DX

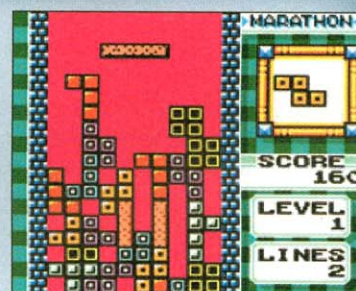
Was klotzt du so komisch?

An der Beliebtheit des Tüftelhits hat sich mit dem GB-Color-Modul *Tetris DX* nichts geändert. Alle Spielfunktionen des Klassikers wurden übernommen, die Anzahl der Modi sogar auf vier aufgestockt. Im Marathon-, 40-Lines-, Ultra- und Vs.-Com-Modus wird unter anderem gegen die Uhr oder die künstliche Intelligenz zu Werke gegangen.



Als Color-Modul präsentiert sich *Tetris DX* natürlich bunt, wobei die Anzahl der verwendeten Farben klein ist. Schließlich besteht das Spielprinzip nach wie vor aus einer geringen Menge wiederkehrender Elemente. Einen nachteiligen Einfluss auf das Gameplay hat die Kolorierung aber nicht – im Gegenteil.

Wer noch nicht im Besitz dieses Software-Meilensteins ist, kann und sollte sich *Tetris DX* zulegen. Für Besitzer des Klassikers ist eine Anschaffung trotz erweiterter Modi und farblicher Darstellung allerdings nicht zwingend.



Ob schwarzweiß oder in Farbe: Tetris macht abhängig und lässt euch nicht los

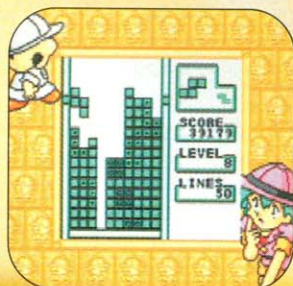
Systeme GB, GBC, SGB
Hersteller Nintendo
Genre Puzzlespiel
Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 4 Modi
Schwierigkeit 10 Stufen
Speicherkapazität 1 MBit
Test in TOTAL! 1/99

FAZIT
1

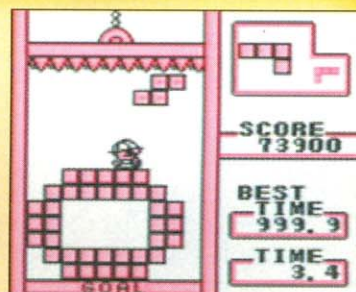
Tetris Plus

Auf die Klötze, fertig, los!

Last but not least muss natürlich auch der fünfte der übertragenden *Tetris*-Teile auf diesen Seiten vorgestellt werden. Dass von oben Klötzchen, die aus vier immer verschieden angeordneten Steinchen bestehen, in einen Schacht fallen, wollen wir diesmal ausnahmsweise nicht erneut erwähnen, um die Texte abwechslungsreicher zu gestalten. Auf die Unterschiede dagegen sollte natürlich hingewiesen werden:



Der B-Modus des Ur-Tetris ist dem Puzzle-Modus gewichen, in dem ihr unter Zeitdruck eine Anzahl von vorgegebenen Leveln auflösen müsst. Dort tummelt sich ein kleiner Professor, der die vorerst verbaute Tür zur nächsten Ebene erreichen möchte, bevor die stachelige Decke ihn perforiert. Bis zu zehn dieser Level dürft ihr dank Editor sogar verändern und auf die interne Modulbatterie speichern. Das Original ist übrigens in nahezu unveränderter Form ebenfalls erhalten, sodass ihr bedenkenlos zugreifen könnt, sofern ihr noch kein *Tetris* besitzt (es soll tatsächlich solche Leute geben). Aber Vorsicht: Macht süchtig!



Helft dem kleinen Professor, den Ausgang zu erreichen, bevor die Decke ihn erdrückt!

Systeme GB, GBC, SGB
Hersteller Nintendo
Genre Puzzlespiel
Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 40
Schwierigkeit 4 Stufen/mittel
Speicherkapazität 2 MBit
Test in TOTAL! 10/97

FAZIT
1-

Toonsylvania

Wieso heißt der immer Igor?

Das passt der gute Igor, Gehilfe von Dr. Vic Frankenstein, einmal nicht auf, und schon ist das Monster des Doktors in seine Einzelteile zerborsten und liegt über ganz Toonsylvania verteilt. Somit ist eure Aufgabe klar: Findet die Teile wieder! Das Abenteuer erstreckt sich über fünf weitläufig angelegte Level, in



denen ihr es mit Riesenratten, Piranhas, Monstern, spinnen, Fleisch fressenden Pflanzen, Werwölfen und anderem Gesindel zu tun habt. Wehren dürft ihr euch per Faustschlag oder geworfener Totenschädel. Abgesehen davon gilt es, diverse Aufgaben zu erledigen, wie Wände sprengen, Ventile öffnen und Schwebplattformen einschalten. Dadurch gelangt der Bucklige an die gesuchten Körperpartien und findet auch die Einzelteile spezieller Geräte, die er später zusammensetzen und benutzen kann.

Toonsylvania besticht durch große Level, ein forderndes und abwechslungsreiches Leveldesign sowie eine fulminante Optik mit geschmeidigen Animationen für alle Beteiligten und sehenswerten Hintergründen. Jump&Run vom Feinsten!



Im Garten der Residenz des Professors Dr. Vic Frankenstein beginnt eure Reise

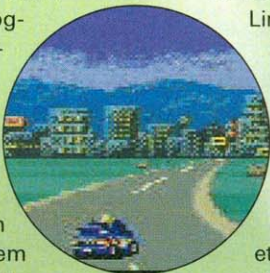
Systeme GBC
Hersteller Ubi Soft/AFX Int.
Genre Jump&Run
Spieler 1
Level 5
Schwierigkeit mittel
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL! 8/00

FAZIT
1-

Top Gear Rally

Über Stock und Stein

Rennspiele für den Game Boy haben es im Allgemeinen nicht leicht ohne Polygone und Analogsteuerung. Umso erstaunlicher ist es, dass es den Entwicklern von Top Gear Rally gelungen ist, einen Genrevertreter zu programmieren, der seinem großen Vorbild auf dem N64 das Wasser reichen kann. Acht ausgedehnte Kurse mit anspruchsvollen Kurven und unter-



schiedlichen Bodenbeschaffenheiten fordern euer Können. Im Championship-Modus erspielt ihr fünf der Strecken, die ihr im Time-Trial-Modus zwecks Übung und Rekordjagd auch allein befahren könnt. Für Zweispieler-Rennen bietet sich schließlich der Link-Modus an.

Zwei Besonderheiten heben TGR von der nicht allzu breiten Masse der GB-Rennspiele ab: zum einen die ins Modul integrierte Rumble-Funktion, und zum zweiten die unglaublich realitätsnahe Steuerung. Mit etwas Übung driftet ihr so gekonnt um die gemeinsten Kurven, wie ihr es nur von Racern für 'ausgewachsene' Konsolen gewohnt seid. Sehr empfehlenswert!



So überzeugend ließ sich vor Top Gear Rally noch kein GB-Rennspiel steuern

Systeme GBC
Hersteller Mitsui/Kemco
Genre Rennspiel
Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 3 + 5 Strecken
Schwierigkeit mittel
Speicherkapazität 4 MBit
Test in TOTAL! 4/99

FAZIT
1-

Top Gear Rally 2

Hochgeschaltet

Teil zwei der Top Gear Rally-Serie hat einige Optimierungen zu bieten. So fällt die Grafik deutlich detaillierter und realistischer aus. Zudem erhaltet ihr im Championship-Modus Punkte, für die ihr eure Wagen in vier Kategorien aufrüsten und auch neue Vehikel erstehen könnt. Das kommt der Motivation natürlich sehr zugute, ebenso wie die Idee, für die sechs Strecken Alternativrouten anzubieten, die um einiges kurviger und länger ausfallen. Hinzu kommen vier unterschiedliche Witterungsver-

hältnisse, die sich spürbar und glaubwürdig auf das Fahrverhalten auswirken. Ansonsten bietet der Titel die gleichen Möglichkeiten und Vorzüge wie sein



Vorgänger: Die Steuerung ist bei-spielfähig, die Streckenführung herausfordernd, die Grafik schnell und flüssig, und auch auf Time-Trial- und Zweispieler-Modus müsst ihr nicht verzichten. Top Gear Rally 2 gehört zweifellos zur absoluten Elite der GB-Rennspiele, also greift zu!

Systeme GBC
Hersteller Mitsui/Kemco
Genre Rennspiel
Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 2 x 6 Strecken
Schwierigkeit mittel
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL! 6/00

FAZIT
1-

Total Soccer 2000

Volltreffer

Fußballfanatiker werden an *Total Soccer 2000* nicht ohne weiteres vorbeikommen. Allein der Umfang stellt schon ein gutes Kaufargument dar. 114 Mannschaften aus den verschiedensten Ligen Europas stehen euch zur Verfügung. Ihr könnt an Freundschaftsspielen, Turnieren und Pokalrunden teilnehmen sowie mittels Link-Funktion einen Gleichgesinnten herausfordern. Im vielfältigen und übersichtlich gestalteten Optionsmenü dürft ihr unter anderem die Torwartstärke und die Zeitlupenwiederholung der Tore manuell einstellen. Vor dem Spiel legt ihr das taktische System und den Offensivgeist eures Teams fest. Vor allem der Spielverlauf kann voll überzeugen. Die Kicker grätschen, passen elegant in den freien Raum und laufen sich geschickt frei. Dank der guten Steuerung gelangen euch bald genaue Aktionen. Sucht ihr nach einem Fußballspiel mit exakten Kombinationen, schnellen Dribblings und gefährlichen Torszenen, dann werdet ihr mit *Total Soccer 2000* gut bedient.



Obwohl die Figuren relativ klein sind, lässt sich *Total Soccer 2000* sehr gut spielen

Systeme	GBC
Hersteller	Ubi Soft/LIVEMEDIA
Genre	Sport
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	114 Teams
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	12/99

FAZIT
2+

Wario Blast featuring Bomberman!

Bombenstimmung

Vermuten einige von euch eventuell ein Jump&Run unter dem Titel, so liegen sie leider falsch: *Wario Blast* ist nichts weiter (aber auch nichts weniger) als



eine *Bomberman*-Variante mit dem beliebten Unsympathen Wario und dem schnuckeligen Bomberman persönlich. Von oben gesehen stapft ihr mit einem Helden eurer Wahl durch ein rechteckiges Feld und schmeißt Bomben, die nach kurzer Zeit explodieren. Bis diese Folge eintritt, solltet ihr euch in Sicherheit begeben haben. Verschiedene Gegner, die erfreulicherweise intelligenter als in den meisten *Bomberman*-Spielen agieren, machen euch das Leben schwer. Unter Blöcken, die weggesprengt werden wollen, findet ihr Extras, die euch größere Sprengkraft oder die Fähigkeit, Bomben wegzutreten, spendieren.



Seine vollen Qualitäten entfaltet *Wario Blast* jedoch erst im Mehrspieler-Modus. Via Super Game Boy und SNES-Mehrspieler-Adapter dürft ihr euch

sogar zu viert gleichzeitig die Bomben um die Ohren werfen. Ein genialer Spaß für Sit-ins oder öde Schulstunden!

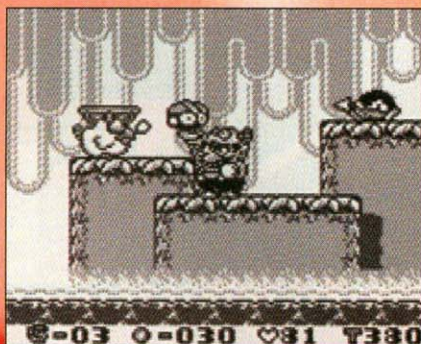
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/Hudson
Genre	Action/Strategie
Spieler	1-4 (simultan)
Level	8
Schwierigkeit	niedrig
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	4/95

FAZIT
2+

Wario Land - Super Mario Land 3

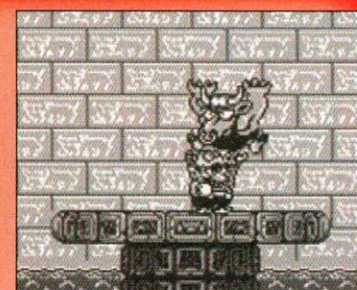
Wer braucht schon Mario?

Im dritten Spiel um den quitzigen Klempner taucht dieser nur am Rande (sprich im Abspann) auf – ein gewagter Schritt für Nintendo. Stattdessen stürzt sich nun sein Erzfeind, der biterböse und unteretzte ‚Freund aller Kinder‘ Wario, ins Geschehen. Doch wer anfangs noch von Skepsis erfüllt ist, der wird schnell eines Besseren be-



lehrt werden: Wario verfügt über eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Mario nicht beherrschte. So kann er, vorausgesetzt, er findet das nötige Extra, Feuerstrahlen spucken, seine Gegner über den Haufen rempeln oder durch die Lüfte flattern. Mit mehr als 40 Levels ist *Wario Land* auch umfangreicher als sein

Vorgänger. An Leveldesign und Spielbarkeit gibt es wie gewohnt nichts auszusetzen, im Gegenteil: Dieses ist das beste aller SML-Spiele. Greift zu, bevor es ein anderer tut!



Auch wenn ihr Wario nicht mögt, solltet ihr unbedingt einmal Probe spielen

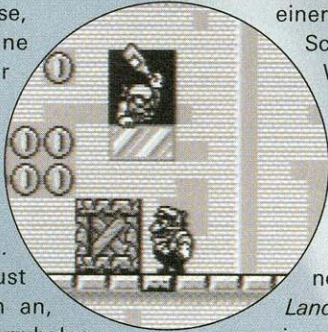
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	mindestens 40
Schwierigkeit	niedrig
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	6/94

FAZIT
1-

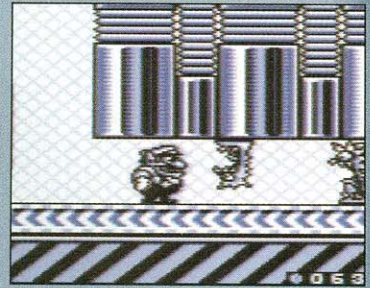
Wario Land II

Der nette Onkel kehrt zurück

Wario Land II ist das erste Spiel um die Knollennase, das vollkommen ohne den Abflussreiniger Mario auskommt. Daher wurde sinnvollerweise auch im Titel auf den Anhang „Super Mario Land 4“ verzichtet. Auf eigene Faust schickt Wario sich an, seine Schätze wiederzuholen, die ihm von Tunichtguten ge-



mopst wurden. Dabei ist er doch der Böse ... Eines unterscheidet Wario Land II erheblich von gewöhnlichen Jump&Runs: Wario kann nicht sterben. Wenn ihn ein Gegner berührt, verliert er Münzen, die er zum Freispielen einer Schatzkarte benötigt. Die Schwierigkeit besteht darin, den Weg zum Ausgang des Levels zu finden, und das ist nicht immer einfach. Teilweise kommen eure grauen Zellen erheblich ins Schwitzen. Mit noch mehr Levels, noch besserer Grafik und einem innovativen Gameplay ist Wario Land II nicht nur Jump&Run-Fans uneingeschränkt zu empfehlen – Nintendo weiß halt, wie man's richtig macht.



Wieso brüllst du hier so vorlaut, du siehst doch auch nicht hübscher aus als ich!

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	10 à 5
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	5/98

FAZIT
1

Wario Land 3

Kinderschreck zum Dritten

Kaum will der dicke Unsympath in den wohlverdienten Urlaub fliegen, erwartet ihn schon sein nächstes Abenteuer: Seine Maschine stürzt ab, und er lan-



det in einem wundersamen Land innerhalb einer Spieluhr. Doch bevor er wieder nach Hause kann, warten 25 weiträumige Level auf ihn. Wie bei den Vorgängern kann sich Wario in die verschiedensten Formen verwandeln und erhält dadurch spezielle Fähigkeiten. Schluckt er beispielsweise das Serum eines Professors, wird er kurzzeitig unsichtbar, was es ihm ermöglicht, unerkannt an Überwachungskameras vorbeizuschleichen. Ein kräftiger Hieb mit dem Hammer verwandelt ihn wiederum in eine Sprungfeder. Viele Überraschungen, zum Beispiel ein kleines Golf-Spielchen, eine erneut sehr gute Spielbarkeit und der intelligente Levelaufbau machen Wario Land 3 zu einem äußerst unterhaltsamen und für Jump&Runs-Vernarrte unverzichtbaren Genre-Vertreter.



Aha! Wario hat ein Extra gefunden, das ihn einen Schritt näher ans Ziel bringt

Systeme	GBC
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	25
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	6/00

FAZIT
1-

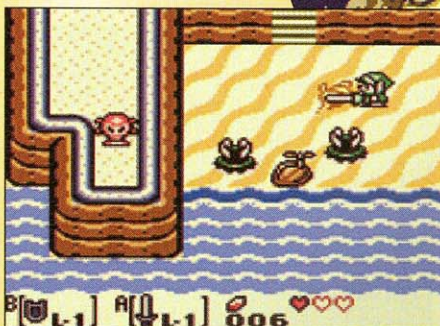
Zelda - Link's Awakening DX

Besser geht's nicht

Der gestrandete Link will den Bewohnern einer Tropeninsel im Kampf gegen bössartige Monster seinen Schwertarm zur Verfügung stellen. Mit der Zeit muss er allerdings erkennen, dass die Verhältnisse nicht so klar sind, wie sie scheinen.

Durch die Kolorierung präsentiert sich Link's Awakening nicht nur als vollwertiges Mitglied der Zelda-Familie, es wurden auch Neuerungen im Abenteuer platziert. Neben der Erforschung des zusätzlichen Dungeons bietet sich im Laufe des

Spiels zwölfmal die Gelegenheit, ein Foto zu finden beziehungsweise zu aktivieren. Da der GB Printer unterstützt wird, könnt ihr diese Bilder ausdrucken.



Wenn ihr bereits im Besitz eines Zelda IV-Moduls seid, ist der Kauf nicht unbedingt zwingend, aufgrund der Ergänzungs-Features jedoch interessant. Für GB-Color-User, die kein Link's Awakening ihr Eigen nennen, ist die Anschaffung spätestens jetzt ein absolutes Muss.

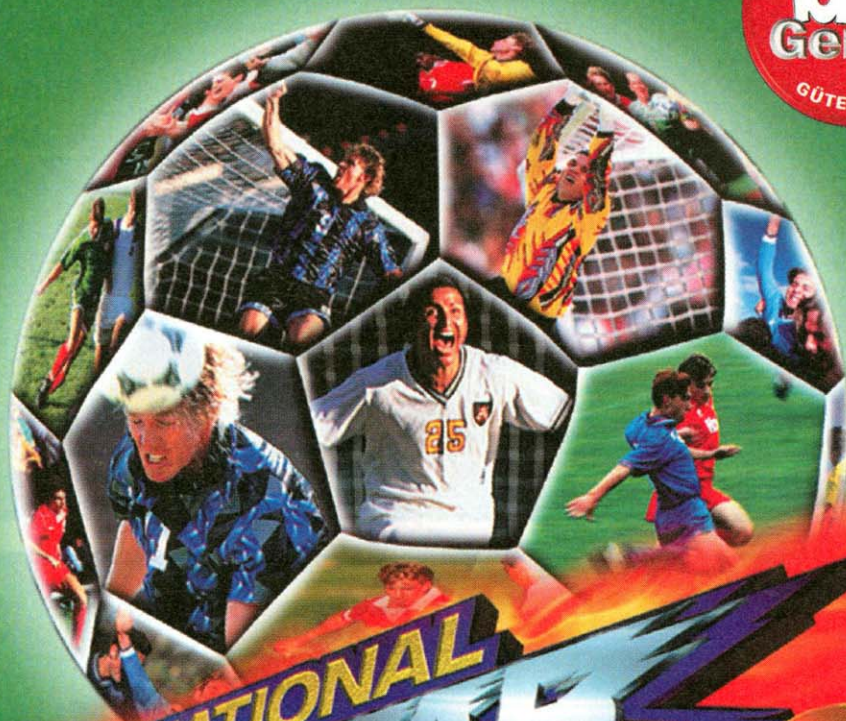
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Action/Adventure
Spieler	1
Level	-
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	2/99

FAZIT
1

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCEO
Preis:	ca. DM 130



Lange musstet ihr euch gedulden, doch jetzt ist es endlich so weit: International Superstar Soccer 2000 ist in der PAL-Version erhältlich. Also, schnürt eure Fußballschuhe, schraubt die Noppen an und wärmt euch schon einmal auf!



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Wer bereits ISS 98 gespielt hat, wird im Hauptmenü wenige inhaltliche Veränderungen entdecken. Bis auf den neuen Karrieremodus ist alles beim Alten geblieben. So tretet ihr entweder in Freundschaftsspielen, die in Einzelbegegnungen und Mini-Liga ausgetragen werden können, einer Weltliga oder einem Turnier gegen CPU-Teams an, oder ihr jagt der Lederkugel mit bis zu drei Freunden hinterher. Dazu gesellt sich erneut ein recht umfangreicher Trainingsmodus, in dem ihr Eckbälle, Freistöße und das freie Spielen für den Ernstfall verinnerlichen könnt.

Selbstverständlich dürfen die ebenfalls aus den Vorgängern bekannten und äußerst motivierenden Szenarien nicht fehlen. In 16 vorgegebene Situationen fiktiver Begegnungen heißt es für euch einzugreifen, um einen Rückstand noch umzubiegen oder mit zwei Mann weniger auf dem Feld eine knappe Führung über die Zeit zu retten. Sterne symbolisieren dabei den Schwierigkeitsgrad der Übung, wobei ein Fünfsternszenario wie das, in dem

ihr mit Uruguay ein Null-zu-drei gegen Brasilien aufholen müsst, eine wirklich harte Nuss darstellt. Bei anderen habt ihr hingegen leichtes Spiel und trefft mit einer international hoch eingestuften Mannschaft auf ein äußerst schwaches Team und startet manchmal sogar mit einem Elfmeter in die letzten Minuten oder Sekunden. Für die gestellten Aufgaben habt ihr nämlich einmal mehr und einmal weniger Zeit zur Verfügung.



Der Ball wurde hart in den Strafraum gepasst. Jetzt ist es an den Stürmern, ihn im Netz zu versenken

Insgesamt 100 Nationalmannschaften aus aller Welt, deren vorgegebene Stärke sich jeweils in die Punkte „Angriff“, „Verteidigung“ und „Gesamt“ aufsplittet, dürfen von euch ausgewählt werden. Da eine offizielle Lizenz fehlt, ähneln die Spielernamen denen der echten Kicker nur, anhand des Äußeren eines jeden Sportlers lässt sich jedoch sehr gut erkennen, um wen es sich handelt. Glücklicherweise gibt es diesmal einen Editor. Mit



Ob bei Regen, Schnee oder Sonnenschein – ISS 2000 macht bei jeder Witterung riesigen Spaß



Auf verschneitem Rasen verändert sich das Ballverhalten erheblich. Die Lederkugel bremst viel schneller ab, wodurch wieder andere Situationen vor allen Dingen im Strafraum entstehen

ihm lassen sich im Handumdrehen eigene Ballkünstler generieren, ihnen eine Position zuordnen und Fähigkeitspunkte auf verschiedene Werte verteilen. Das Wichtigste ist aber wohl, dass ihr den Spielern selbst erdachte Namen verpassen könnt. Bevor ihr in ein Match geht, können viele Optionen verändert werden. Wollt ihr auf tocknem, nassem oder verschneitem Rasen spielen? Bei Tag oder Nacht? Soll der Schiedsrichter eher locker oder extrem streng sein? Wie lang soll die Begegnung dauern? Drei, fünf oder sieben Minuten pro Halbzeit? Auch am Regelwerk kann man feilen. Bei einem Unentschieden nach Ablauf der regulären

Spielzeit kann die Entscheidung durch Golden Goal, Verlängerung mit anschließendem Elfmeterschießen oder direkt durch Penaltys herbeigeführt werden. Zudem lässt sich die Abseitsregel ein- oder ausstellen. Diese, in der Realität für viele bereits höchst schwierig zu verstehende Regel funktioniert aber seltsamerweise noch nicht einmal hundertprozentig genau, wenn ein Computer sie anwendet. So gibt es noch



keine Probleme, wenn einfach Pässe überprüft werden – die Abseitsposition des Spielers lässt sich sogar im Replay mit komfortabler Bild-in-Bild-Technik nachvollziehen – in bestimmten Situationen passiert aber etwas ziemlich Seltsames.

Karriere machen!

Im Karrieremodus müsst ihr nicht nur eure Trainingseinheiten genau planen und in kleinen Testbegegnungen euren Torinstinkt beweisen, sondern ebenfalls Freundschaften schließen, eurer großen

Liebe den Hof machen und euch gegen die Teammitglieder auch verbal durchsetzen. Durch kleinere Geschicklichkeitstests wie des Schießen auf angezeigte Ziele lassen sich die eigenen Werte verbessern.



Der Brasilianer läuft alleine auf den Keeper zu, was ihr euch im Replay noch einmal ansehen könnt





Der Stürmer hat jetzt die Wahl: Entweder zirkelt er die Pille flach oder hoch ins lange Eck, oder er versucht den Heber

Kickt ihr zum Beispiel einen Eckstoß, und der Ball kommt zurück zu dem Sportler, der diese Standardsituation ausgeführt hat, wird auf Abseits entschieden. Eine weitere Unverständlichkeit stellt der Abpfiff dar, denn von der Richtlinie für Schiedsrichter, dass das Schlusssignal nicht mitten in einem Angriff eines Teams ertönen sollte, haben die Pro-

grammierer anscheinend noch nie etwas gehört. Anders ist es nicht zu erklären, dass diese einfach zu programmierende Routine, die den Abpfiff wenigstens unterdrückt, solange ein Spieler mit dem Ball am Fuß im gegnerischen Strafraum ist, nicht integriert wurde. Direkt vor einem Spiel lässt sich dann auch einstellen, wie stark die Torhüter agieren,

ob ein Team mit bis zu vier Mann weniger auflaufen soll und in welcher Form die Kicker sind.

Doch kommen wir zum eigentlichen Spielablauf. Nachdem ihr entschieden habt, von welcher Seite aus, mit welcher Zoom-Stufe und aus welcher Höhe die Kamera das Geschehen auf dem Platz darstellen soll, geht es los. Ihr könnt sprinten, passen, flanken, einen Doppelpass ausführen und schießen. Je nachdem, wie lange ihr den Schuss-Button gedrückt haltet und in welcher Position sich der Analogstick befindet,



führt ihr hohe, flache, harte oder gepulste Schüsse aus. Profis beherrschen zudem den Lob über den Keeper und das gefühlvolle Anschneiden des Spielgeräts mithilfe des Z-Buttons.

Tore können auf vielfältige Weise erzielt werden. Die einfachste ist noch immer der Flankenlauf mit anschließender, in den Strafraum hineingedrehter Flanke und dem Abschluss per Kopfball oder Fallrückzieher. Weitschüsse führen hingegen fast nie zum Erfolg. Eine weitere Variante ist das Zulaufen auf den geg-

Optionen und kein Ende

Bei ISS 2000 dürft ihr einstellen, einstellen und noch einmal einstellen. Ob ihr nun bei Regen, nachts oder mit vier Mann weniger spielen wollt – beinahe alles ist möglich. Hier zeigen wir euch Screenshots einer Auswahl der vielen Options-Bildschirme, auf denen ihr erkennen könnt, was ihr alles verändern dürft.





Kopfbälle müssen sehr genau platziert werden, damit die Chance auf einen Torerfolg besteht. Wenn ihr eure Mitspieler gut positioniert habt, bergen aber auch Abpraller Gefahr für den Gegner



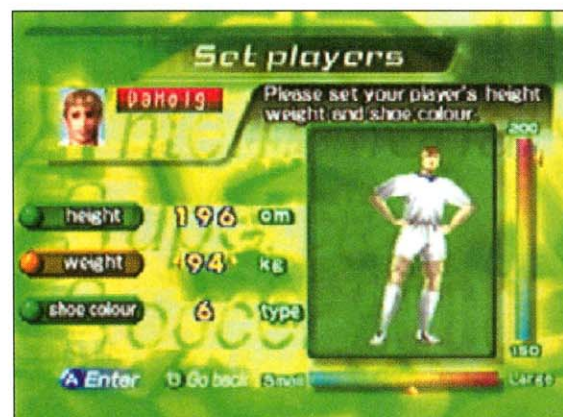
Ihr werdet staunen, über welches Bewegungsrepertoire die Kicker verfügen



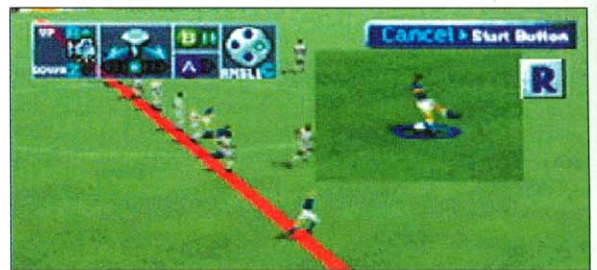
nerischen Kasten, um im letzten Moment einen flachen Pass zu einem mitgelaufenen Mitspieler auszuführen, der dann den Ball im Netz versenkt. Auch Eckbälle liefern gute Möglichkeiten, zum Erfolg zu kommen. Anders als beim Vorgänger bleibt der Ball beim Hineingrätschen jetzt nicht mehr am Fuß des so riskant vorgehenden Sportlers 'kleben', sondern rollt des Öfteren ein paar Meter weg, wodurch mehr Realismus ins Spiel kommt und mehr geübt werden muss. Ansonsten bringt solch eine Aktion nämlich keinen Vorteil, wenn der Ball zwar dem einen Gegner weg-, dem anderen aber dafür zugespült wird. Manchmal liegt es jedoch we-

niger an der eigenen Fingerfertigkeit im Umgang mit dem Pad als vielmehr an der Taktik. Auch dafür ist gesorgt. In einem Menü dürft ihr euch aus einem Pool verschiedenster Strategien die herausuchen, die für die nächste Begegnung am ehesten in Frage kommen. Während des Matches könnt ihr dann ganz einfach per Knopfdruck zwischen defensiver oder offensiver Ausrichtung, Spiel über die Flügel oder durch die Mitte oder vom Konterspiel zum absoluten Sturmangriff umschalten.

Von den realistischen Animationen der Akteure kann man gar nicht genug bekommen. Sie stoppen den Ball mit der Brust, nehmen ihn mit der Brust mit oder täuschen mit einem Übersteiger den Abwehrspieler. Im Strafraum legen sie dann erst richtig los. Fall- und Seitfallzieher, Flugkopfbälle und krachende Volleyabnahmen sorgen für Stimmung. Der Tor-



Euren selbst erschaffenen Spielern dürft ihr nicht nur einen Namen verpassen, ihr könnt auch Körpergröße, Gewicht und Outfit wählen



hüter gibt dabei alles, um die Lederkugel nicht in sein Gehäuse zu lassen. Er hechtet von einer Ecke in die andere, kommt todesmutig aus dem Kasten dem Stürmer entgegengelaufen oder faustet bei einem Eckball die Kugel aus der Gefahrenzone. Viele verschiedene Jubelszenen und ein anschließendes Replay sind der Lohn für erfolgreiche Schützen. ISS 2000 kann durch die etwas veränderte Spielbarkeit im Vergleich zu den Vorgängern und den neuen Karrieremodus auch Besitzer dieser Versionen zu einem erneuten Kauf animieren. In puncto Grafik hat sich hingegen kaum etwas verändert und der gut gemeinte High-Res-Modus hält nicht, was er verspricht.

Holger Reher



Gameplay 1-

Kein Match ist wie das andere, und die Vielzahl verschiedener Torraumszenen ist enorm hoch.

Dauerspaß 1-

16 Szenarien, 100 Teams, der Karrieremodus und spannende Matches sorgen für Langzeitspaß.

Grafik 2+

Bis auf den High-Res-Modus und die schwammigen Konturen gibt's nichts zu meckern.

Sound 2

Der deutsche Kommentator regt zum Lachen an, was allerdings keineswegs gewollt ist.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	121 Seiten/Spielstand
Rumble-Pak	ja
Expansion-Pak	ja, High-Res

Spieler	1-4 (simultan)
Level	100 Teams
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch/engl.
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
1-

CHARTS

von euch,
für euch

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

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

N64

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

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT ●		Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 17,5
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT ●		Jump&Run • Note 1 • Test 12/99 Index: 17,5
3	PERFECT DARK	NEU!		F. P. Shooter • Note 1 • Test 7/00 Index: 17,5
4	INDIZIERT	VORMONAT ▼ 3		F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 7,9
5	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	VORMONAT ▲ 10		Sport • Note 1 • Test 4/00 Index: 6,8
6	POKÉMON STADIUM	VORMONAT ▼ 4		Pokémon Note 2 • Test 4/00 Index: 4,9
7	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT ▼ 5		Jump&Run Note 1 • Test 7/98 Index: 4,7
8	ISS 98	VORMONAT ▼ 7		Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 4,4
9	INDIZIERT	re-entry		Action/Adventure Capcom • kein Test Index: 4,0
10	JET FORCE GEMINI	VORMONAT ▼ 8		T. P. Shooter Note 2 • Test 11/99 Index: 4,0
11	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT ▼ 6		F. P. Shooter Note 1 • Test 11/98 Index: 3,4
12	MARIO KART 64	VORMONAT ▼ 9		Rennspiel Note 1 • Test 6/97 Index: 3,3
13	F-ZERO X	VORMONAT ▼ 11		Rennspiel Note 1 • Test 6/99 Index: 2,6
14	MARIO GOLF	re-entry		Sport Note 1 • Test 9/99 Index: 1,7
15	SUPER MARIO 64	VORMONAT ▼ 14		Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 1,3

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

TOTAL! Aufruf

Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von euch bekommen.

Weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen! N64, SNES und GB(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 11/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Umsetzungen von anderen Nintendo-Systemen wünscht ihr euch für den Game Boy Advance?** Schreibt und schickt uns bitte eure Top-Ten (NES, SNES und N64 haben einiges zu bieten, was die mobile 32-Bit-Konsole GBA bewältigen könnte).

TOTAL! Anderes

Kleine Anregung für die Frage nebenan: Schon der Game Boy Color leistet Beträchtliches. Neuste Ankündigung: *Grandia!* Ein Rollenspiel, das sowohl auf Segas Saturn als auch auf der PlayStation höchstes Lob einheimste. Termin: noch unbekannt.

**Special: E3's Most Wanted**

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

1 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Action/Adventure • Nintendo

Index: 14,8

**2 RESIDENT EVIL ZERO**

Action/Adventure • Capcom

Index: 11,2

**3 CONKER'S BAD FUR DAY**

Action/Adventure • Rare

Index: 8,3

**4 DINOSAUR PLANET**

Action/Adventure • Rare

Index: 7,7

**5 BANJO-TOOIE**

Jump&Run • Rare

Index: 5,6

**6 ETERNAL DARKNESS**

Action/Adventure

Nintendo

Index: 3,4

7 THE WORLD IS NOT ENOUGH

First Person Shooter

Eurocom

Index: 3,2

8 TUROK 3: SHADOWS OF OBLIVION

First Person Shooter

Acclaim

Index: 2,7

9 INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

Action/Adventure

LucasArts

Index: 1,9

10 MARIO TENNIS

Sport

Nintendo

Index: 1,9

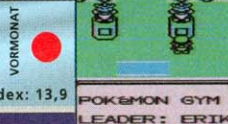
GB(C)

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

1 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 10/99

Index: 13,9

**2 THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING**

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93

Index: 9,2

**3 HARVEST MOON GB**

Strategie • Note 2+ • Test 1/99

Index: 6,9

**4 POKÉMON GELBE EDITION**

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 7/00

Index: 6,7

**5 DRAGON QUEST MONSTERS**

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 2/00

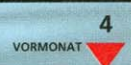
Index: 4,5

**6 SUPER MARIO BROS. DELUXE**

Jump&Run

Note 1 • Test 6/99

Index: 3,8

**7 MISSION IMPOSSIBLE**

Action/Adventure

Note 1 • Test 2/00

Index: 3,2

**8 TETRIS**

Puzzlespiel

Note 1 • Test 7/97

Index: 2,7

**9 MYSTIC QUEST**

Action/Adventure

Note 2+ • Test 2/95

Index: 2,4

**10 STRANDED KIDS**

Rollenspiel

Note 2+ • Test 1/00

Index: 1,8

**GEWINNE MIT****TOTAL!**

Diesmal verlosen wir das N64-Modul *NHL Breakaway 98!*

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! 11/2000 ist der 20.09.2000 (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! 7/00:

Hallo, Dominik Büttner aus Neu-Isenburg! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *NFL QB-Club 99-N64*-Modul mit Signatur von uns allen ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

Leser-CHARTS

von euch (und uns),
für euch

01
10
10
11
01
10
10
17
01
01



Spieletipp von Norbert Pieper aus Königswinter

Jet Force Gemini (N64)

Ich muss einfach einmal *Jet Force Gemini* loben und empfehlen. Der Third Person Shooter hat mich bestimmt 40 Stunden lang an den Bildschirm gefesselt. Die Atmosphäre, die Grafik, der Sound und die Langzeitmotivation sind fast einmalig. Jeder, der ein Nintendo⁶⁴ sein Eigen nennt und dieses Spiel noch nicht besitzt, hat einfach etwas verpasst!

Euer Norbert

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	PERFECT DARK	VORMONAT ▲ 2	
	F. P. Shooter • Rare • Test 7/00	Index: 3,1	
2	ISS 2000		
	Sport • Konami • Test 9/00	Index: 1,9	
3	MARIO GOLF (N64)		
	Sport • Nintendo • Test 9/99	Index: 1,5	
4	LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure Nintendo • Test 12/98 Index: 1,1	
5	TOMB RAIDER (GBC)	Action/Adventure THQ • Test 9/00 Index: 0,6	

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	LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	VORMONAT ▲ 2	
	Action/Adv. • Nintendo • News 7/00	Index: 3,5	
2	MARIO TENNIS		
	Sport • Nintendo • News 8/00	Index: 2,7	
3	ETERNAL DARKNESS		
	Action/Adv. • Nintendo • News 7/00	Index: 1,3	
4	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure Rare • News 7/00 Index: 1,0	
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/00 Index: 0,7	VORMONAT ▼ 4

N64- FLOPS

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

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

MOST WANTED

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

1	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	VORMONAT ▲ 3	
	Action/Adventure • Nintendo • News 7/00	Index: 10,3	
2	BANJO-TOOIE	VORMONAT ●	
	Jump&Run • Rare • News 8/00	Index: 8,9	
3	CONKER'S BAD FUR DAY	VORMONAT ▲ 4	
	Action/Adventure • Rare • News 7/00	Index: 7,8	
4	DINOSAUR PLANET	Action/Adventure Rare • News 8/00 Index: 4,4	
5	THE WORLD IS NOT ENOUGH	First Person Shooter Eurocom • News 7/00 Index: 4,2	

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: 5,4	VORMONAT ●
2	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95 Index: 3,2	VORMONAT ●

3	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 2,8	VORMONAT ●
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 24 • Test 7/94 Index: 2,3	VORMONAT ●
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94 Index: 1,1	VORMONAT ●

TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

Genre:
First Person Shooter

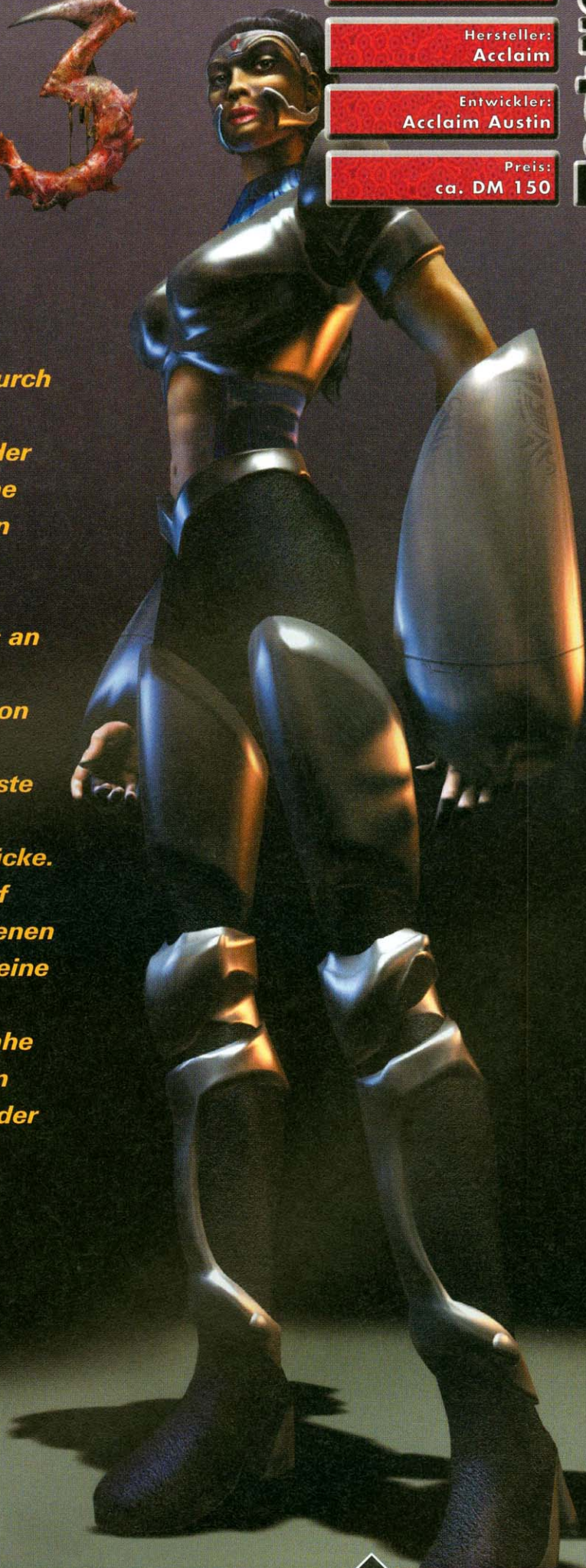
Hersteller:
Acclaim

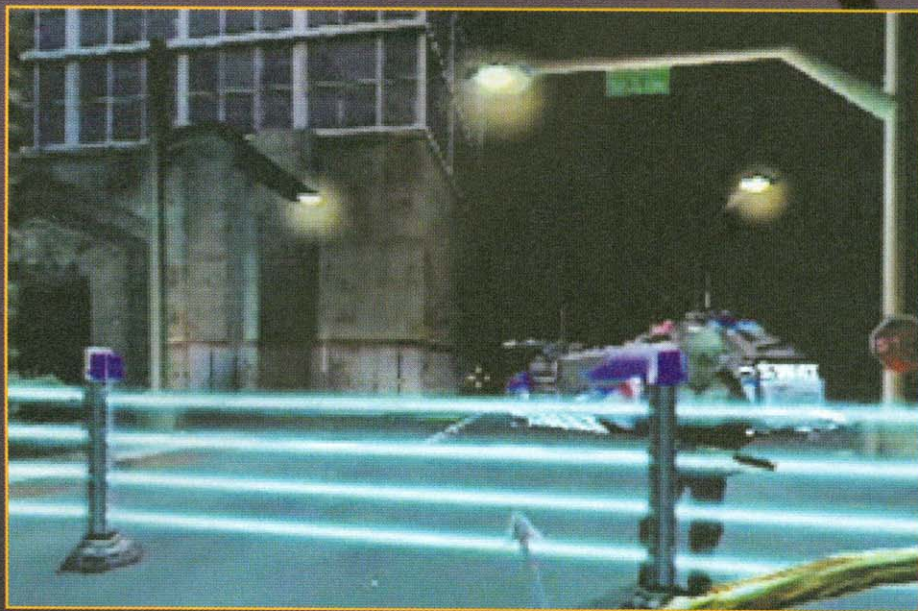
Entwickler:
Acclaim Austin

Preis:
ca. DM 150

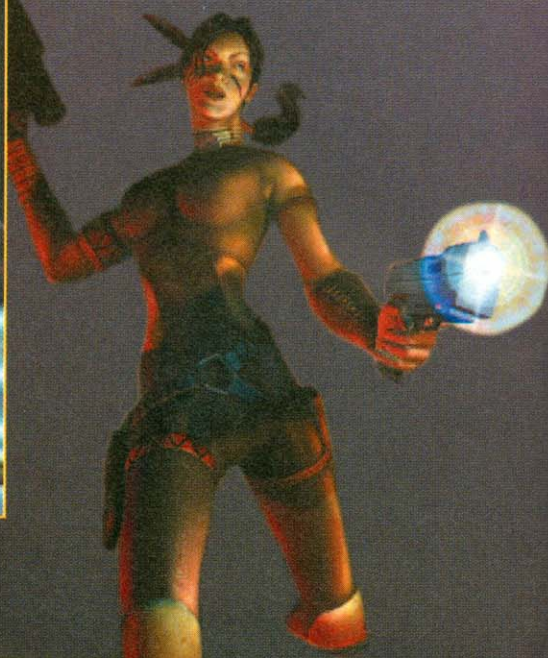
Test N64

Das Universum entstand nicht etwa durch einen Knall, sondern durch einen fürchterlichen Schrei. Lange Zeit vor der Entstehung unserer Welt existierte eine Macht namens Oblivion, die durch den Kosmos schwebte und jegliche Lebensform in sich aufnahm. Als das Schiff des Primagen (wir erinnern uns an Turok 2) zerstört wurde, löste die Explosion eine gewaltige Kettenreaktion aus, die das gesamte Universum zerstörte. Auch Oblivion, das mächtigste Wesen des Universums, wurde nicht verschont und zerbarst in tausend Stücke. Doch es überlebte und sann fortan auf Rache. Mit der Entstehung des Verlorenen Landes und der unsrigen Welt sah er eine Chance auf seine Wiedergeburt: Die Energie, die das Universum und beinahe Oblivion zerstörte, lebt in den Geistern der Turok-Familie weiter. Also würde der Tod von Turok den Anfang des Endes einläuten – Oblivion könnte zu seiner ursprünglichen Form zurückfinden.





Im ersten Level, einer futuristischen Stadt bei Nacht, trifft ihr oft auf Polizeisperren in Form von schwebenden Vehikeln und Mechs, denen ihr nicht zu nahe kommen solltet. Vernichten könnt ihr sie nicht.



Joshua Fireseed findet sich in einem Raum wieder. Ein kleines Kind versucht, ihm etwas Wichtiges mitzuteilen, doch bevor es dazu kommt, wird die Ruhe durch Monster gestört. Turok will sie bezwingen, sieht sich jedoch chancenlos. Die Biester kommen auf ihn zu, versetzen ihm den finalen Stoß – und er wacht schweißgebadet auf. Zu diesem Zeitpunkt weiß er noch nicht, dass dieses Kind eine essenzielle Rolle in Turok 3 spielt. Ebenso wenig ist ihm bewusst, dass seine letzten Sekunden bereits schlagen, denn kaum hat er einen klaren Gedanken gefasst, stürmen höllische Kreaturen sein Heim und verletzen ihn schwer. Mit letzten Kräften kann er noch eine Handgrate zünden, die die Monster zwar zerstört, aber auch sein Leben beendet.



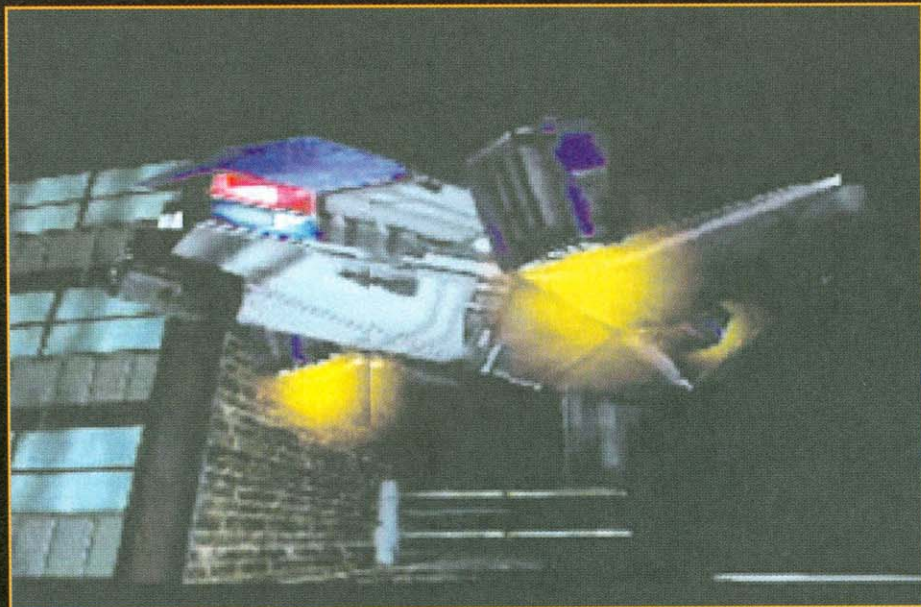
An vielen Orten liegen Leichen herum, die hin und wieder Munition verborgen halten. Da der Test auf der NTSC-Version beruht, könnte es sein, dass die deutsche Variante ohne leblose Körper auskommt

Mit diesen Eindrücken beginnt das Abenteuer um Danielle und Joseph Fireseed, die trauernden Hinterbliebenen des berühmten Dino-Jägers, die für den dritten Teil in seine Fußstapfen treten. So tragisch der Tod des Helden aus früheren Tagen auch sein mag, so positiv wirkt er sich aufs Spielgeschehen

haltigen Waffenarsenal könnt ihr Unterschiede ausmachen. 23 Kracheisen sind im Spiel enthalten, von denen ihr jedoch pro Charakter nur 16 finden werdet. Eine Pistole, Pfeil und Bogen, ein Sturmgewehr, eine Shotgun, ein Granatwerfer, eine Energie saugende Vampire Gun sowie der allseits beliebte Zerebralbohrer und ein Hieb- beziehungsweise Stichwerkzeug stehen beiden zur Verfügung.

POSITIV
Hervorragender
Deathmatch-Modus,
aufwändige
Zwischensequenzen

aus: Zum ersten Mal in der Turok-Serie habt ihr die Wahl zwischen zwei Hauptfiguren, die sich in einigen Punkten unterscheiden. Danielle verfügt beispielsweise über ausgeprägtere Sprungfähigkeiten als Joseph, wohingegen sich dieser in gebückter Haltung kleiner machen kann. Das bedeutet, ihr gelangt an viele Levelabschnitte nur mit einem der zwei Charaktere, weil viele Sprünge für Joseph zu weit und viele Nischen für Danielle zu eng sind. Doch nicht nur deswegen lohnt es sich, beide einmal auszuprobieren. Auch beim erneut reich-



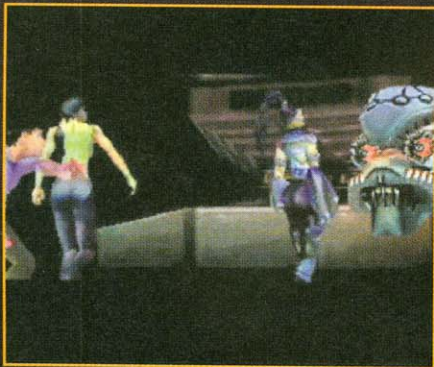
Der Deathmatch-Modus

Turoks Mehrspieler-Möglichkeiten sind wirklich umfangreich. Wir gewähren euch einen Einblick in die verschiedenen Spielarten, die euch zur Verfügung stehen:

- **Bloodlust:** Jeder gegen jeden, wie man es kennt.
- **Capture the Flag:** Ein Spiel mit zwei Parteien. Wer die gegnerische Flagge ergattert und zur eigenen Basis bringt, punktet.
- **Last Stand:** Ein Ausscheidungsspiel, bei dem der letzte Überlebende gewinnt.
- **Golden Arrow:** Ein goldener Pfeil soll gefunden und so lange wie möglich behalten werden. Während dieser Zeit könnt ihr nicht schießen.
- **Monkey Tag:** Ein Spieler wird zum „Monkey“ gekürt, der nur wenig Energie und keine Waffen besitzt. Die anderen müssen ihn ‚berühren‘.
- **Arsenal of War:** Nach eurem Ableben erhaltet ihr eine Waffe, die von mal zu mal stärker ausfällt.
- **Color Tag:** Jeder von euch abgeschossene Mitspieler schließt sich eurem Team an. Wer die meisten Mitglieder für sich gewinnt, punktet.
- **Weapon Master:** Wieder jeder gegen jeden, doch ihr könnt nur eine Waffe bei euch führen.



Diese langhirnigen Krabbeltiere speien Säure auf euch. Wie alle Gegner tun sie dies auch, wenn sie schon von euch erledigt wurden und eigentlich gar nichts mehr anstellen dürften



Nach Joshua Fireseeds Tod werden Joseph und Danielle zu den neuen Turoks erkoren

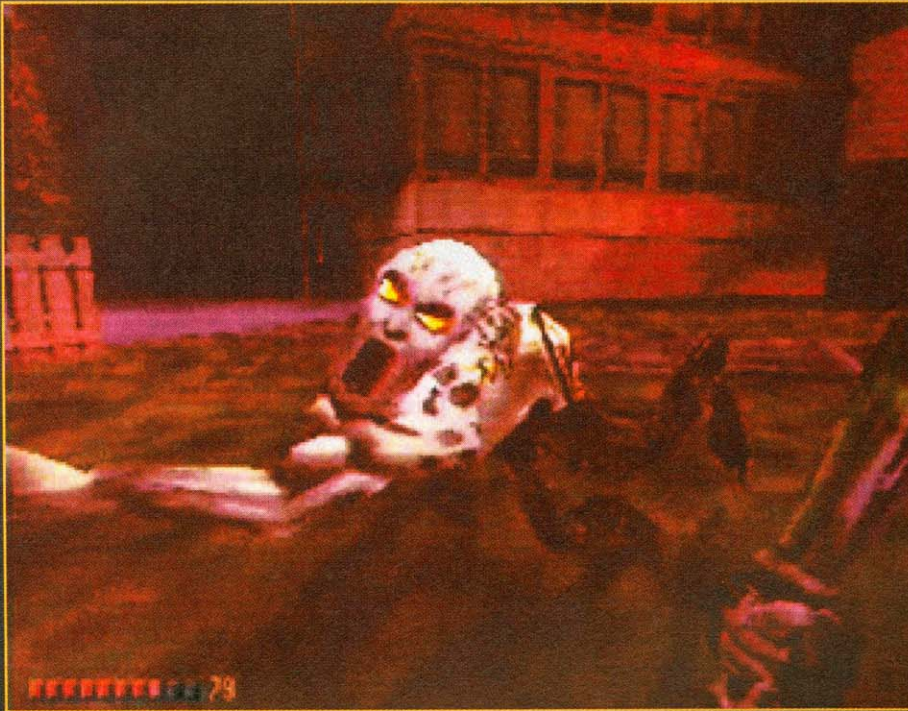
Darüber hinaus lassen sich die Waffen je nach Wahl des Helden verschieden aufrüsten. So erhält Joseph ein Sniper-Gewehr, eine Napalm-Cannon oder den Shredder, dessen Geschosse an Wänden abprallen. Außerdem ist er als Einziger in der Lage, für viele seiner Wummen eine Zoom-Funktion einzuschalten, um die Feinde gezielt aus der Ferne auszuschalten. Danielle hingegen kann ihrer Shotgun später brennende Geschosse entlocken und erhält eine mächtige Minigun sowie einen Raketenwerfer. Außerdem könnt ihr in jedem der fünf weiträumig angelegten Spielabschnitte ein Teil einer Superwaffe finden, die alles vernichtet.

Des Weiteren erhält Danielle eine Art Entenhaken, mit dessen Hilfe sie ähnlich wie in *Zelda* größere Distanzen leicht überwindet – vorausgesetzt, sie findet einen blauen Punkt, an dem sie sich festhaken kann. Joseph hingegen darf ein Nachtsichtgerät benutzen, mit dem er dunkle Ecken ausleuchtet, in denen die Dame nichts sieht. Das kommt der Langzeitmotivation natürlich sehr zugute, da es wirklich viele Pässe gibt, in denen die Wege der Helden auseinander gehen. In puncto Levelgestaltung weicht Turok 3 ein wenig von seinen Vorgängern ab. Die fünf Welten sind in zahlreiche, kleinere Abschnitte unterteilt, die gleichzeitig als Rücksetzpunkte dienen. Speichern könnt ihr nun jederzeit und braucht nicht mehr nach Save-Points zu suchen. Im zweiten Teil wäre diese Funktion jedoch sinnvoller auf-



gehoben gewesen, denn so gigantisch wie dort sind die Level nun nicht mehr. Außerdem sind sie ziemlich linear aufgebaut, so dass ihr euch nicht großartig verlaufen werdet. Zwar habt ihr immer noch diverse Aufgaben zu lösen, doch diese beschränken sich größtenteils, wenn auch nicht ausschließlich, aufs Schalterdrücken und Schlüsselsuchen. Wenn ihr hingegen die Endgegner bezwingen wollt, müsst ihr schon ein wenig grübeln, um die richtige Taktik zu finden.

Thematisch werden euch dunkle Gassen, Hochhausfasaden und U-Bahnschächte einer Großstadt, eine Unterwasserstation, Lava überströmte Höhlengänge, ein vom ersten Teil inspirierter Dschungel, Industriegebäude mit vielerlei Maschinerie und einiges mehr geboten, welche durchgehend mit klangvollen Rhythmen und exzellenten Soundeffekten unterlegt sind. Viele Kulissen hin-



terlassen optisch einen guten Eindruck, wirken aber sogar im High-Res-Modus ein bisschen verwaschen. Zudem kommt das Geschehen bei vielen bewegten Objekten gleichzeitig oder bei aufwendigen Schauplätzen teils arg ins Ruckeln. Ab und zu könnt ihr Gegner durch geschlossene Türen sehen und sogar treffen. Dummerweise gilt das auch für die Feinde, die keine Probleme damit haben, Granaten durch die Wände zu schmeißen. Insgesamt ist die Kollisionsabfrage mangelhaft ausgefallen, was sich vor allem bei der Anerkennung der Treffer bemerkbar macht. Oft feuert ihr wie wild auf ein Monster, das partout nicht umfallen will, da nur bestimmte Punkte an seinem Körper vom Fadenkreuz als anvisierbar erkannt werden. Speziell Raketen fliegen häufiger durch die Widersacher hindurch, als dass sie ihnen schaden. Wer dieses Manko nun dadurch umgehen möchte, dass er die Rakete vor ihn auf den Boden schießt, sieht sich auch chancenlos, denn das Geschoss verschwindet lautlos in der Erde. Wollt ihr dann, den Feind schon in unmittelbarer Nähe sehend, endlich die Waffen wechseln, steht ihr vor dem nächsten Problem: Um an die dafür benötigten A- und B-Tasten zu gelangen, müsst ihr die gelben Richtungs-Buttons, mit denen ihr euch fortbewegt, loslassen. In dieser Zeit seid ihr allen Attacken hilflos ausgeliefert. Das frustriert besonders bei Monstern, die Granaten schmeißen. Gemein ist auch, dass viele Feinde noch feuern, obwohl ihr sie weggepusht habt, bevor

NEGATIV
 ↓ Mangelhafte
 Kollisionsabfrage,
 hakelige Steuerung,
 wenig Neues

sie zum Zug kommen konnten. Wo bleibt da die Freude über das eigene Können, wenn es nicht belohnt wird? Ihr könnt einfach nicht mehr so schön herumholzen wie in den Vorgängern, weil das Anvisieren so mühselig vonstatten geht und ihr jeden einzelnen Schuss genau timen müsst. Erschwerend kommt die hakelige Steuerung hinzu, die ein flüssiges Spielen kaum erlaubt. Daher gestalten sich die Gefechte meist eher strapazierend denn spannend. Was bleibt, ist die Erkundung der Level, welche im Vergleich zu den ersten beiden Turoks weniger reizvoll ausfällt. Obwohl die Schauplätze nicht mit optischen Feinheiten geizen, wirken sie doch mancherorts aufgegossen und weniger originell als zuvor.

All dies klingt zwar abschreckend, soll aber nicht bedeuten, dass man an Turok 3 keinen Spaß haben kann. Besonders positiv fielen zum einen die zahlreichen, langen Zwischensequenzen auf. Mit minutenlanger, glasklarer Sprachausgabe und unglaublich detaillierten Mundbewegungen versehen führen sie die spannende Story weiter und sorgen für die richtige Stimmung während des Spiels. Auch das Gegnerdesign, vor allem das der Levelbosse, wird euch gefallen. Dumm sind eure Feinde auch





SHADOW OF OBLIVION



Wenn eines der Monster so nah an euch dran ist wie auf diesem Bild, sollte es eigentlich ob seiner Größe viel leichter zu treffen sein. Leider ist das genaue Gegenteil der Fall. Auf die Dauer nervt das

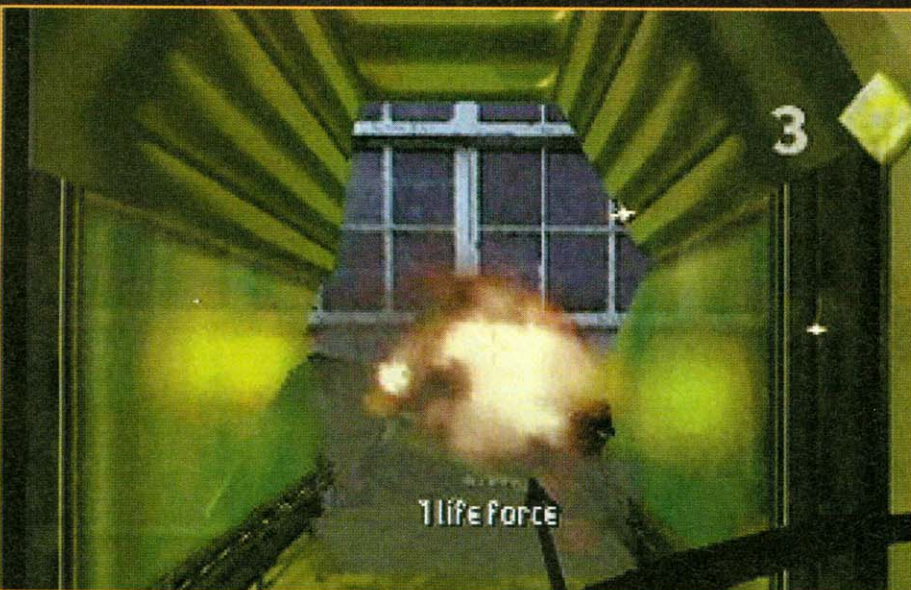
nicht, sie weichen mitunter sehr geschickt euren Angriffen aus, sodass ihr stets gefordert seid. Das wirklich Phänomenale am Modul ist jedoch der Deathmatch-Modus. In sage und schreibe 25 speziell entworfenen Arenen dürft ihr euch zu viert gleichzeitig oder auch allein gegen Bots beharken. Erstaunlicherweise läuft die Grafik-Engine dort nahezu ruckelfrei und erfreut die Augen mit einer konstanten und ausreichend hohen Framerate. Zudem braucht sich der Umfang dieses Modus nicht hinter dem des Multiplayer-Spektakels Legenden des Verlorenen

Landes zu verstecken. Verschiedenste Spielarten (siehe Kasten) und Variationsmöglichkeiten wie höhere Geschwindigkeit, keine Energie-Extras oder wenig Munition sorgen dafür, dass ihr stundenlang vor dem Bildschirm hocken könnt und nie gelangweilt werdet. Unter den anwählbaren Charakteren befindet sich – allerdings nur im Deathmatch-Modus – auch Joshua Fireseed, der „echte“ Turok.

Die vielfältigen Mehrspieler-Optionen retten einiges und verhelfen Turok 3 zu seiner Note, denn ohne sie wäre der Titel – man

muss es leider so sagen – nichts weiter als ein mittelmäßiger Aufguss einer erfolgreichen Serie. Alle Einzelkämpfer sollten also bei einem Probespiel herausfinden, ob sie sich damit anfreunden können, die Multiplayer-Freaks hingegen bekommen einen erstklassigen Shooter geboten.

Tobias Partetzke



Rätselhaft

Wie in jedem Acclaim-Spiel wurden auch in Turok 3 eine ganze Reihe Secrets versteckt, die ihr mit den richtigen Passwörtern freilegen könnt. An dieser Stelle wollen wir noch nicht zu viel verraten (sonst wären es ja keine Secrets, also Geheimnisse mehr), aber ihr dürft euch auf viele nette, witzige und nützliche Goodies gefasst machen.

Gameplay 3+

Die Kollisionsabfrage raubt euch den letzten Nerv. Beim Deathmatch habt ihr großen Spaß.

Dauerspaß 2+

Viele Unterschiede je nach Charakterwahl und der Deathmatch-Modus fesseln dauerhaft.

Grafik 2

So lange man sich nicht bewegt, sehen die meisten Umgebungen und Gegner klasse aus.

Sound 1

Sprachausgabe in Hülle und Fülle, krachende Soundeffekte und äußerst passende Musiken.

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

Spieler	1-4 (simultan)
Level	5
Schwierigkeit	4 Stufen/mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	ab September

FAZIT 2

Jetzt ABO schnell!

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



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



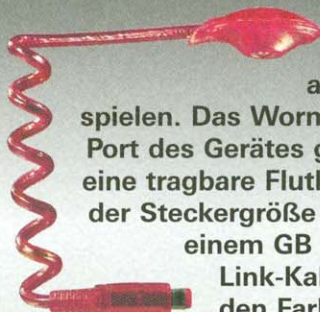
- 2** Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



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



- 4** Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese 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

9/2000

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 bestimmt der X-plain Verlag.

Neues aus der Redaktion

Abgesehen davon, dass wir unter Dauerbelastung jenseits aller Vorstellungskraft Texte verfassen, haben wir auch anderweitig unseren Spaß: Holgi regt sich mit wachsender Begeisterung über *Perfect Dark*-Endgegner auf, Akido sammelt sinnlose Domain-Namen im Internet, Schröder redet nur noch in Hip-Hop-Zitaten, Pit setzt bei waghalsigen Bergbesteigungen sein Leben aufs Spiel, und Michael verbringt den gesamten Tag Rallye-fahrend vor dem Bildschirm.

Turok 3
→ N64
→ Seite 61–66

Tomb Raider
→ GBC
→ Seite 22–24

Pokémon-Snap
→ N64
→ Seite 80

Hype The Time Quest
→ GBC
→ Seite 94

Was ich mein ganzes Leben lang schon einmal machen wollte:



Bevorzugte Genres:
Aus jedem das Beste!
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Perfect Dark (N64)

Sieht klasse aus, na ja, es ruckelt manchmal ziemlich, aber wenigstens sind die Level jetzt kleiner. Hmmm, ach ja, man kann jetzt jederzeit speichern. Das war's dann aber auch mit Neuheiten!

Yes! Da steh' ich drauf. Lara Croft ist jetzt ein ständiger Begleiter in meiner Hosentasche – und wer hat sich einen so innigen Kontakt mit der brünetten Videospiel-Queen nicht schon immer gewünscht?

Auf der Mauer, auf der Lauer liegt der kleine Holgi! Ja, ich fotografiere jetzt Pokémon in allen Lebenslagen. Wenn mir Pikachu aber noch einmal die Zunge dabei herausstreckt, gib't kein Honorar mehr!

Playmobil habe ich geliebt und spiele noch immer ... Ah, lassen wir das! Das Spiel, kommen wir zum Spiel. Um ehrlich zu sein, ich habe mich lieber mit den Originalfiguren beschäftigt!

Ich wollte schon immer einmal Millionär sein – nur für den Rest meines Lebens. Ich würde nur gute Dinge tun: mir teure Autos kaufen, jeden Tag drei-mal Essen gehen, mich mit Gold behängen ...



Bevorzugte Genres:
Schlagzeugspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Castlevania II (GB)

Auf dem N64 gibt es First Person Shooter mit einer vernünftigen Steuerung, Fairness, Waffen, die treffen, und Gegnern, die nicht mehr schießen, wenn sie erledigt sind. Was soll ich dann mit *Turok 3*?

Anfangs fühlte ich mich noch an *Flashback* auf dem SNES erinnert und war gespannt, aber irgendwo ist mir die Steuerung von *Tomb Raider* zu hakelig. Tja, einer muss halt immer meckern ...

Endlich ein virtueller Lightgun-Shooter, der ohne Lightgun gespielt werden kann! Im Prinzip ist *Pokémon-Snap* nichts anderes, nur dass das Fadenkreuz keine Knarre, sondern eine Kamera ist.

Ich weiß nicht, ob es an meiner generellen Abneigung gegenüber Dingen, die andere mögen, liegt, aber Playmobil hat mich noch nie gereizt. Hype ist zwar schnuckelig, aber ich sehe eh besser aus.

Gute Frage, könnte von mir sein ... Also, irgendwann will ich unbedingt berühmt werden, am besten als Mitglied einer Punkband. Schauspielerei würde mir aber auch genügen, oder Millionär.



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

Mir fehlt es bei diesem Game einfach an frischen Ideen. Überraschungsmomente sind bei *Turok 3* rar, und auch technisch kann es sich nicht mit dem Genreprimat *Perfect Dark* messen.

Wer hat nicht schon immer mal davon geträumt, Lara Croft immer in seiner Nähe zu haben? *Tomb Raider* für den GBC gibt euch nun die Gelegenheit dazu. Das Game macht riesig Spaß!

Auf einer virtuellen Achterbahn durch die Gegend zu fahren und dabei Pokémon zu fotografieren mag ja anfänglich noch ganz lustig sein. Mich kann es aber über längere Zeit nicht fesseln.

Der arme Hype irt durch die Zeit und sucht einen Weg, um nach Hause zurückzugelangen. Das Abenteuer aus der Playmobil-Welt ist recht abwechslungsreich und birgt eine Menge Gefahren.

Wow, da gibt es so viele Dinge, die ich schon immer einmal machen wollte! Es würde mich beispielsweise reizen, eine Runde als Kopilot in einem Düsenjäger mitfliegen zu dürfen.



Bevorzugte Genres:
Action-Adventures, RPGs
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Tomb Raider (GBC)

Es ist und bleibt einfach nicht mein Genre! Trotzdem war ich als passiver Spieler aller *Turok*-Teile überrascht, dass mit Teil 3 endlich die flächendeckenden Nebelbänke eingedämmt wurden.

Titel wie *Metal Gear Solid* und *Tomb Raider* sind genau das, was ich mir für den leistungsstarken Color-Boy gewünscht habe. Da kann einem der Sitznachbar im Bus ruhig einmal über die Schulter schauen!

Irgendwie erschließt sich mir das *Pokémon*-Universum durch eine Fotosafari viel besser als durch ein angeblich kämpferisches Rollenspiel. Andere könnten das Konzept aber für total bescheuert halten.

Als ich mit Playmobil angefangen habe, da gab es nur die Bauarbeiter, dafür mit allem Drum und Dran – sogar ein Kasten Bier war dabei. Bei Playmobil auf dem Game Boy mach ich nicht mehr mit.

Holger und Pit haben ja überhaupt keine Fantasie! Ich dagegen wollte schon immer ein Milliardär sein und als Chefpilot meines Privatjets den Steuerknüppel selbst in die Hand nehmen.



Bevorzugte Genres:
Action-Adventures
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Perfect Dark, *Turok 3*

Turok 3 – Shadow of Oblivion ist eine konsequente Weiterentwicklung der bisherigen Teile. Ein spannendes Gameplay, und jetzt mit Tiefenschärfe! Einziges Manko, zu lösen in Teil 4: die Steuerung.

Na gut, das Thema Lara Croft fängt sicherlich bei einigen Spielern schon an, Fäden zu ziehen, aber die GBC-Version hatte noch keine x-fachen Vorgänger und ist somit einzigartig.

O.k., jeder wie er mag. *Pokémon Snap* hat bei näherer Betrachtung eine gewisse Portion Selbstironie. Selten war etwas so sinnentleert und überflüssig, aber das ist wiederum einmalig.

Irgendwie stimmt die Story ja doch: Ein Bauarbeiter, der es ohne Bier nicht mehr nach Hause schafft, hat eigentlich ein Problem. Ansonsten sehr gutes Gameplay. Nur nüchtern sollte man sein.

Also, ich als Milliardär kann euch nur eins dazu sagen: Geld löst nicht nur Probleme, sondern schafft auch jede Menge. Allein die ganzen Schnorrer wie Holger, Pit etc. – immer wollen sie mein Flugzeug!

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und inter-
essantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber
nicht mein Ding!

★★
Ein insgesamt
mäßiger Titel!

★
Spiele, die die
Welt nicht braucht!

Kurioses Folge „K“

- ... dass klein karierte Leute weder klein noch kariert sein müssen?
- ... dass Klatschmohn gar nicht klatschen kann?
- ... dass Kefir kein Plastiksprengstoff ist?
- ... dass Koks kohlt, aber Kohl nicht kokst?
- ... dass ein Kalkül weder kahl noch kühl ist?
- ... dass es ein Wort namens kalzifug gibt?
- ... dass *Kabale* und *Liebe* im Unterricht so lange auseinander genommen wird, bis es auch der Letzte hasst?
- ... dass kalter Kleister kaum klebt?

- ... dass Kindergarten auf Englisch Kindergarten heißt?
- ... dass Klempner keine weißen Handschuhe tragen?
- ... dass „Kohlkopf“ keine Beleidigung ist?
- ... was Kakidrose heißt?
- ... dass der Kaukasus kein Fall zum Drankauen ist?
- ... dass man Knallbonbons nicht essen sollte?
- ... dass Katzen- und Hundefutter auch für Menschen genießbar ist, damit bei eventuellen Notständen für genügend

- Nahrung gesorgt ist?
- ... dass Klapperschlangen nicht klappern, sondern rasseln?
- ... dass es das Wort „Knisperlust“ genauso wenig gibt wie „unkaputtbar“?
- ... dass Hanuta für Haselnusstafel steht und dieser Satz nicht ein „K“ enthält?
- ... dass man Kraut und Rüben nicht in einen Topf werfen sollte?
- ... ob in Kakariko Kokiri leben?
- ... dass Coca-Cola Kohlensäure, Koffein und kein „K“ enthält?
- ... ob es der, die oder das Kuliefumdenteich heißt?

PERFECT DARK™

KOMPLETTLÖSUNG

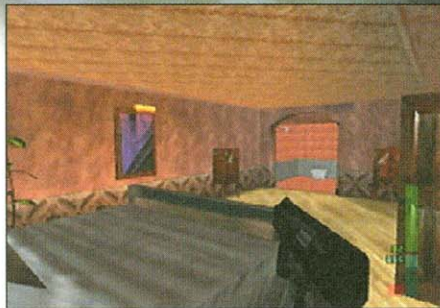
TEIL 2



Um die Komplettlösung für *Perfect Dark* diesmal beenden zu können, haben wir eine etwas weniger Platz aufwändige Gliederung gewählt und beschränken uns auf die Beschreibung der Aufträge auf dem Agenten-Level. Viel Spaß und Erfolg wünscht euch euer Holger!

Mission 2.1 Carrington Villa Hostage One

Geht bis zum Fenster im Felsen und knallt, so schnell es geht, die beiden Terroristen ab, die auf dem Steg gerade die Exekution durchführen wollen. Lauft den Pfad entlang und schaltet die Gegner auf eurem Weg aus. An der Villa angekommen müsst ihr euch zunächst um die Scharfschützen auf den Dächern kümmern, indem ihr sie aus großer Entfernung mit der Sniper Rifle anvisiert und abmürkst. In der Villa trifft ihr auf weitere Gegner. Lauft die Treppen hinunter und in den ersten blauen Gang nach rechts. Geht am Garten vorbei, in die Küche, nach links und die Treppe hinunter. Dann geht's durch die Tür, die euch in den Kel-



Wenn ihr in diesem Raum hinten in die Toilette geht, findet ihr in der Ecke einen hilfreichen Schutzschild

ler führt, und links durch die Doppeltür. Lauft weiter geradeaus und biegt zur Steuerzentrale ab, die von zwei Wachen beschützt wird! Erledigt sie und drückt die beiden Schalter, bevor ihr zu dem großen Kessel im anderen Bereich des Kellers vorstoßt. Beseitigt auch dort die Wachen und drückt den Schalter, wodurch ihr den Generator aktiviert! Verlasst den Raum und lauft geradeaus bis zu einer Treppe! Danach müsst ihr in den Weinkeller und dort die Wachen hinter den Regalen auslöschen, bevor ihr an eine weitere Tür gelangt. Benutzt die Key-Karte, die eine der Wachen hinterlässt, um die Tür zu öffnen, und befreit Carrington aus einem der nächsten Räume!

Mission 3.1 Chicago Stealth

Lauft um die Ecke, zieht eure Waffe und tötet die Wache! VORSICHT: Nicht auf die Zivilisten schießen! Rennt durch den Gang und zu dem Taxi! Öffnet die Bodenluke, klettert in das Loch und kriecht durch den Tunnel bis ans Ende! Tötet die Gegner und geht hinten nach rechts, kriecht durch die Öffnung in der Wand und holt euch ganz hinten die Ausrüstung!



Lauft am Anfang des Levels diese Straße entlang und dann nach links in den mit Gegnern gespickten Kanal

PERFECT DARK

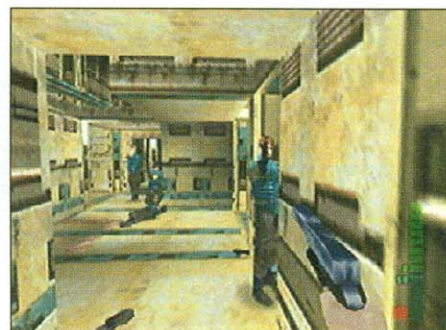
Lauft zurück bis zum Taxi und programmiert es mithilfe des Reprogrammers aus dem Koffer um! Wartet in einem Versteck darauf, dass das Taxi wegschwebt und explodiert! Laft dann die Straße entlang und hinten nach rechts! Dort geht es die Treppe hinauf, und ganz oben angekommen legt ihr die Mine ab. Rennt schnell zurück zum Taxistand, erledigt alle Gegner und wiederholt das Vorgehen beim brennenden Taxi! Jetzt könnt ihr das G5-Gebäude betreten.

Mission 3.2 G5-Building Reconnaissance

Erschießt die getarnten Wachmänner und nehmt die Schlüsselkarte an euch! Öffnet mit ihrer Hilfe die Tür, erledigt die nächste Wache und geht nach links in den Raum! Auch dort trefft ihr auf getarnte Wachleute, die ihr am besten vom kleinen Raum auf der rechten Seite aus erledigt. Sammelt die Schlüsselkarte auf und geht weiter! Erledigt schnell die Wachen, bevor diese den Alarm auslösen können und



Beseitigt die Gegner am besten durch die Scheiben der Türen! Besonders die bei der Alarmanlage

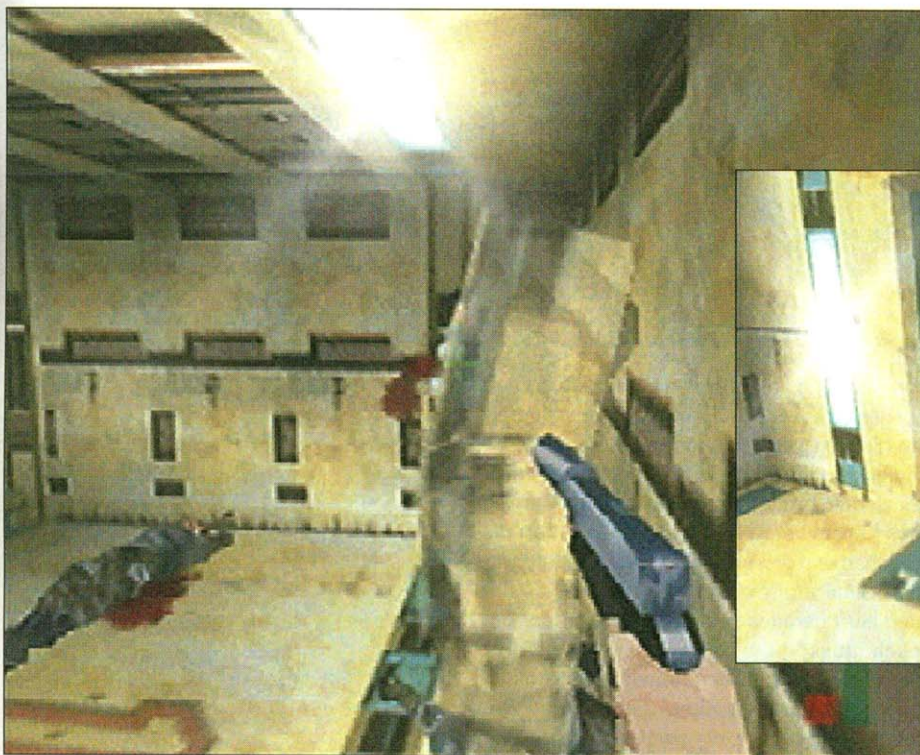


In dem Gang, in dem die Schalter für die Laserbarrieren sind, greifen euch gleich mehrere Feinde an



Setzt den Safe-Tür-Decoder direkt auf das Panel, das ihr an der rechten Wand hinter der Tür findet

schaltet dann nacheinander die Schalter aus. Damit habt ihr dann Teil eins der Aufgabe erledigt. Laft die Treppe hoch und krabbelt auf den Rohren entlang, bis ihr nicht mehr weiterkommt. Setzt die Spycam ein und lenkt sie durch den Spalt! Lasst euch nun selbst von den Rohren hinab und kllt die Wachen! Folgt dem Pfad die Treppe hinauf bis zum Tresorraum! Geht hinein, platziert den Decoder am Terminal an der rechten Wand und erwehrt euch während der angegebenen Zeit der Angriffe der Gegner! Laft danach in den nun geöffneten Tresor, nehmt die Sicherheitskopie an euch und sucht anschließend das Loch in der Wand, durch das ihr das Gebäude verlassen könnt (einfach die erste Abzweigung nach rechts nehmen, und ein paar Schritte später findet ihr das Loch in der linken Wand)!



Bevor der Decoder für die Öffnung des Safes sorgt, müsst ihr euch zahlreicher Halunken erwehren

Erledigt die getarnten Wachen in den ersten beiden Räumen und nehmt die Key-Karten an euch! Sucht euch dazu eine gute Deckung! Im zweiten Raum bietet sich die Nische in der rechten Wand hinter den Scheiben an



Achtet im ersten Area-51-Level besonders auf die Selbstschussanlagen! Bleibt in einiger Entfernung stehen und schaltet sie mit ein paar gezielten Feuerstößen aus! Gleich zu Beginn des Abschnitts trifft ihr auf drei verschiedene



Wenn ihr die Wachen auf dem Turm anvisiert, müsst ihr aufpassen, dass ihr nicht den Schalter trifft ...



... mit dessen Hilfe ihr das Haupttor öffnen könnt. Beilt euch aber, denn das Tor schließt sich wieder!

Mission 4.1

Area 51

Infiltration

Legt die drei Gegner zu Beginn des Levels um und visiert aus sicherer Entfernung die erste Selbstschussanlage an! Lauft weiter und beseitigt auch den Schergen, der hinter der Ecke steht! Die nächsten beiden Selbstschussanlagen könnt ihr relativ einfach aus sicherer Entfernung beziehungsweise durch den Schutz der Felswand ausschalten. Rennt auf das große Feld, erledigt die beiden Wachen auf dem Turm

und lauft hinauf! Drückt den Schalter und geht durch das Tor, das sich daraufhin öffnet. Rennt zunächst geradeaus und hinten nach rechts um die Ecke! Knallt die beiden Wachen ab, lauft weiter um den Block herum und schießt von hinten auf die Selbstschussanlagen! Nehmt euch auch die letzte auf der Vorderseite vor und geht weiter zu dem Mechaniker, der im linken Bereich des Areals vor dem Hoverbike steht! Erledigt ihn und nehmt euch den fallen gelassenen Schlüssel! Jetzt geht's zurück zu der Stelle, an der ihr die ersten beiden Gegner in diesem Bereich beseitigt habt. Lasst euch in den Schacht fallen, geht durch das Tor und bringt hinten den Sprengsatz am Computer an! Geht schnell wieder nach oben und eli-



Wenn ihr euch von hinten an die Selbstschussanlagen hinter dem Tor anschleicht, habt ihr leichtes Spiel



Klettert in den Bunker, befestigt den Sprengstoff an dem Terminal und kehrt zurück an die Oberfläche!

miniert dabei alle Wachen! Benutzt den Terminal neben dem rechten Fahrstuhl, besiegt die beiden Schergen in selbigem und fährt mit ihm hinunter! Kämpft gegen die vielen Gegner, lauft die Rampe hinauf und benutzt den Fahrstuhl! Lauft dann die Gangway entlang, die Rampe hinunter und in den Gang, der sich unter der Rampe befindet, um den Level zu beenden!

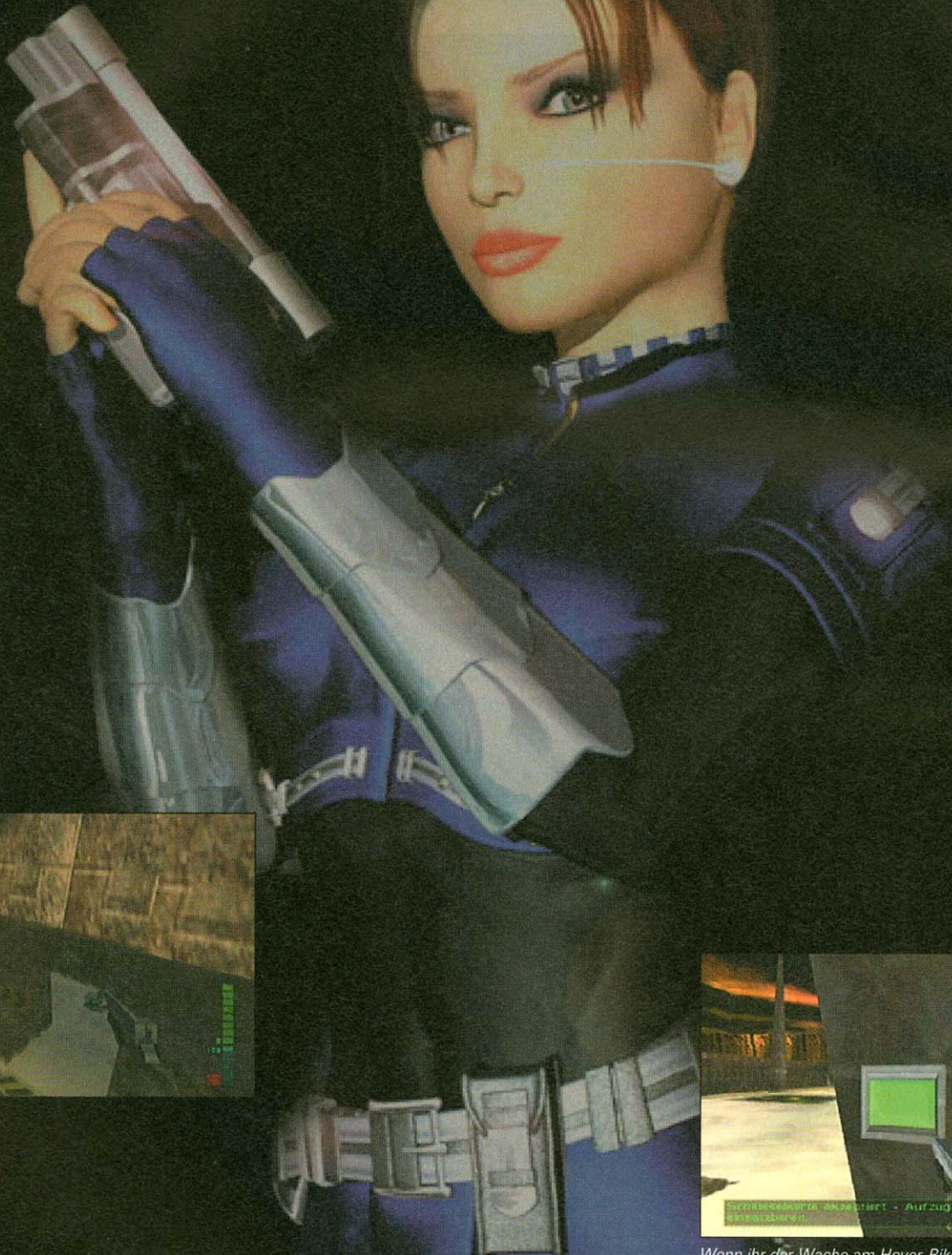
Mission 4.2

Area 51

Rescue

Geht den Gang entlang und in die Lagerhalle! Erledigt sämtliche Gegner und fährt mit dem Fahrstuhl ein Stockwerk höher! Kümmert euch um den Gegner zur Rechten und lauft dann links durch die Tore zum nächsten Fahrstuhl! Beseitigt alle Wachen und begeben euch wieder zurück zum Ausgangspunkt des Levels! Nehmt die Box mit dem B-Button auf und bringt sie den bereits erkundeten Weg entlang bis zum letzten Fahrstuhl!

PERFECT DARK



Wenn ihr der Wache am Hover-Bike die Key-Karte abgenommen habt, lassen sich die Lifte aktivieren



Lauf die Rampe hinauf und nehmt euch als Erstes die Gegner im untersten Stockwerk vor

Fahrt hinauf und geht die Gangway entlang bis zu dem Punkt, an dem ein Stern in einen Metallpfosten gesteckt ist (mithilfe der Röntgenbrille entdeckt ihr an dieser Stelle eine brüchige Stelle in der Wand). Stellt die Kiste genau an diesem Punkt ab, geht ein paar Schritte zurück und schießt dann auf sie, um einen neuen Durchgang zu schaffen! Sammelt die Verkleidung ein, zieht sie an und geht nach links! Wenn ihr euch die rechte Wand genau ansieht, werdet ihr ein silbernes Tor entdecken. Öffnet es, schnappt euch eine Waffe und eliminiert die Feinde! Nehmt euch die Schlüsselkarte und geht dann den Hauptgang entlang zum nächsten Tor! Dieses führt euch direkt zum Hauptlabor, in dem ihr zunächst alle Gegner besiegt, euch die Schlüsselkarte besorgt und durch die kleine Tür auf der rechten Seite in den OP geht.



Durch diese Tür gelangt ihr zu dem Labor, in dem die Versuche an Elvis vorgenommen werden sollen



Wenn ihr kurz hinter der Rampe nach rechts und dann um den Kistenstapel rennt, gelangt ihr an diese Stelle. Zerstört die Kisten und schnappt euch die zweite Falcon

len Gang hinunter! Wenn ihr jetzt durch die linke Tür und über die Gangway lauft, erreicht ihr an deren Ende eure Kontaktperson. Kehrt mit ihr zurück zum letzten Raum, und sie wird eine Sprengladung installieren. Haltet euch dabei von der Tür ganz hinten rechts fern und beschützt Jonathan vor den heranstürmenden Wachen! Geht dann durch das gesprengte Loch und die Rampe hinunter! Unter ihr befindet sich eine braune Tür, hinter der ihr den zu Beginn abgestellten Elvis wieder findet. Lauft jetzt alle zusammen zum Raumschiff! Jonathan wird daraufhin versuchen, die Hangartore zu öffnen, wobei ihr ihm Rückendeckung geben solltet, damit ihr den Level beenden könnt.



Als Erstes heißt es, mit Elvis aus den mit Giftgas gefüllten Räumen in die Sicherheit zu fliehen

Mission 4.3

Area 51

Escape

Flieht zusammen mit dem Alien schnell aus dem OP und durch den langen Gang zurück zum Hauptkorridor! Dort angekommen geht es weiter nach rechts und durch die braune Tür! Bringt Elvis in den Raum weiter unten und kehrt zurück nach oben! Lauft dann durch die rechte Tür und weiter hinten den schma-

Mission 5.1

Air Base

Espionage

Eliminiert den ersten Gegner und lauft hinten links in den Tunnel! Dort trifft ihr auf weitere drei Wachen und eine Stewardess, die ihr ebenfalls in die ewigen Jagdgründe schicken



Schiebt ihn dann nach rechts durch die braune Tür und die Rampe hinunter in den letzten Raum

PERFECT DARK

TIPPS & TRICKS



Lauf zu Beginn in den Tunnel, erledigt die Wachen und die Stewardess und nehmt euch das Kostüm!

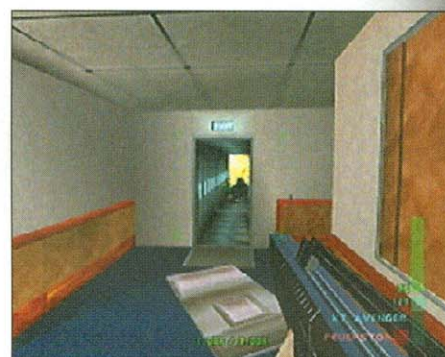


Als Stewardess verkleidet habt ihr leichtes Spiel mit und kommt an den Wachen beim Empfang vorbei

solltet. Nehmt die Uniform der Stewardess auf, zieht sie an und steckt die Waffe weg! Geht zurück zu eurer Ausgangsposition und durch das Tor! Die Empfangsdame sowie die Wachen werden euch passieren lassen, und Teil eins der Aufgabe ist erfüllt. Lauft durch das Gebiet, die Rolltreppe nach unten, durch den beleuchteten Gang und weiter hinten die Treppe nach oben! Erledigt die beiden Wachposten und schaltet am Terminal das Sicherheitssystem aus! Erledigt die Feinde und lauft zurück in den Raum, in dem sich die Metallblöcke befinden! Geht durch die linke Tür, fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten und tötet die Wachen! Lauft zum nächsten Fahrstuhl und benutzt in der großen Halle einen weiteren, um letztendlich zur Air Force One zu gelangen.

Mission 5.2 Air Force One Antiterrorism

Dreht euch um und geht im hinteren Bereich die Treppe hinauf, um in einem der Räume auf den Präsidenten zu stoßen. Laft mit ihm nach unten und durch das gesamte Flugzeug bis zu der Stelle, an der ihr durch eine Bodenluke



Diesen Verbindungstunnel gilt es zu zerstören. Laft hinein, aktiviert die Mine und verschwindet schnell!

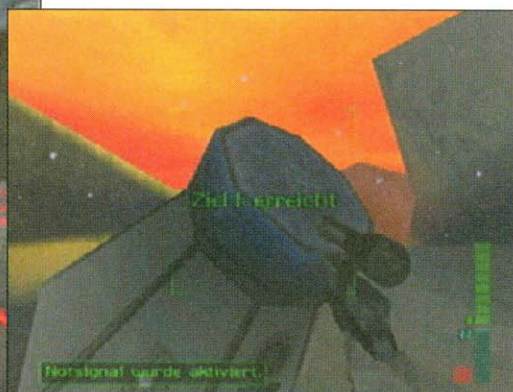
noch weiter hinabklettern könnt. Geht mit ihm durch die Tür und bis zur Rettungskapsel! Kehrt zu dem Raum zurück, in den ihr euch durch die Luke hinabgelassen habt und benutzt den kleinen Essenaufzug, um ein Stockwerk höher direkt vor dem Verbindungsschlauch zu landen, den ihr mit einer Mine in die Luft jagen müsst.

Mission 5.3 Crash Site Confrontation

Rennt zur rechten Wand und dann geradeaus! Nach kurzer Zeit trifft ihr auf die Kapsel, an der ihr den Schalter drücken müsst. Laft zurück und haltet euch rechts, bis ihr an den Eingang einer Höhle gelangt. Setzt die Nacht-



Wenn ihr an dieser Stelle angelangt seid, solltet ihr zunächst einmal die Feinde ausschalten, die vom Plateau aus bereits kräftig auf euch feuern. Danach geht's mit dem Fahrstuhl nach oben und nach links zur Air Force One



Sucht erst einmal die Notsignal-Boja und aktiviert sie! Dann heißt es, den echten Präsidenten zu finden

sichtbrille auf und tötet sämtliche Wachen! Laft weiter hinten den Pfad entlang, eliminiert die Feinde und auch das Präsidenten-



Mithilfe des Scanners lassen sich sowohl der Präsident als auch sein Double sehr leicht orten. Nachdem ihr das falsche Staatsoberhaupt beseitigt habt, geleitet ihr das Original bis zum Raumschiff von Elvis

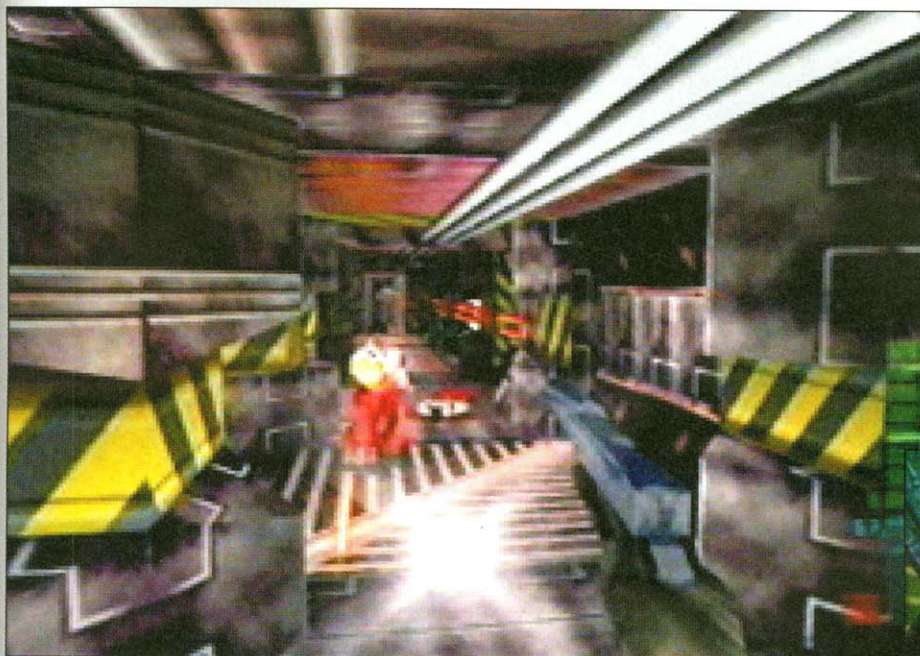
Double! Geht dann den Pfad zurück bis zum Höhleneingang und lauft von dort aus den linken Weg entlang! Geht durch das Loch, das nach einiger Zeit in der linken Wand auftaucht, und folgt dem Weg, der nach oben führt! Nach einigen Schritten trifft ihr auf Trent und den echten Präsidenten. Führt ihn sicher bis zu dem großen Platz, auf dem Elvis mit seinem Raumschiff wartet, um den Level erfolgreich zu beenden.

Mission 6.1 Pelagic II Exploration

Tötet die Wachen hinter der ersten Tür und geht weiter durch das Gangsystem bis zu dem Raum mit den beiden Treppen! Drückt dort den Schalter, der den Fahrstuhl in Gang setzt und lauft weiter durch die linke Tür! In dem großen Raum erledigt ihr sämtliche Wachen und zerstört die Kameras an der Wand! Setzt dann die Röntgenbrille auf!

PERFECT DARK

TIPPS & TRICKS



Schießt immer zuerst auf die Feinde, die sich in der Nähe eines Alarmschalters befinden oder auf solch einen zueilen. Sollte doch einmal die Sirene angehen, könnt ihr sie selbst per Knopfdruck deaktivieren



Einer der drei schick gekleideten Herren auf der Brücke des Schiffs spielt den Helden und greift zur Waffe



Lauf in solch einer Situation einfach ein paar Schritte zurück, um in Deckung zu gehen!

Schaltet am Generator in der Mitte die grünen Schalter aus! Lauft die Treppe nach unten und drückt den Schalter am Ende der Röhre am unteren Teil des Generators! Verlasst den Raum, geht die Treppe hinauf und arbeitet euch bis zu dem Raum vor, in dem drei Feinde in einem runden Arbeitsbereich stehen. Vorsicht: Einer der drei ist ein ganz harter, der versucht, die anderen beiden zu töten, damit sie euren Forderungen nicht nachgeben können. Erledigt ihn und zwingt die anderen dazu, den Autopiloten und das GPS auszuschalten. Geht ein Stockwerk nach unten und sucht nach Elvis! Mit ihm folgt ihr den Gängen und gelangt an ein U-Boot, das das Ende des Levels darstellt.

Mission 6.2 Deep Sea Nullify Threat

Geht durch die Tür und vernichtet die Wachen mithilfe des Infrarot-Scanners! Folgt dem Weg nach rechts durch die Türen, bis ihr bei einem Rundgang ankommt, in dem ihr nach links laufen solltet! Geht den Pfad nach links hinab und durch das Labyrinth bis zum Generatorraum, in dem Elvis seinen Job erledigt. Laft zurück



Mithilfe der Teleporter lässt sich so mancher Weg erheblich abkürzen, und ihr gelangt ans Levelende



Nachdem ihr auch den zweiten Teil eures Auftrags erfüllt habt, heißt es, so schnell wie möglich, die Flucht zu ergreifen

zum Rundgang und in die andere Richtung, bis ihr an einen Teleporter gelangt, den ihr benutzt. Geht den schmalen Pfad entlang, bis ihr an einem Raum ankommt. Laft dort durch die Tür und nach rechts in den nächsten Raum! Elvis schreitet erneut zur Tat, und ihr könnt wieder hinaus und nun nach rechts durch die Tür gehen. Benutzt den nächsten Teleporter und geht dann durch die Tür! Bei der anschließenden Flucht solltet ihr nicht auf Elvis warten, denn der rettet sich selbst! Kehrt einfach zurück zum Anfang – wenn ihr die letzte blaue Tür erreicht und öffnet, seid ihr in Sicherheit!

Mission 7.1 Carrington Institute Defense

Laft um die Ecke und kllt das Alien! Geht dann nach links und rennt nach hinten zum Fahrstuhl! Benutzt den Combat-Boost, um die Gegner langsamer agieren zu lassen, und stürmt



Geht an den Computer und drückt den B-Button! Anschließend gelangt ihr an die Waffe im Schaukasten

dann die Räume! Erledigt die Feinde, bevor sie die Geiseln töten können, und fahrt mit dem Fahrstuhl wieder nach unten! Helft auch dort den Geiseln hinter den Türen, bevor ihr in einem Raum den Computer benutzt, um an die Waffe in der Vitrine zu gelangen. Lauft in der Nähe des Ausgangspunkts die Rampe hinunter und benutzt den Data-Uplink am Hubschrauber! Sucht danach den Hangar auf und lauft auf das Raumschiff zu, um den Level zu beenden!

Mission 8.1 Attack Ship Covert Assault

Erledigt das erste Alien und schnappt euch dessen Waffe! Beseitigt mit ihr das zweite Alien, sammelt die Munition auf und zerstört die drei Terminals im unteren Bereich! Fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten, lauft die Rampe hinauf und nach rechts in den geöffneten der beiden Aufzüge! Oben angekommen geht es durch die linke Tür, dann durch die rechte. Geht



Vernichtet sämtliche Monster, damit Elvis in aller Ruhe seinem wichtigen Job nachgehen kann



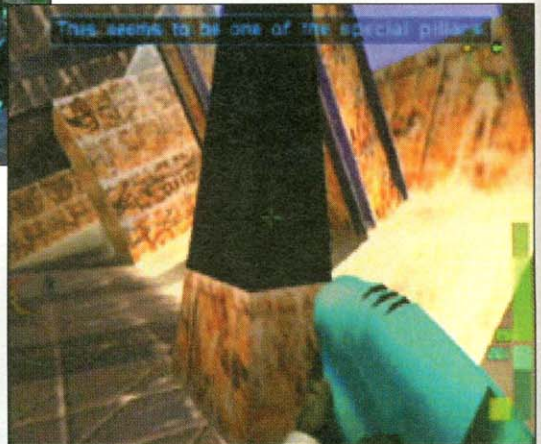
Das Alienschiff hat so seine Tücken: Zu Beginn müsst ihr auf solche Waffen verzichten

durch die Tür im hinteren Teil des Raums und dann nach rechts! Nach dem Gespräch mit Elvis verlasst ihr den Raum und lauft nach rechts! Geht durch die Tür, kilt die Aliens und lauft nach links und die Rampe hinauf! Nehmt den Weg auf der rechten Seite, um zu einer blauen Tür zu gelangen! Rennt die nächste Rampe hinauf und durch die erste Tür! Fahrt mit dem Lift ein Stockwerk nach oben und erledigt die Aliens auf der Brücke! Jetzt müsst ihr nur noch Elvis beschützen, und ihr habt den Level überstanden!

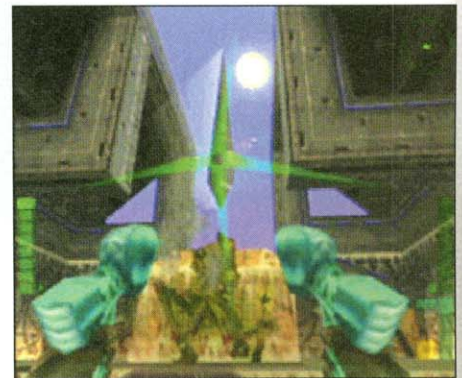
Mission 9.1 Skedar Ruins Battle Shrine

Folgt dem Pfad und markiert die drei Obelisken, die euch der R-Tracker anzeigt! Wenn ihr die drei Bauwerke im vorderen Bereich des Levels gefunden habt, könnt ihr euch mithilfe der Leiter in die Schlucht hinunterlassen. Erledigt die beiden Aliens, folgt vorsichtig dem schmalen Pfad und geht nach rechts auf die andere Seite hinüber! Geht weiter bis hinter die dunkle Vertiefung in der Wand und dreht euch um! Klettert die Sprossen hinauf, lauft weiter, lasst euch fallen und beseitigt das Monster auf der linken Seite! Lauft zunächst den schmalen Pfad nach rechts und schnappt euch weiter hinten den Schild, bevor ihr in dem Bereich, in den ihr euch habt fallen lassen, nach der brüchigen Stelle in der Wand sucht. Benutzt dafür die Infrarotbrille und den Granatwerfer! Geht bis zur Biegung und erledigt die drei Babymonster! Lauft weiter und beseitigt sowohl die Monster im Gang als auch das in

dem Raum zur Rechten! Dort müsst ihr außerdem den Felsen auf den Schalter schieben, um die Brücke auszufahren. Von nun an solltet ihr bis zum Endkampf durchlaufen! Setzt also die Infrarotbrille auf und rennt den Pfad entlang, die Rampe nach rechts hinauf, durch die Tür



Aktiviert den Scanner und sucht die Obelisken auf, die es mit den Sendern zu markieren gilt! Passt aber bei der Explosion auf!



Benutzt beim Endgegner abwechselnd die automatische und die manuelle Zielfunktion der Waffen!

und über den Steg! Erschießt im Laufenden das Monster und rennt weiter durch die nächsten Türen, bis ihr beim Obermotz angekommen seid!

Schießt nun immer so lange auf den Alienführer, bis er sich in der Mitte zusammenkauert, und visiert dann jeweils einen Stachel der Statue an! Wenn er nach rechts geht, schießt er mit Granaten auf euch, läuft er nach links, kommt ein kleineres Monster auf euch zugehen – passt also auf! Wenn ihr den letzten Stachel erwischt, habt ihr auch diesen Level erfolgreich gemeistert!

Bei einer aufregenden Fotosafari dürft ihr eure Lieblings-Pokémons fotografieren. Auf ihrer Heimatinsel, dem Vulkan, erscheinen sie während eurer Fahrt mal offen, mal versteckt. Wer die besten Fotos macht, bekommt die meisten Punkte. Wichtig hierbei ist die Perspektive, wie groß und wie selten das Motiv ist. Am Ende der Rundfahrt bekommt ihr dann die Punkte. Es besteht auch die Möglichkeit, die besten Fotos auszudrucken. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe. Vorab erst mal ein paar Bilder. Wir wünschen gute Jagd.



VERLOSTUNG

Microsoft®

Virgin



Schickt einfach eine Postkarte an:

TOTAL!

Stichwort: „Virgin Competition“

Friedensallee 41

22765 Hamburg

Virgin Interactive und TOTAL! verlosen:

1 x Game Boy Color in Rot mit Virgin-Logo

2 x Puzzled für GBC

2 x Microsoft Puzzle Collection für GBC

2 x Magical Drop für GBC

Einsendeschluss ist der 10.09.2000:

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

TOTAL!

DSF FUSSBALL MANAGER

Bei Ubi Softs neuem Game könnt ihr die Geschicke eures Vereins selbst bestimmen!



Alle Tore werden noch einmal gezeigt. Durch Drücken der Select-Taste aktiviert ihr die Zeitlupe



ihr nun auch noch zusätzlich die Gelegenheit, als Manager die Geschicke eures Teams zu lenken und unter anderem neue Spieler zu verpflichten und weniger gute Kicker zu verkaufen. Mangels Lizenz wurden die Namen der deutschen Spieler leicht verfremdet, was aber nicht großartig stört. Das Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive betrachtet. Die Athleten sind zwar wenig detailliert gestaltet, lassen sich aber hervorragend steuern. Selbst auf eine Zeitlupe-Wiederholung eurer Tore braucht ihr nicht zu verzichten. Allen Fußballfreunden ist dieser äußerst unterhaltsame Titel sehr zu empfehlen.

Pit



In den diversen Menüs wählt ihr in der Rolle des Trainers die richtige Taktik aus

Genre: Sport

Hersteller: Ubi Soft

Entwickler: LIVEMEDIA

Preis: ca. DM 70

Test GB

Gameplay

2+

Schon nach sehr kurzer Zeit sind schnelle und exakte Angriffskombinationen ausführbar.

Dauerspaß

1-

Gute Spielbarkeit und ein gelungener Manager-Modus sorgen für lange anhaltenden Spaß.

Grafik

2-

Das Scrolling ist flüssig und frei von Rucklern, die Grafik wirkt jedoch nur wenig spektakulär.

Sound

3

Hier hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts Neues getan. Der Ball klingt immer noch hohl.

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

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 240 Teams
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
1-

Könnte schon DSF Fußball (Test in TOTAL! 12/99, Note: 2+) überzeugen, so setzt Ubi Softs neuer Titel DSF Fußball Manager noch einen drauf! Sage und schreibe 240 Teams aus sechs europäischen Ländern warten auf euch. Pro Land habt ihr die Möglichkeit, jeweils in einer von zwei Ligen zu spielen und an zwei Cup-Wettbewerben teilzunehmen. Gegenüber dem Vorgänger habt

Genre: Sport

Hersteller: THQ

Entwickler: EA Sports

Preis: ca. DM 70

TRIPLE PLAY 2001

Habt ihr das Zeug, um den Stars der Major Baseball League die Stirn zu bieten und das Publikum zu begeistern?

Jeden Sonntagnachmittag strömt die sportbegeisterte amerikanische Bevölkerung in die Stadien, um dort die besten Baseballspieler der Welt live und in Farbe zu erleben. Bei *Triple Play 2001* habt ihr die Wahl zwischen 32 verschiedenen Teams, die aufgrund einer offiziellen Lizenz mit den original Spielernamen aufwarten können. Es



Mit einem Sprint versucht der Batter die sichere erste Base zu erreichen

stehen euch jedoch nur zwei Modi zur Verfügung. Entweder nehmt ihr an einem Freundschaftsmatch teil, oder ihr versucht, eure Schlag- und Wurftechniken beim Home-run Derby zu verbessern. Damit sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene entsprechend stark gefordert werden, gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade für die Computer-Gegner. Das Spielgeschehen ist realitätsnah umgesetzt worden, so dass ihr im Angriff nach Herzenslust Bases stehlen könnt oder als Pitcher den Hitter mit den drei unterschiedlichen Wurfvarianten Fastball, Curveball und Slowball ins Schwitzen bringt. Aufgrund der einfach gehaltenen Steuerung findet ihr euch schnell im Game zurecht und habt mit



dem Erlernen der diversen Techniken keinerlei Probleme. Die Figuren sind detailliert dargestellt und fein animiert. Einzige etwas zu blasser Farbgebung stört. Meldungen wie „You are out“ oder „Strike one“ werden durch den Sprecher recht knarzig klingend wiedergegeben. *Triple Play 2001* ist zwar ein gut spielbares Game, das jedoch mit nur zwei Spielmodi auf Dauer selbst für absolute Fans zu wenig Abwechslung bietet.

Pit

Gameplay	2-
Eure Spieler lassen sich zwar genau steuern, beherrschen aber viel zu wenige Moves.	
Dauerspaß	3-
Mit nur zwei unterschiedlichen Spielmodi bietet <i>Triple Play 2001</i> nicht genügend Abwechslung.	
Grafik	2-
Alle Figuren sind detailliert gestaltet, aber die Farbgebung wirkt teilweise etwas zu blass.	
Sound	3
Der Sprecher klingt knarzig, und die Musikeinspielungen haben einfach nicht genügend Flair.	
Modulspeichernein Passwörternein SystemeGBC Rumble-Modulnein GB-Printernein	
Spieler1 Level32 Teams Schwierigkeitmittel Bildschirmtexteenglisch Speicherkapazität8 MBit Erhältlichim Handel	
FAZIT 3	

Genre: Sport

Hersteller: Infogrames

Entwickler: Bit Managers

Preis: ca. DM 70

UEFA 2000

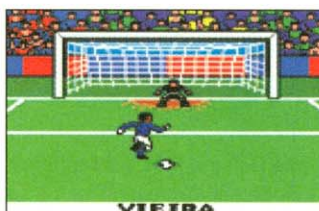
Passend zum Start der Bundesliga erscheint Infogrames' neuester Fußballtitel. Wird er es bis an die Tabellenspitze schaffen?

UEFA 2000 bietet euch neben 51 Nationalmannschaften auch drei verschiedene Schwierigkeitsgrade und fünf Spielmodi. Ihr könnt entweder ein Freundschaftsspiel oder eine komplette Europameisterschaft inklusive Vorrunde bestreiten. Auch an ein Pokalturnier mit wahlweise



Häufig stehen eure Verteidiger zu weit von den gegnerischen Stürmern entfernt

vier, acht, 16 oder 32 Teams wurde von den Entwicklern ebenso gedacht wie an einen Liga- und Trainingsmodus mit Elfmeterschießen. Vor dem Game habt ihr unter anderem die Chance, die Formation und Aufstellung eures Teams zu bestimmen. Auf die Originalnamen der deutschen Spieler müsst ihr bis auf den von Oliver Bierhoff jedoch verzichten. Durch die unkomplizierte Steuerung finden sich auch Anfänger schnell zurecht. Ihr übernehmt immer automatisch den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Mit etwas Übung gelangen euch schnell spektakulärere Aktionen wie Flugkopfbälle und Direktabnahmen. Negativ fällt auf, dass eure Verteidiger bei Abschlägen des gegnerischen Torwarts häufig zu weit von den Stürmern ent-



fernt stehen und das Gameplay nicht besonders flüssig ist. Das Spielgeschehen wird aus einer leicht erhöhten, seitlichen Perspektive betrachtet, wobei vor allem die detailliert gestalteten Kicker auffallen. Von den Fans hört man bis auf wenige, zaghafte, melodische Anfeuerungs melodien und lautes Rauschen nichts. *UEFA 2000* macht zwar einen guten optischen Eindruck, doch fehlt dem Titel das flüssige Gameplay, wie es beispielsweise der Titel *DSF-Fußball* (Test in TOTAL! 12/99, Note 2+) besitzt.

Pit

Gameplay	3
Zu wirklich ausgefeilten, abwechslungsreichen Spielzügen kommt es bei <i>UEFA 2000</i> eher selten.	
Dauerspaß	3-
Aufgrund des etwas zähflüssigen Gameplays will keine wahre Spielfreude aufkommen.	
Grafik	2
<i>UEFA 2000</i> kann grafisch durch seine äußerst detailliert dargestellten Spieler überzeugen.	
Sound	4+
Die rhythmischen Anfeuerungen der Fans sind zu leise, und der Ball klingt wie ein Ballon.	
Modulspeichernein Passwörternein SystemeGBC Rumble-Modulnein GB-Printernein	
Spieler1 Level51 Teams Schwierigkeitmittel Bildschirmtextedeutsch Speicherkapazität8 MBit Erhältlichim Handel	
FAZIT 3-	

WACKY RACES AUTORENNEN TOTAL

Setzt euch in die merkwürdig anmutenden Fahrzeuge von Dick Dastardly & Co und nehmt an den verrücktesten Rennen teil!

Die Teilnehmer an den verrückten Rennen von *Wacky Races Autorennen Total* kennen sicherlich einige von euch aus diversen Hanna-Barbera-Cartoons. Zu Beginn des Games habt ihr die Auswahl zwischen vier Fahrern. Weitere vier Piloten können von euch zu einem späteren Zeitpunkt noch freigespielt werden. Es stehen euch mit Arcade, Cham-

pionship, Zeitfahren und Endurance insgesamt vier Modi zur Verfügung. Bei Letzterem scheidet nach jedem Rennen der Letztplatzierte aus, und ihr müsst versuchen, so weit wie möglich zu kommen. Durch insgesamt drei Schwierigkeitsgrade ist sichergestellt, dass jeder von euch eine angemessene Herausforderung findet. Auf den 36 Strecken, die auf insgesamt neun Landschaften verteilt sind, gibt es jede Menge Power-ups wie zum Beispiel Turbos zum Beschleunigen oder ziel-suchende Raketen. Eure Gegner setzen ebenfalls ihre Bomben und andere Waffen ein, um euch am Sieg zu hindern. Das Game lässt sich gut steuern und bietet euch abwechslungsreiche, spannende Rennen im Cartoon-Stil.



Auch grafisch weiß *Wacky Races Autorennen Total* zu überzeugen. Die detailliert dargestellten Fahrzeuge brausen durch eine knallbunte Landschaft, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurde. Untermalt wird das witzige Geschehen durch eine äußerst passende, stimmungsvolle Hintergrundmusik.

Freunde von Rennspielen mit Sinn für Humor werden an *Wacky Races Autorennen Total* sicherlich ihre Freude haben. Pit



Bei schneebedeckter Straße ist es in manchen Kurven schwierig, die Spur zu halten

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2+

Eure Fahrzeuge lassen sich exakt steuern, und der Einsatz der Extrawaffen ist unkompliziert.

Dauerspaß 2

Mit vier Spielmodi und insgesamt 36 Strecken bietet euch der Titel abwechslungsreiche Rennen.

Grafik 2+

Sowohl die fantasiereich gestalteten Landschaften als auch die Racer können überzeugen.

Sound 2+

Das verrückte Spielgeschehen wird durch sehr passende, lustig klingende Musik untermalt.

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

Spieler	1
Level	36 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

CROC

Erst gab es *Croc* nur für die PlayStation. Jetzt könnt ihr das knuddelige Krokodil auch auf Nintendos kleinstem bewundern.



die Tiere des Eilands, dass sie sich gegen die Gobbos wandten. Einige wurden in Käfige gesperrt, andere entkamen und versteckten sich. Einzig und allein das Krokodil Croc kann seine Kumpel befreien. Also, steht euren hilflosen Freunden bei und besiegt den bösen Zauberer Dante!

Ziel dieses Jump&Runs ist es, auf eurem Weg durch das Abenteuer die Gobbos zu erlösen. In jedem der 30 Level könnt ihr vier dieser putzigen Kerlchen entdecken. Drei entdeckt ihr quasi am Wegesrand, aber um den Vierten zu erhalten, müsst ihr euch schon sehr anstrengen. Ihr bekommt ihn nur, nachdem ihr ein Mini-Game erfolgreich absolviert habt, bei dem euch ein Zeitlimit im Nacken sitzt.

Auf dem Weg durch die Level findet ihr noch eine Menge nützlicher Extras, und diejenigen, die sehr genau aufpassen, können auch den einen oder anderen Bonusraum aufstöbern. Als Einziges stört die Tatsache, dass dieses Spiel keine neuen Ideen mitbringt. Trotzdem ist *Croc* ein Jump&Run, das die Einsteiger unter euch sehr zufrieden stellen wird. fw

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Argonaut Software
Preis:	ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2

Croc lässt sich sehr genau steuern, und die Sprungeinlagen erfordern wenig Übung.

Dauerspaß 2-

Für das Durchspielen benötigt ihr eine gewisse Zeit, die ihr sicher genießen werdet.

Grafik 2

Obwohl die Level schön bunt sind, fallen sie etwas detailarm aus. Das Krokodil ist echt süß.

Sound 3+

Einfallslose Melodien stellen einen Gegensatz zu den passenden Soundeffekten dar.

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

Spieler	1
Level	30
Schwierigkeit	niedrig
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2



Eure Gegner sehen absolut knuffig aus, müssen aber trotzdem beseitigt werden

Arme Gobbos! Der böse Baron Dante hat einen listigen Plan geschmiedet, weil er die Fröhlichkeit und das Glück der kleinen Wesen hasste. Hinterhältig überfiel er mit seinen Helfershelfern die kleine Insel. Dante sprach einen so mächtigen Zauber über

TIPPS & TRICKS wanted!

Wer füttert unseren Briefkasten?

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!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, dass wir keinerlei Tipps&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:

↑, ↓, ←, →, ↗, ↘, ↙, ↕
(für das Steuerkreuz und den Analogstick),
A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select,
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tipps & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

TIPPS &

NINTENDO 64

Perfect Dark Diverse Cheats

Von Julian Hegemann aus Steffenberg stammen die folgenden Cheats zu Rares Ego-Shooter-Hit.



Mit den Waffen aus dem alten Bond-Shooter spielen

Mit diesem Trick könnt ihr die Gegner mit den alten Bond-Waffen auf Eis legen. Dazu müsst ihr einfach auf den Schießstand gehen, den ihr in der Trainingsmission im Carrington Institut findet. Komplettiert die Anforderungen mit möglichst vielen Waffen auf dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad! Wenn ihr neue Waffen im Spiel findet, kommen am Schießstand ebenfalls neue hinzu.

Spezialmission „Das Duell“ freischalten

Um diese Spezialmission freizuschalten, müsst ihr ziemlich weit in den Challenges sein (zirka bis Level 26 freispielen), dort müsst ihr die Challenge anspielen, wo ihr ein Team von Experten-Simulanten mit dem K12-Devastator und anderen Waffen bekämpft. Unter anderem auch mit einer vergoldeten Magnum namens DY357-LX. Wenn ihr die einmal eingesammelt habt, könnt ihr die Stage verlassen und zum Schießstand gehen. Dort könnt ihr auch mit der DY357-LX trainieren. Wenn ihr nun in diesem Training Gold erreicht, könnt ihr in „Solomission“ unter Special-Missionen „Das Duell“ anwählen, was TOTAL! Spaß macht.

Tipps für die Spezialmission „Das Duell“

In dieser Mission duelliert ihr euch mit bis zu drei Gegnern nacheinander, hier ein paar Tipps:

Agent

Im Agenten-Modus duelliert ihr euch mit einer leicht zu schlagenden „dataDyne“-Wache. Weicht einfach ihrem ersten Schuss aus, nun könnt ihr sie mühelos erledigen.

Spezial-Agent

Nachdem ihr die dataDyne-Wache wie oben erledigt habt, tretet ihr danach gegen Jonathan Dark an. Sobald ihr Joanna bewegen könnt, dreht euch nach rechts und lauft auf den kleinen Spalt in der Wand zu! Aber Vorsicht, sobald ihr dorthin geht, eröffnet Jonathan das Feuer! Dreht euch einfach zu ihm um, nachdem ihr der Kugel ausgewichen seid, und ballert euer Falcon2-Magazin leer! Danach müsste auch er besiegt sein.

Spezial-Agent 2

Hier tretet ihr wieder gegen Jonathan und die Wache an, doch dann folgt der Besitzer der DY357-LX, Trent Easten. Lauft sofort wieder zum Spalt und geht in Deckung, denn sonst werdet ihr getroffen und könnt wieder neu anfangen. Haltet nun den R-Trigger gedrückt und bewegt euch je nach Steuerung nach links, um einen Schritt zur Seite zu machen! Dann schießt ihr ein- oder zweimal auf Trent und geht wieder in Deckung, so, dass ihr seinem Schuss ausweicht. Das wiederholt ihr so lange, bis ihr Trent besiegt habt.



Allgemeine Tricks zum Spiel

Stellt die Steuerung 1.2 ein! Ihr bewegt euch mit den C-Triggern und zielt mit dem Analogstick. Mit dieser Steuerung könnt ihr leichter und genauer zielen.

Falls euch langweilig ist oder ihr nicht weiterkommt, könnt ihr mal die Waffen hinter den Gläsern beim Schießstand bewundern. Euch wird auffallen, dass es alte Bekannte aus dem Bond-Shooter sind.

TRICKS

Shortys

Shadow Man

„Gutes Ende“

Am Ende des Games bekommt ihr einen Abspann ohne Happy End zu sehen, wenn ihr sterbt oder in der Nähe des Stuhls seid. Den besseren Abspann seht ihr nur, wenn ihr auf der gegenüberliegenden Plattform bleibt und auf den Violator mit der Shotgun schießt und ihn dadurch besiegt. Bedenkt jedoch, dass dieser Weg, das Game zu beenden, deutlich schwerer ist, sich jedoch lohnt!



Buch der Schatten

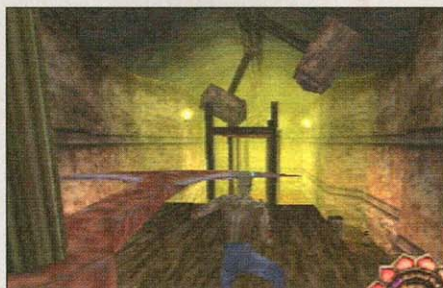
In den Spielzimmern des Asyls gibt es einen Korridor mit einer Vielzahl von verschlossenen



Türen. Geht bis an das Ende des Korridors und legt den dort befindlichen Hebel um, damit die Türen geöffnet werden! In einem der Räume ist ein Billardtisch. Springt auf ihn drauf, und die Nachricht, das ein Cheat aktiviert wurde, erscheint. Geht nun ins Inventar, und ihr findet dort das Buch der Schatten neben dem Teddybär von Luke!

Deadwing freischalten

Geht in das Spielhaus und betretet den Raum, in dem ein Zyklop Billard spielt! Erledigt ihn



und springt danach auf den Billardtisch! Ihr erhaltet nun die Nachricht, das ein Cheat aktiviert wurde. Öffnet das Buch der Schatten in eurem Inventar, das sich daraufhin in das Buch der Cheats umbenennt! Jetzt braucht ihr nur noch auf die „Play as Deadwing“-Option gehen und nach rechts drücken!

Super Smash Brothers (NTSC)

Alternative Kostüme

Drückt einfach C◀, C▶, C↑ im Auswahl-Screen für die Charaktere!

Mario trägt Varios Klamotten

Geht mit dem Cursor auf Mario und drückt C▶!

Luigi trägt sein Kostüm aus dem original Super Mario Bros.

Geht mit dem Cursor auf Luigi und drückt C▶!

Mario trägt sein Kostüm aus dem original Super Mario Bros.

Geht mit dem Cursor auf Mario und drückt C◀!

Als Captain Falcon kämpfen

Spielt das Game in weniger als 20 Minuten auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch und besiegt Captain Falcon!

Als Jigglypuff (Purin) kämpfen

Spielt das Game in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch und besiegt Purin!



Als Ness aus Earthbound (Mother 2) kämpfen

Spielt das Game im normalen Schwierigkeitsgrad mit nur drei Leben und ohne Continues durch und besiegt Ness, sobald er auftaucht!

Classic-Mushroom-Kingdom-Stage

Beendet das Game im mittleren Schwierigkeitsgrad mit den acht Originalcharakteren erfolgreich! Ihr dürft jedoch nur maximal drei Leben hierfür verbrauchen. Im Versus-Modus ist danach die Classic-Mushroom-Kingdom-Stage anwählbar.

Charaktervorschau

Haltet im Charakter-Biografie-Screen den Z-Button und drückt den Analogstick!

Ein Leben borgen

Beginnt ein Teamspiel im Versus-Modus! Sobald ihr ein Leben verliert, drückt ihr „Start“, um euch ein neues Leben bei eurem Partner zu borgen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn euer Mitspieler mehr als ein Leben übrig hat. Alternativ kann von euch auch A + B + Z + Start gedrückt werden.

Items austauschen

Spielt mindestens fünfzigmal im Versus-Modus, um diese Funktion freizuschalten!

100 Extrapunkte

Um an die zusätzlichen Punkte zu kommen, müsst ihr im Einspieler-Modus euren Gegner besiegen und ihn kurz vor seinem Ableben durch Druck auf die L-Taste verhöhnen. Ist euer Timing richtig, und ihr führt diesen Move aus, während die Kamera zoomt, bekommt ihr die 100 Punkte.

GAME BOY

X-Men: Mutant Academy (GB)

Phoenix and Apocalypse freischalten

Um Phoenix freizuschalten, drückt ihr im Titelbild folgende Tastenkombination:

↓, →, ↓, ↑, ←, →, B, A

Um Apocalypse freizuschalten, drückt ihr im Titelbild folgende Tastenkombination:

→, ←, ↑, ↓, ←, ↑, B, A

Explorer- & Game-Buster-Codes

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. Die UK-Codes laufen 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! Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL!, Stichwort: „Schummel-Codes“,
Friedensallee 41, 22765 Hamburg

GB-CODES

NINTENDO 64

US-Codes

Gauntlet Legends

EE0000000000 Master-Code
810C 5C56 C350 unendlich Gesundheit Spieler 1
810C 6056 C350 unendliche Gesundheit Spieler 2
810C 6456 C350 unendlich Gesundheit Spieler 3
810C 6856 FF78 unendliche Gesundheit Spieler 4
810C 5CC6 EA60 unendlich viel Geld Spieler 1
810C 5C64 0000 +
810C 5C66 270F maximale Gesundheit Spieler 1
810C 5C04 0000 +
810C 5C06 FFFF maximale Stärke Spieler 1
810C 5C14 0000 +
810C 5C16 FFFF maximale Schnelligkeit Spieler 1
810C 5C24 0000 +
810C 5C26 FFFF maximale Magie Spieler 1
810C 5C34 0000 +
810C 5C36 FFFF maximale Rüstung Spieler 1
810C 5C44 0000 +
810C 5C46 0063 Level 99 Spieler 1
810C 6004 0000 +
810C 6006 270F maximale Stärke Spieler 2
810C 6024 0000 +
810C 6026 270F maximale Magie Spieler 2
810C 6034 0000 +
810C 6036 270F maximale Rüstung Spieler 2
810C 6044 0000 +
810C 6046 270F Level 99 Spieler 2
810C 6054 0000 +
810C 6056 270F unendlich Gesundheit Spieler 2
810C 6064 0000 +
810C 6066 270F maximale Gesundheit Spieler 2
810C 6404 0000 +
810C 6406 270F maximale Stärke Spieler 3

810C 6414 0000 +
810C 6416 270F maximale Schnelligkeit Spieler 3
810C 6424 0000 +
810C 6426 270F maximale Magie Spieler 3
810C 6434 0000 +
810C 6436 270F maximale Rüstung Spieler 3
810C 6444 0000 +
810C 6446 270F Level 99 Spieler 3
810C 6454 0000 +
810C 6456 270F unendlich Gesundheit Spieler 3
810C 6464 0000 +
810C 6466 270F maximale Gesundheit Spieler 3
810C 6804 0000 +
810C 6806 270F maximale Stärke Spieler 4
810C 6814 0000 +
810C 6816 270F maximale Geschwindigkeit Spieler 4
810C 6824 0000 +
810C 6826 270F maximale Magie Spieler 4
810C 6834 0000 +
810C 6836 270F maximale Rüstung Spieler 4
810C 6844 0000 +
810C 6846 270F Level 99 Spieler 4
810C 6854 0000 +
810C 6856 270F unendlich Gesundheit Spieler 4
810C 6864 0000 +
810C 6866 270F maximale Gesundheit Spieler 4

US-Codes Shadow Man

8107 5B1A 2710 unendlich Gesundheit
8107 5B2F 0008 unendlich Shotgun-Munition
8107 5B3A 0010 unendlich Munition
8007 5B2A 00FF +
8007 5B2B 00FF unendlich Voodoo
5000 1D20 0000 +
8003 0653 000B alle Items
8007 5B1E 0099 unendlich viel Luft
8003 08F3 050B Calabash besitzen
8003 0753 0A0B Taschenlampe
8007 5F49 0078 eine dunkle Seele sammeln

UK-Codes

Harvest Moon 64

7E09 1E99 unendlich Energie
7E09 38FF +
7E09 391F Kühe sind immer gefüttert
7F1F 105FF unendlich Geld
7F1F 0CFF unendlich Holz
7F1F 10FF unendlich Heu

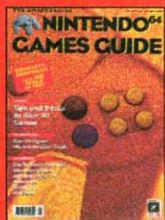
Damit die folgenden vier Codes funktionieren, müsst ihr zuvor einen Sack der betreffenden Samen kaufen!

7E09 3099 Kartoffelsamen
7E09 2F99 Tomatensamen
7E09 2E99 Maissamen
7E09 3199 Steckrübensamen

7E09 23XX Für XX eine Zahl von 01 bis 44 einsetzen, damit ihr die unten aufgeführten Dinge erhaltet!

01 Pilz
02 Giftpilz
03 Weintrauben
04 tropische Frucht
05 Vollmondbeere
06 Kuchen
07 Fisch
08 Power-Beere
09 Mais
10 Tomate
12 Kartoffel
13 Steckrübe
14 Ei
15 kleine Milch
16 mittlere Milch
17 große Milch
18 Kräuter
19 Blume
20 hellblaues Osterei
21 rosa Osterei
22 grünes Osterei
23 gelbes Osterei
32 Medizin
33 Kuhfutter
35 Grassamen
40 Schneebäumensamen
41 blaue Feder
44 Holz (steht dann immer vor der Tür, aus der man kommt)

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



Nintendo⁶⁴ Games Guide

Inhalt: Tipps und Tricks zu über 90 Games
Im Gespräch: Star-Designer Miyamoto über Zelda

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: Mario Land II
T&T: Goemon (N64), Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)

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
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.I., Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Turok 2
T&T: Banjo-Kazooie, Mission: Impossible

TOTAL! 1/99

Poster: Zelda 64, Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Nightmare Creatures, Star Wars: Rogue Squadron
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: Battlezone 64, Zelda IV DX
Game-Boy-Tests: Turok 2, Zelda IV DX
Tipps&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64,

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, Smash Bros.
Game-Boy-Tests: Mortal Kombat 4
Tipps&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99

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

TOTAL! 5/99

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

TOTAL! 6/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele

(Teil 1), Star Wars Episode I – Der Film, TOTAL!-Foto-Story, Anime & Manga: Neon Genesis Evangelion

N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars – Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tipps&Tricks: The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Space Station: Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 7/99

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

TOTAL! 8/99

Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klox, 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

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, Racing Simulation 2, Shadow Man
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 Yoshiki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legend of the verlorenen Landes, Game-Boy-Tests: AllStar Tennis '99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL! 1/2000

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

TOTAL! 2/2000

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

TOTAL! 3/2000

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

Heft-Shop

TOTAL! 5/2000

Poster: 150 Pokémon
Specials: 64DD, Anime & Manga: Kenichi Sonoda
N64-Tests: Hydro Thunder, International Track & Field Summer Games, Rally 99, Torzan
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)

TOTAL! 6/2000

Poster: 2x Perfect Dark, Dinosaur Planet, Ridge Racer 64
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 7), GB(C)-Tipps&Tricks-Register
N64-Tests: Battlezone 64, Mario Party 2
Game-Boy-Tests: Top Gear Rally 2, Wario Land 3, Wings of Fury
Tipps&Tricks: Operation: WinBack (N64, Teil 1), Pokémon Stadium (N64, Teil 1)

TOTAL! 7/2000

Poster: Dragon Quest Monsters, Pikachu
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 8), Wertungsregister (SNES, NES & GB)
N64-Tests: Excitebike 64, Perfect Dark
Game-Boy-Tests: Billy Bob's Huntin' N Fishin', Catz, Dogz, Golf King, Looney Tunes Collector Attacke vom Mars, Pokémon Gelbe Edition, Spirou – The Robot Invasion
Tipps&Tricks: Lufia (SNES, Teil 1), Pokémon Stadium (N64, Teil 2)

TOTAL! 8/2000



Poster: Mewtu, Glurak
Specials: Game Boy – Hall of Fame (Teil 1), GBC-Wertungsregister
Game-Boy-Tests: Construction Zone, Rip-Tide Racer, Roland Garros French Open, Stunt Driver, Toonsylvania
Tipps&Tricks: Lufia (SNES) – Helpline Special, Perfect Dark (N64, Teil 1)

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! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eingetragen! 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.

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	☐	5/00 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80	☐	6/00 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80	☐	7/00 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80	☐	8/00 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			☐	NINTENDO ⁶⁴ GAMES GUIDE 1/99 DM 9,80		

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

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

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

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

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

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Helpline

TIPPS &

LESER HELFEN LESERN

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

WAS MUSS ICH TUN?

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

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DIE SPIELREGELN:

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

ACHTUNG!

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

Fragen

Chrono Trigger (SNES)

Sebastian Kimmig ist einer der TOTAL!-Stammleser und hat sich – dem Trend unserer Tage entsprechend – das Pseudonym, neudeutsch: den Nickname, Deepspeeddarknes zugelegt. Zwei Fragen zum immer noch so beliebten RPG um den Helden Crono bewegten Sebastian, einen Beitrag an die Helpline zu schreiben.

1. Was muss man eigentlich im Kapitel „Break the Seal!“ machen? Robo erzählt, dass es in seiner Zukunft Siegel geben wird, die man mit der Kette öffnen kann, doch wo findet man so ein Siegel?

2. Wie schafft man es, Magus dazu zu bewegen, dass er in die Party eintritt? Deepspeeddarknes würde sich auch über eine Komplettlösung freuen, die ihr ihm gerne an folgende E-Mail-Adresse schicken dürft: sebastiankimmig@t-online.de.

Dragon Quest Monsters (GBC)

Oliver Kadrnoska kann sich gut vorstellen, auch mal einige Cheats in diesem Monsterspiel anzuwenden und fragt also, ob es welche gibt. Habt ihr ein paar Tastenkombinationen oder Ähnliches auf Lager?

Benedikt Preusche benötigt zurzeit weniger einen Cheat als vielmehr konkrete Hilfe bei der Lösung der folgenden Fragen.

1. Gibt es eine Möglichkeit, die Endgegner (vor allem Big Eye, Statue, Skydrak, Jamirus, Dämon, Taurus, Acuba, Terry und Duran) zu fangen oder zu züchten?

2. Wie heißen die Monster der Fragezeichen-Gruppe?

Pick	Griz	DKid
H 53 H 38	H 32 H 17	H 37 H 49
		
WLOS	ITEM	
PLAN	WEG	

3. Kann man Warubu fangen?

4. Kann man in das Loch hinter den Fässern im Kolosseum gelangen?

5. Wer ist Tamuha? Kann man sie fangen oder züchten?

6. Wo gibt es Godi und Dorm? Kann man sie züchten?

7. Wie kann man Milaya im Sternenturnier besiegen?

8. Existiert ein *Dragon Quest Monsters*-Fanklub?

9. Wisst ihr, ob es einen Spieleberater von *Dragon Quest Monsters* gibt?

TOTAL!:

9. Der Hersteller Eidos Interactive hat keinen Spieleberater erstellt, und erstaunlicherweise ist auch keiner in Planung. Nach unserem Wissen ist noch keine andere Firma oder kein Verlag auf die Idee gekommen, solch ein Monster-Buch in Angriff zu nehmen und an den Mann (oder die Frau) zu bringen. In Japan gibt es zwar dutzende dieser Guides, doch die nützen uns Europäern ja leider herzlich wenig – denn mehr als „Bildchen-Gucken“ ist für die meisten wohl kaum drin.

Final Fantasy III (SNES)

Bren schrieb uns per E-Mail Folgendes: „Im Spiel taucht des Öfteren der mysteriöse Ziegfried auf, der Windbeutel, der sich als bester Schwertkämpfer ausgibt. In der Ruined World klagt er zum Beispiel alle Schätze aus der Höhle, wo es zum versunkenen Figaro Castle geht. Was hat es mit Ziegfried auf sich? Kann man ihn irgendwann besiegen? Ist das eine wirkliche Sidestory (Nebengeschichte), oder nur eine falsche Fährte?“

Harvest Moon GB (GBC)

Christopher Beckers könnt ihr helfen, indem ihr die Lösung für sein Problem an die Helpline schickt. „Wenn mich die Kobolde in der Höhle unter dem Geräteschuppen fragen, ob sie mir die Sichel (oder die Hacke) spitzen sollen, und ich gebe ihnen diese, dann sagen sie mir, dass ich die Sichel in zwölf Stunden (bei der Hacke sind es 24) abholen könne. Wenn ich dann wiederkomme, sagen sie ihr gewöhnliches Sprüchlein auf. Auch wenn ich sie mit Pilzen voll stopfe, rücken sie das Werkzeug nicht wieder heraus. Jetzt habe ich keine Sichel mehr, und der Heuvorrat wird knapp. Ich brauche Hilfe, bevor meine geliebten Kühe verhungern!“ Es wäre schön, wenn ein Bauer

TRICKS



aus der Nachbarschaft mit helfender Hand einspringen könnte. Wir wollen die armen Kühe doch nicht hungern lassen.

The Legend of Zelda - Link's Awakening (GB)

Leider ist die Skizze in Ausgabe 8/00 zur Frage von **Andrea Nagel aus Ulm** nicht so abgedruckt worden, wie wir uns das vorgestellt haben. Dafür möchten wir uns in aller Form bei euch und vor allem bei Andrea entschuldigen. Selbstverständlich zeigen wir euch die (nun hoffentlich vollständige und korrekte) Skizze zusammen mit ihrer Frage noch einmal. Andrea steckt in der Djinn Grotte fest. Da dieses Spiel allerdings zu den absoluten Dauergästen in dieser Rubrik zählt, und somit viele, viele Leser im Besitz des Moduls sind, ist damit zu rechnen, dass sie bald über die schwierige Stelle hinwegkommen wird. Auf der ab-

gebildeten Karte sind zwei Räume verzeichnet, die sie noch nicht betreten hat, da sie beim besten Willen keinen Weg zu diesen Örtlichkeiten finden kann. Den großen Schlüssel, der im Raum mit den Steinplatten zu finden ist, hat sie bereits eingesackt, doch nun kommt sie nicht weiter. Außerdem sucht sie den Weg zum Raum des Endgegners. Wer kann Andrea mit einer ausführlichen Beschreibung auf die Sprünge helfen?

Rayman 2 - The Great Escape (N64)

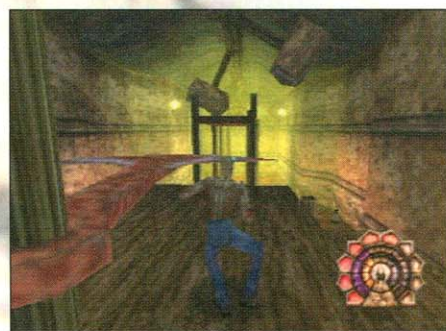
Evi und Markus suchen für ihren „kleinen Buben“ händierend nach einem Trick oder einem Cheat, der Rayman mehr oder unendlich Energie verschafft.

TOTAL!:

Hört ihr die *Rayman*-Hintergrundmusik, müsst ihr im Rhythmus der Melodie (Beats) die L-Taste drücken, sobald das Stück beginnt! So könnt ihr die Energie während des laufenden Spiels auffrischen.

Shadow Man (N64)

Karin Kharraz ist auf der Suche nach Gamebuster-Codes und Cheats für die PAL-Version des Schattenmanns.



TOTAL!:

In Ausgabe 2/00 findet ihr den Cheat für die 180°-Drehung. Weitere Kniffe und Gamebuster-Codes präsentieren wir in den Shortys dieser Ausgabe.

Space Station: Silicon Valley (N64)

Martin Oswald steht im vorletzten Level der Eiszone („Ganz schön fischig“) vor einem Rätsel, denn er weiß nicht, was er machen muss, um den Level erfolgreich zu beenden. Auch im letzten Abschnitt des Europa-Teils („Gib dem

Helpline

Hund einen Bonus“) hält er sich schon länger als geplant auf. Wenn Martin die feindlichen Flieger abgeschossen hat und die Raketen auftauchen, kann er plötzlich seinen eigenen Flieger nicht mehr steuern und nur noch zusehen, wie er von den Raketen abgeschossen wird. Das Merkwürdige an diesem Fehler (?) ist, dass er seinen Flieger beim ersten Mal, als er diesen Level betrat, noch lenken konnte. Kennt jemand eine Lösung für dieses Problem?

Super Mario 64 (N64)

Chris Breuer hat gehört, dass man in Marios N64-Abenteuer Ostereier finden kann. Wo die Eier versteckt sind, und wie er sie bekommen kann, solltet ihr möglichst genau beschreiben. Euer Einsatz ist gefragt.

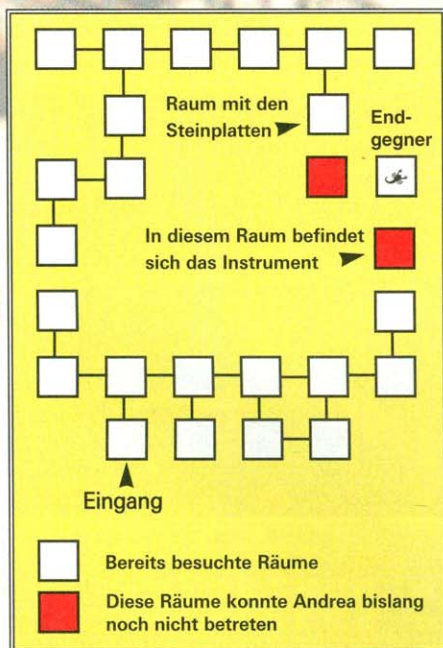
Super Smash Bros. (N64)

Dimitrios liest die TOTAL! schon recht lange und beteiligt sich nun auch einmal an der Helpline, und zwar mit folgenden Fragen:

1. „Könnt ihr mir per E-Mail Gamebuster-Codes für *Super Smash Bros.* und *Wario Land 3* zuschicken?“
2. „Wenn nicht, könntet ihr diese Codes in einer eurer Zeitschriften veröffentlichen?“

TOTAL!:

1. Per E-Mail verschicken wir grundsätzlich keine Tipps und Tricks, denn dann müssten wir binnen kürzester Zeit wahrscheinlich zwei oder drei neue Redakteure einstellen, die den ganzen Tag lang nichts anderes machen. Ein weiterer Grund ist, dass die Helpline vorerst noch eine reine Magazin-Rubrik ist. Der Untertitel besagt es ja schon: Leser helfen Lesern. Kann eine Frage von uns oder einem hilfsbereiten TOTAListen beantwortet werden, hat das noch einen zusätzlichen und sehr willkommenen Nebeneffekt. Es wird nicht nur einem einzigen Spieler geholfen, sondern alle



TIPPS &

Helpline

TOTALI-Leser, die das jeweilige Spiel, um das sich der Helpline-Beitrag dreht, zu Hause in ihrer Sammlung stehen haben, werden sich eventuell ebenfalls dafür interessieren. Beim Verschicken einer Mail würde dieser Service quasi sterben – und das wollen wir ja nicht. 2. Zur PAL-Version haben wir bislang noch keine Gamebuster-Codes auftreiben können.

Terranigma (SNES)

Nadine Mandryka verweilt gerade in Spanien beim Schloss Loire und schlägt sich mit dem dort ansässigen Endgegner herum. Mit der Rutschtechnik kann sie zwar einige Treffer landen, doch hat sie das Gefühl, dass es nicht viel bringt. Wisst ihr, wie man diesen Endgegner am besten besiegen kann?

Antworten

Breath of Fire II (SNES)

Samuel Locher, Ausgabe 7/00:

Jens Ter Heide klärt auf:

1. Im Folgenden ist die Bedeutung/Funktion von fünf der sieben Gegenstände aufgeführt, die Samuel noch Kopfzerbrechen bereiteten.

Gegenstand	Bedeutung
Makrele	keine Wirkung
Collar	erhöhte Wahrscheinlichkeit auf Jagen nach einem Kampf schützt vor Death-Attacken (leider noch unklar)
SkullBR	(könnte ein Köder sein)
DmndBR	erhöht den Agilitätswert
G8Bait	keine Wirkung
FastShoe	
Cake	

2. Curse bringt den Guts-Wert auf null und die Condition auf „worse“. Außerdem sinkt die Verteidigung um den Stamina-Wert (nur solange das Curse aktiv ist).

3. Das Kochrezept für Biskuit lautet: viermal Frisbee. Die restlichen Rezepte fehlen noch. Wer hat das Zeug zum Chefkoch und schickt uns die Lösung?

4. Die Gegenstände des zweiten Baumeisters und deren Bedeutung/Funktion:

Gegenstand	Bedeutung
Weapon 1	TigerSD = Cure2
Weapon 2	LopOffWP
Weapon 3	IceBW
Weapon 4	KingOfDR = Def.up

Weapon 5	ThndrST = S.Boom
Armor 1	ShinyHT
Armor 2	RainbwRB
Armor 3	GiantSH = Def.up

Chrono Trigger (SNES/US-NTSC-Version)

Samuel Locher, Ausgabe 7/00:

1. Die unterschiedlichen Enden/Abspanne: Bei manchen Enden besteht die Möglichkeit, dass sich der Ablauf abhängig von speziellen Bedingungen leicht verändert.



A. Besiegt Lavos am Anfang des Spiels, noch bevor man zum ersten Mal in die Zeit 600 A.D. wechselt (das scheint nur im „New Game +“ möglich zu sein, weil sonst kein Gate an Lucas rechtem Teleporter auftaucht)! Die zweite Variante ist, dass ihr Lavos um 12.000 B.C. besiegt, wenn Crono eigentlich getötet werden soll. Beschreibung: End of Time, „Development-Räume“.

B. Besiegt Lavos nach der ersten Rückkehr aus 600 A.D.! Beschreibung: Frog und Leene haben geheiratet.

C. Besiegt Lavos, nachdem ihr Robo in eure Gruppe aufgenommen habt und zum ersten Mal zu „End of Time“ gelangt seid! Beschreibung: Credits mit Nu und einem Frosch, die sich gegenseitig ärgern.

D. Besiegt Lavos nach der ersten Rückkehr aus 65.000.000 B.C.! Beschreibung: Credits mit den Bildern der Charaktere.

E. Besiegt Lavos nach der Geschichte mit Masa und Mune, aber bevor ihr die Mitglieder Hero Medal und Frog aufnehmt! Beschreibung: Robo in der unzerstörten Zukunft. Crono nimmt die Stelle von Magus in seinem Schloss (600 A.D.) ein.

F. Besiegt Lavos, nachdem ihr Frog zum zweiten Mal in der Gruppe habt! Beschreibung: Frog geht zu Magus und will ihn besiegen.

G. Besiegt Lavos nach dem Sieg über Magus in 600 A.D.! Beschreibung: Der Anfang des Spiels wird gezeigt, aber alle Menschen sind Dinos.

H. Besiegt Azala um 65.000.000 B.C. und dann Lavos! Beschreibung: Viele Szenen aus dem Spiel, und am Ende erscheint Magus im Ocean Palace als Prophet.

I. Besiegt Lavos nach Cronos Tod! Beschreibung: Die Verbindung zwischen den Zeiten verschwindet, und alle gehen in ihre Zeit zurück, dann wird die Moonlight-Parade gefeiert. Die folgenden Szenen verändern sich, wenn bestimmte Ereignisse geschehen sind:



TRICKS

- Epoch wurde zerstört (weil ihr in Lavos hineingeflogen seid)
- Epoch wurde nicht zerstört
- Ihr besitzt schon den C. Trigger
- Magus schließt sich an
- Magus wird besiegt

J. Besiegt Lavos nach allen Nebenaufgaben in Black Omen! Beschreibung: Crono wird nicht hingerichtet und feiert mit den anderen die Moonlight-Parade. Der „New Game +“-Modus wird zugeschaltet.

Dieser Abspann ändert sich, wenn folgende Ereignisse geschehen sind:

- Lucca Lara wurde gerettet (sie steht dann, statt zu sitzen)
- Magus schließt sich der Gruppe an
- Epoch wurde nicht zerstört. Es folgt eine Szene, in der Cronos Mutter die Katzen verfolgt
- Epoch wurde zerstört

K. Man könnte auch das Verlieren gegen Lavos als eigenen Abspann bezeichnen.

2. Sowohl den Sun Keep als auch den North Palace könnt ihr im magischen Königreich (12.000 B.C.) auf der schwebenden Insel nicht erreichen. Erst wenn ihr Epoch habt, könnt ihr zu Sun Keep fliegen, da dies eine Zusatzaufgabe ist. Der North Palace ist auch nicht 600 A.D. zu erreichen. Das ist allerdings auch gar nicht nötig, denn 1.000 A.D. ist er offen zugänglich (in der Nähe von Medina), und ihr könnt dank des aufgeladenen Pendants die blaue Pyramide öffnen und euch aussuchen, ob ihr eine Waffe oder eine Rüstung haben wollt. Um an gute Items zu gelangen, müsst ihr zwischen den Zeiten wechseln.

3. Wenn ihr in die Zeit 1.000 A.D. reist und euch nach Medina begeben, ist eine Schneise im Wald zu sehen, durch die ihr zu der blauen Pyramide gelangt. Mithilfe von Marles Kette (zuerst an der Mammon Machine aufladen) kann die blaue Schutzkuppel zerstört werden. Dann erscheint ein Nu, der erklärt, dass ihr euch eine Truhe aussuchen dürft. Die linke enthält eine starke Rüstung, die rechte ein ziemlich gutes Schwert für Crono.

4. Wenn ihr Magus am North Cape besiegt und das Spiel beendet habt, seht ihr im Abspann den vom Fluch befreiten Glenn. Die andere Möglichkeit besteht darin, nicht gegen Magus zu kämpfen. Dann schließt er sich an, aber Glenn bleibt ein Frosch.

Um Cyrus zu rächen, müsst ihr das Heros Grave reparieren. Sprecht den Handwerker 600 A.D.

an, denn ihm fehlt ein Werkzeug! Sprecht erneut 1.000 A.D. mit ihm und holt das Werkzeug bei seiner Frau ab! Kehrt zurück nach 600 A.D. und übergibt das Teil! Wenn ihr die Geister vertrieben habt, solltet ihr den Handwerker häufiger ansprechen.

Dragon Quest Monsters (GBC)

Simon Schneider, Ausgabe 7/00:

Angelika Schmitt hat zwei Antworten für Simon parat.

2. Einen Slimeking züchtet ihr aus einem Punkking und einem Unihorn. Einen Punkslime züchtet ihr durch Erschaffung eines Punkslimes +5 (Dafür müsst ihr Punkslimes kreuzen, bis die Bezeichnung „+5“ hinter ihrem Familiennamen erscheint.). Ein Unihorn entsteht aus einem Biest und einem Fangslime, der eine Mischung aus Slime und Hornhase ist. Hornhasen entstehen bei einer Kreuzung von Biest und Drache. Dementsprechend sieht der Stammbaum eines Slimekings aus.

3. Zum Loch hinter den Fässern im Hof des Kolosseums gelangt ihr so: Da die Baumwelt von *Dragon Quest Monsters* ständig wächst, könnt ihr euch später auf dem Monsterhof rechts oben durch zwei Löcher fallen lassen (außerdem befindet sich dort ein weiteres Monster). Wenn ihr durch das linke Loch fallt, landet ihr auf dem Hof des Kolosseums. Durch das rechte Loch gelangt ihr direkt in das Zimmer des Monstermeisters. Das Loch hin-



Helpline

ter den Fässern auf dem Hof des Kolosseums dient lediglich dazu, dass ihr ungebremst bis zum Monstermeister durchfallen könnt. Eine weitere Bedeutung hat es nicht.

Final Fantasy III (SNES)

Tobias Kuester, Ausgabe 7/00:

Zur Frage nach der Lore-Technik von Hidos weiß Jutta Gut Rat: „Um Hidos' Lore-Technik zu erlernen, müsst ihr Strago in der Party haben (Nein, er muss natürlich nicht allein kämpfen!) und so lange Geduld haben, bis

Hidos den Grand Train an-

wendet. (Ich glaube, Strago muss ihn nur sehen, nicht selbst getroffen werden.) Hidos ist übrigens immer wieder da, falls es also beim ersten Versuch nicht klappt, kann man es noch einmal versuchen. Der Aufenthaltsort von Gau und den Brachosauriern: Gau geistert im Veldt herum. Er

taucht auf, wenn ihr mit eurer Party (höchstens drei Mitglieder) dorthin geht. Die Brachosaurier findet ihr in dem dreieckigen Wald nördlich vom Veldt. Auf das Ancient Castle stoßt ihr schließlich, wenn ihr mit dem Schloss Figaro auf Tauchstation geht.“

Harvest Moon (SNES)

Johann Kunz, Ausgabe 7/00:

Stammleser unter sich: Martin Lingnau und Markus Straube helfen Johann bei der Suche nach der zehnten Kraftbeere. „Um die letzte Power-Beere zu bekommen, müsst ihr einen Fisch zum Erntedankfest mitbringen und ihn in den Topf werfen.“

Jet Force Gemini (N64)

Daniel Gloddek, Ausgabe 7/00:

1. Stephan Grob ist bereits auf das Raumschiffteil gestoßen: Ihr erhaltet es, wenn ihr den Lärm eingeschränkt habt, der den Bären so sehr quält.

2. Stephan Dröge hat alle Tribals aufgespürt: Die beiden, die Daniel noch nicht gefunden hat, sind wahrscheinlich die, die sich auf dem Dachboden der Hütte mit der Falltür versteckt halten. Wenn ihr eine Leuchtkugel abschießt, erkennt ihr in der dunklen Ecke einen Aufgang, der zum Dachboden führt.

TIPPS & TRICKS

Helpline

3. Um in den Floyd-Bonusleveln jeweils eine Expert-Medaille zu erhalten, müsst ihr nicht nur die Primär- und Sekundärziele erreichen, sondern auch ein bestimmtes Zeitlimit unterbieten.

Otto's Ottifanten (GB)

Henrik Andersen, Ausgabe 2/00:

Martin Jäger kann zwar nicht mit dem Passwort für den 60sten Level dienen, hat aber dafür zwei andere auf Lager, die sicherlich auch nicht unwillkommen sind.

Level 56 (35 Leben): 25pbg

Level 61 (37 Leben): dxckd



Secret of Evermore (SNES)

Markus Kronfeldner, Ausgabe 2/00:

Im Chaosturm wird euch ein Händler den Schleifstab verkaufen, den ihr getrost gegen das Armor Ultra eintauschen könnt.

Space Station: Silicon Valley (N64)

Sven Merhold, Ausgabe 2/00:

Auf der Suche nach Cheats ist Michael Komorowski auf folgenden Trick gestoßen, um die Energie des Spielers während des Abenteuers wieder aufzufüllen: Pausiert das Spiel und gebt C↵, L, Z, ↓, L, Z, C↵, C↵ ein!

„Big B“, Ausgabe 7/00:

Martin Oswald weiß, wie ihr die Aufgaben im zweiten Level der Dschungelwelt lösen könnt: „Die Regenmaschine könnt ihr einschalten, um zu sehen, wo der unsichtbare Weg über den Lavasee läuft. Besser geht es aber, wenn ihr entweder den Elefanten oder die Schildkröte mit der Kanone übernehmt und durch Schüsse in die Luft den Pfad bestimmt. Auf der anderen Seite wartet dann schon der Papagei (ja, nur einer), den ihr, nachdem er seine Sturzflugattacke gemacht hat, leicht mit der Kanone oder dem Wasserstrahl des Ele-



fanten besiegen könnt. Übrigens: Das Souvenir befindet sich direkt über dem Start-Teleporter auf dem Baum und kann mit dem Papageien erreicht werden.“

Stranded Kids (GBC)

Benjamin Arndt, Ausgabe 7/00:

Christina Schmitt hat sich die Mühe gemacht, alle acht Endsequenzen in der folgenden Liste aufzuführen – selbstverständlich jeweils mit dem Hinweis, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen.

1. Rettung durch einen Hubschrauber: Zuerst müsst ihr mit der Batterie das Radio reparieren. Am Abend benutzt ihr das Radio dann und geht gleich am nächsten Morgen zum Strand. Dort legt das Kind automatisch ein SOS-Zeichen aus Holzstückchen in den Sand. Danach geht ihr zur Hütte zurück und wartet, bis der Hubschrauber angeflogen kommt.

2. Auf hoher See verschollen: Nachdem die Suche nach Vermissten abgebrochen wurde, (wird im Radio durchgesagt), baut ihr ein Floß aus viermal Holz, einmal Efeu, zweimal Nagel und einem großen Stein als Hammer. Wenn ihr jetzt mit dem Floß die Insel verlasst und dabei nicht genug Wasser und Essen mitnehmt (nicht weniger als vier Portionen oder unkonserviertes Essen), kommt das Kind im Meer ums Leben.

3. Inselleben: Für dieses Ende müsst ihr das andere Kind finden und für 100 Tage auf der Insel bleiben.

4. Mit dem Affen im alten Boot fliehen: Um diesen Abspann sehen zu können, dürft ihr die Feuerstellen des anderen Kindes nicht beachten. Ihr sammelt alle Edelsteine und flieht im alten Boot.

5. Das andere Kind stirbt bei der gemeinsamen Flucht im Boot: Vor der Abfahrt gebt ihr dem anderen Kind nur eine Portion Proviant oder schlechtes Essen. Ihr fahrt mit dem alten Boot los, und das Kind übersteht die Fahrt nicht.

6. Die beiden Kinder fliehen zusammen: Wie

bei 5. tun sie dies im alten Boot, wobei das andere Kind aber genügend Nahrung haben muss.

7. Flucht mit dem Affen auf dem Floß: Für dieses Ende müsst ihr 100 Tage auf der Insel bleiben, ohne das andere Kind zu finden und ohne das Floß fertig zu bauen. Nach 100 Tagen wird das Kind dann mit dem Floß fliehen. (Wenn ihr das Floß vor Ablauf der 100 Tage baut und nicht abfahrt, zerstört ein Erdbeben nach vier Tagen die Insel, und das Kind stirbt.)

8. Die Kinder fliehen zusammen und heiraten später: Wenn ihr dieses Ende erreichen wollt, müsst ihr dem anderen Kind viele Geschenke machen (zum Beispiel gebratenes Fleisch). Irgendwann erklärt es euch dann seine Liebe. Später fliehen beide Kinder im alten Boot, wobei ihr wieder darauf achten müsst, dass das andere Kind genug Essen bekommt, damit es nicht stirbt.

Habt ihr alle möglichen Endsequenzen gesehen, beginnt ein neuer Durchgang. Dabei werden alle Spielstände aus dem ersten Durchgang überschrieben.



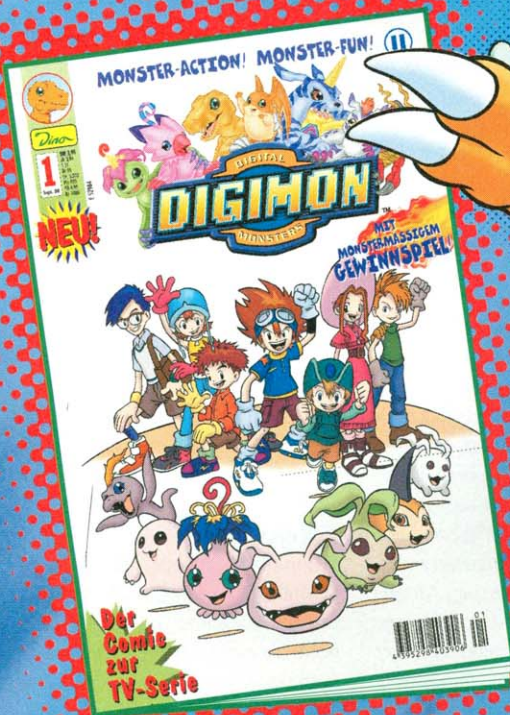
MONSTER-ACTION! MONSTER-FUN!



NEU!



**DER COMIC
ZUR TV-SERIE!**



Heft # 1 ab 6.9. überall im Handel!

...und die TV-Serie Mo-Fr um 16.10 Uhr auf RTL 2



www.dinocomics.de





Lufia (Lufia II - Rise of the Sinistrals /US) (SNES)

Lufia-Spieler dieser Welt vereinigt euch!? Mit unseren Special-Beiträgen zu diesem feinen Abenteuerspiel haben wir schon so manch einem aus der Patsche helfen können. Dank der Mitarbeit einiger sehr erfahrener Party-Führer konnten wir euch mit umfang-



reichen Listen und nützlichen Tipps versorgen. Nun wurden wir gebeten, einige E-Mail-Adressen zu veröffentlichen, um euch zu ermöglichen, untereinander Kontakt aufzunehmen. Im Grunde haben wir auch nichts dagegen, doch liegt die Befürchtung nahe, dass ihr uns dann keine Beiträge mehr an die Helpline schickt. Damit würden alle anderen Leser leer ausgehen, die darauf hoffen, dass in dieser Rubrik noch reichlich Tipps und Tricks für Lufia und andere Spiele abgedruckt werden. An dieser Stelle möchten wir deshalb noch einmal erwähnen, dass wir eine Helpline auf unserer Homepage (www.x-plain.de) planen, die allerdings in enger Zusammenarbeit mit der gedruckten Helpline stehen soll, damit auch Leser ohne E-Mail-Zugang in den Genuss der Beiträge kommen können. Wir werden euch über den genauen Starttermin informieren, wenn die Zeit ge-

kommen ist. Bis dahin wünschen wir wie immer viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Fragen

Endgegner (Ahnenhöhle)

Ist der Endgegner in der Ahnenhöhle besiegt, hinterlässt er keinen Schlüssel für die Tür am Höhleneingang. Warum nicht? Wo findet man diesen Schlüssel?

Rote und gelbe Kästen

Wie muss man die roten und gelben Kästen im Schwerttempel (Pandoria) anordnen?

Orky's

Wo findet man die Orky's, und wie kommt es zu einem Kampf mit ihnen? Geben sie Gegenstände frei? Wenn ja, welche?

Tia

Wie kommt man mit Tia in die Ahnenhöhle? Geht das überhaupt?

Lösungen

Kapselmonster Dulan

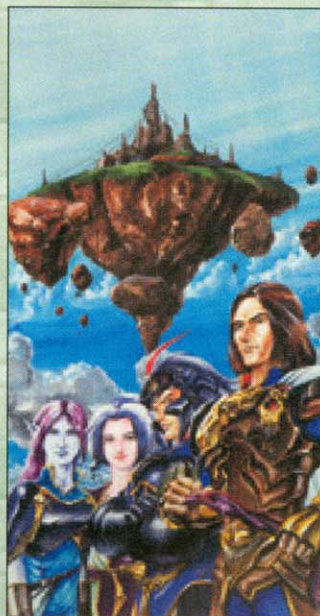
Dulan könnt ihr finden, wenn ihr das U-Boot habt und südwestlich von Pandoria damit auf Tauchstation geht. Bewegt euch nach rechts zum Strudel, dort hält sich das Ungetüm auf! Zwei Schatzkisten könnt ihr ebenfalls noch entdecken.

Die erste Tür auf der Todesinsel

Die erste Tür auf der Todesinsel hat keine Funktion. Ihr könnt das Eiland nicht durch diese Tür verlassen.

Party-Mitglieder sterben

Am Ende des Spiels sterben alle



Party-Mitglieder beziehungsweise wandern Maxim und Selan ins Paradies. Ihr könnt dies nicht verhindern. Auch beim zweiten Durchgang (Modus: „nochmal“) ist das Ende dasselbe.

Zweiter Durchgang

Der Unterschied zum ersten Durchgang besteht darin, dass ihr nun die vierfache Menge an ERF-Punkten und GM bekommt.

Einhornjuwel

Das Einhornjuwel, auf das die Kapselmonster gelegentlich Hunger haben, findet ihr nur in der Ahnenhöhle. Es liegt in einer der blauen Truhen. Ein genauer Standort ist aufgrund der zufallsgesteuerten Verteilung der Items in den Truhen nicht möglich. Da das Einhornjuwel sowie die Gegenstände Trickring, Amonschwert, Gluttschwert und Gadesklinge so dermaßen selten von den blauen Truhen ausgespuckt werden, müsst ihr eine ganze Menge Geduld mitbringen, wenn ihr solche schwer zu erhaltenden Items unbedingt haben wollt. Nach den Schätzungen von Samuel Locher könnt ihr durchaus mit 100 bis 300 Stunden Spielzeit rechnen.

Mädchen (Blumenberg)

Das Mädchen befindet sich nicht im Blumenberg. Sie verkauft Blumen in Kythos, sobald man dem Schiffsbauer in Alea Lexis' Auftrag überbracht hat.

Geheimgang (Mauer im Drachenberg in Chadda)

Dieses Rätsel hatten wir im ersten Lufia-Special schon einmal behandelt. Für alle, die an diesem Geheimgang scheitern oder die TOTAL! 2/98 nicht besitzen, wiederholen wir noch einmal den Trick: Stellt euch direkt vor die brüchige Wand, legt dort eine Bombe ab, geht einen Schritt nach rechts und einen nach unten, legt wieder eine Bombe und geht dann zwei Schritte nach links! Dort legt ihr noch eine Bombe und bewegt euch nun einen Schritt nach oben und einen nach rechts, um erneut eine abzulegen. Dann macht ihr einen Schritt nach rechts und platziert eine Bombe, geht nun nach links zum Ablegen und gleich noch einmal nach links, um die letzte Sprengladung zu legen. Nach dieser etwas umständlichen Prozedur öffnet sich die Mauer durch die Kettenreaktion bei der Explosion.

Fremde Länder

Die Schauplätze kommen im ersten Teil von Lufia (Lufia & The Fortress of Doom) vor und haben für den zweiten Teil keine spezielle Bedeutung. Erreichen könnt ihr sie nicht.

Egopeitsche

Wenn die Rede davon ist, dass eine Waffe Glück bringt, wird meist die Chance auf einen Glückstreffer erhöht. Bei einem solchen Treffer wird dem Gegner mehr Energie abgezogen und der Bildschirm kurz erhellt.

Gades (Erste Begegnung)

Er kann auf die normale Art besiegt werden. Wenn ihr es schafft, erhaltet ihr 200.000 ERF und 200.000 GM.



Helpline-Special

Nachdem der Kampfbildschirm ausgeblendet wurde, wird euch die Gadesklinge ausgehändigt. Anschließend sagt Gades: „Ah! Wie irritierend! Werdet nun Zeugen meiner geballten Macht!“ und erledigt die Heldentruppe mit einer Blitzattacke. Iris erscheint nun, und die Geschichte nimmt ihren bekannten Verlauf.

Liste aller Gegner, Ergänzungen

Der Satyrfisch (Endgegner, B. Tarika) hinterlässt manchmal einen Satyrjuwel (Zauberattacke: Megabeben). Camu (Endgegner, D. Tanbel) hinterlässt den Camustein/-juwel (Zauberattacke: Berserker). Beide Items sind extrem nützlich, da ihr sie in die Ahnenhöhle mitnehmen könnt.

Action-Replay-Codes

Maxim

7E0B BFF9	KP
7E0B C099	MP
7E0B D731	HP
7E0B D9F9	ABW
7E0B E3F9	MAB

Selan

7E0C 7DF9	KP
7E0C 7E99	MP
7E0C 9531	HP
7E0C 97F9	ABW
7E0C A1F9	MAB

Guy

7E0D 3BF9	KP
7E0D 5331	HP
7E0D 55F9	ABW
7E0D 5FF9	MAB

Dekar

7E0F 75F9	KP
7E0F 8D31	HP
7E0F 8FF9	ABW
7E0F 99FF	MAB

Artea

7E0D F9F9	KP
7E0D FA99	MP
7E0E 1131	HP
7E0E 13F9	ABW

7E0E 1DF9 MAB

Tia

7E0E B7F9	KP
7E0E B899	MP
7E0E CF31	HP
7E0E D1F9	ABW
7E0E DBF9	MAB

Lexis

7E10 33F9	KP
7E10 3499	MP
7E10 4B31	HP
7E10 4DF9	ABW
7E10 57F9	MAB

7E0A 8C99 unendlich Geld

Die folgenden Codes können nur einzeln eingegeben und dann jederzeit eingeschaltet werden. Ein so erlangter Gegenstand erscheint an einer bestimmten Stelle am unteren Ende des Inventarmenüs. Ihr müsst ihn an eine andere Position bewegen und abspeichern, da ein darauf folgend eingegebener Code das vorige Objekt sonst direkt überschreiben würde.

Die wichtigsten Tränke

7E0B 1109	Heilsirup
7E0B 1111	Lebenssaft
7E0B 1112	Zaubersaft
7E0B 1113	Kraftsaft
7E0B 1114	Speddysaft
7E0B 1115	Psychosaft
7E0B 1116	Mutschub

Gegenstände

7E0B 112B	Dracheneier
7E0B 112D	Gotteshand (Ahnenhöhle)

Die besten Waffen

7E0B 116D	Zenitschwert (für Maxim, Guy und Dekar)
7E0B 116E	Polschwert (für Selan und Tia)

Die besten Rüstungen

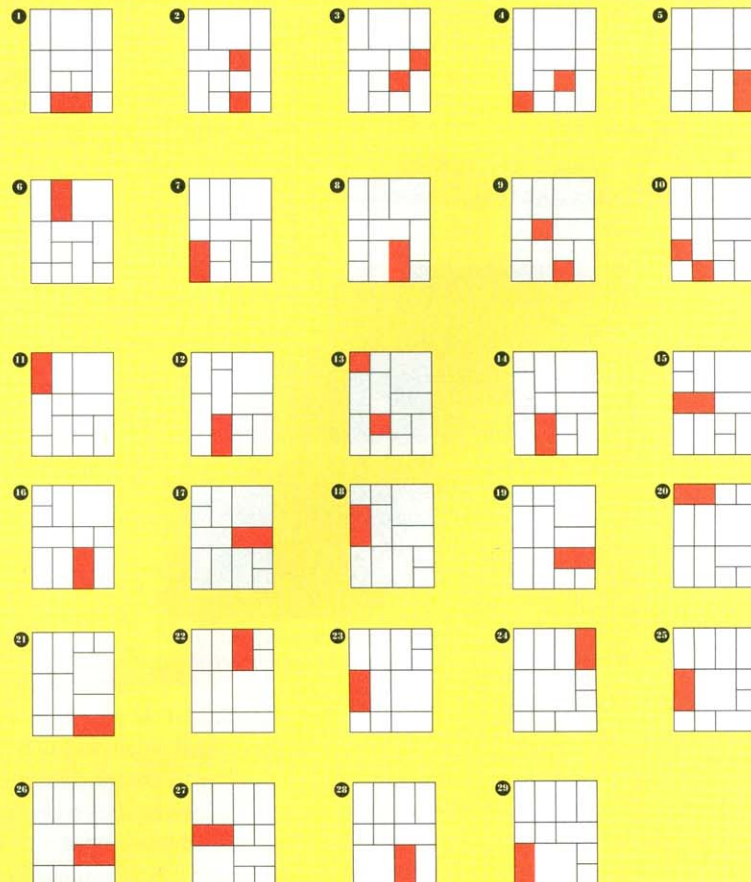
7E0B 11DF	Zirkonkutte (für Maxim, Guy und Dekar)
-----------	--

7E0B 116E Zirkonpanzer (für Selan)

7E0B 11E1 Listrüstung (für Tia)

Drachenberg, Blöcke verschieben (Das schwierigste Rätsel der Welt)

Wir haben zahlreiche Anfragen zu diesem kniffligen Rätsel bekommen. Wie man denn nun die Blöcke richtig verschiebt, könnt ihr in der gelben Tabelle sehen. Der Weg von 29 einzelnen Schritten ist zwar nicht der kürzeste, aber er funktioniert. Viel Spaß beim Puzzeln!



Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Planet Interactive

Preis:
ca. DM 70

HYPE THE TIME QUEST

Der tapfere Ritter Hype wurde von einem bösen schwarzen Ritter in die Vergangenheit befördert. Helft Hype, wieder zurück in die Gegenwart zu kommen!

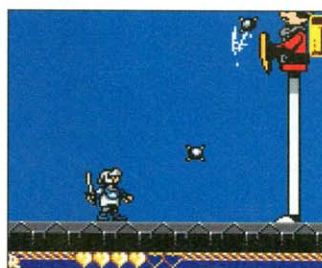
Hype erwacht in einem kleinen Dorf. Er begegnet dem Magier Gustus, der ihm aufträgt, drei magische Gegenstände zu finden. Mit deren Hilfe kann er Hype in die Gegenwart zurücktransportieren. In dem Ort seht ihr



Hype muss sich gegen verschiedene Gegner zur Wehr setzen. Ab und zu nehmen sie gigantische Ausmaße an

das Geschehen aus der Vogelperspektive, doch sobald eure Suche beginnt, spielt ihr ein reines 2D-Jump&Run. In den Levels lauern allerlei Gefahren in Form von Spinnen, Fledermäusen und Kriegern. Glücklicherweise ist

Hype mit verschiedenen Waffen wie zum Beispiel Schwert und Armbrust ausgerüstet und kann sich damit verteidigen. Wenn ihr nach dem Absolvieren eines Levels ein Passwort erwerben möchtet, müsst ihr allerdings tief in die Tasche greifen. Insgesamt ist Hype ein



Jump&Run, um das Freunde kleiner Plastikmännchen nicht herumkommen werden. Wer sich nicht dazu zählt, sollte einmal Probe spielen. fw

Gameplay 2-

Einige Passagen sind unfair, gelingen aber mit etwas Übung meistens ohne Probleme.

Dauerspaß 3+

Zum erneuten Spielen motiviert Hype nicht, da ihr nach dem ersten Mal alles gesehen habt.

Grafik 2

Wer auf Playmobil-Männchen steht, wird an Hype und Co. seine helle Freude haben.

Sound 3+

Die Soundeffekte sind recht gut gelungen, bieten aber auf Dauer keine Abwechslung.

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

Spieler	1
Level	19
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Planet Interactive

Preis:
ca. DM 70

GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO

Findet mit den beiden coolen Helden Miguel und Tulio Teile einer Schatzkarte! Eure Suche wird behindert durch Fledermäuse und ähnliches Getier, gegen die ihr Widerstand leisten müsst.



Dieser Vierbeiner ist euch sichtlich nicht wohlgesonnen. Aber ihr werdet sicherlich ganz schnell mit ihm fertig

Aufgabe dieses Jump&Runs ist es, in verschiedenen Levels Teile einer geheimen Schatzkarte ausfindig zu machen. Zwei Helden stehen zur Verfügung, die sich in ihren Fähigkei-

ten aber nicht unterscheiden. Etwas nervig sind die zu kleinen und zu einfachen Welten, in denen ihr immer dasselbe machen müsst: entweder nach einem Kartenteil suchen oder den Charakter finden, mit dem ihr gerade nicht spielt. Diese Tatsache gestaltet

das Spiel nicht gerade abwechslungsreich und wirkt sich negativ auf den Gesamteindruck aus. Neben den normalen Levels gibt es auch Stages, in denen entweder eure Reaktionen getestet wer-



den oder ihr gegen Zwischengegner antreten müsst, die aber leicht zu besiegen sind. Damit ihr auf dem Weg durch das Abenteuer nicht von fiesen Piraten oder fiependen Fledermäusen belästigt werdet, ist die jeweilige Spielfigur mit einem Schwert bewaffnet. Alles in allem ist das gesamte Spiel aber zu abwechslungsarm und einfach geraten, um einen rundum positiven Eindruck zu hinterlassen. fw

Gameplay 2-

Die Steuerung ist einfach zu erlernen, aber die Level sind nicht sehr abwechslungsreich.

Dauerspaß 3+

Für erneutes Durchspielen fehlt die Motivation, da ihr immer die gleichen Aufgaben habt.

Grafik 2-

Die Level sowie die Charaktere sind zu detailarm gestaltet, um wirklich zu begeistern.

Sound 3+

Eingängige Melodien erfreuen euch nur am Anfang, später nerven sie ziemlich heftig.

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

Spieler	1
Level	14
Schwierigkeit	niedrig
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

Verlosung



Konami und TOTAL! verlosen

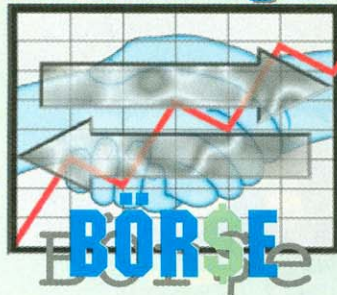
*5 Super-Sporttaschen
mit je einem Badehandtuch
und je ein ISS 2000 für N64*

Dafür wollen wir von euch ein Foto, das euch
beim Sport zeigt. Denn wer keinen Sport macht,
braucht auch keine Tasche – klaro??



Einsendeschluss ist der 10.09.2000
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des
X-plain Verlages und der Firma Konami sowie deren An-
gehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.
Allen anderen viel Glück!

Schickt einfach eine Postkarte an:
TOTAL!
Stichwort: „Konami Competition“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



SNES

VERKAUFE

Secret of Mana 2 mit Anl. + Verp. (jp), für DM 150, Tel.: 0203/2982396, fragt nach Roger
SNES + 2 Pads + Maus + Super Mario! Jetzt zugreifen! Tel.: 089/343297, fragt nach Markus
Verkaufe Super Nintendo, 2 Player, Secret of Evermore, Secret of Mana, Lufia, Zelda, Super Mario World, Pop'n Twinbee, Game-Boy-Adapter + 2 Spiele, DM 180, Tel.: 06762/2446, Tim
Verkaufe SNES + Scartkabel, Controller, Super Game Boy + 5 Spiele! Mario, Sim City, FIFA 97, ISS Deluxe, Super Soccer, für DM 200, Tel.: 0335/5004209, fragt nach Benjamin

6 SNES-Spiele, 9 N64-Spiele, 1 Controller Pak, 1 Rumble Pak, 1 Super Game Boy, Preis nach VB, Tel.: 02235/78528, fragt nach Thomas
Biete Terranigma + Secret of Mana, je mit Spieleberater, Zelda – A Link to the Past, Street Fighter 2, nur per NN, schreibt an: Sandra Dirnberger, Kortemickstr. 8, 57462 Olpe
Super Mario RPG + Five Adapter, Elard, YS III, Brandish, Lufia 2 (us) gegen Höchstgebot, Tel.: 02237/925851, Kai

Löse SNES-Sammlung auf! Secret of Mana/ Evermore, Illusion of Time, Mystic Quest, Terranigma, Lufia, Zelda u.v.m., ruft an unter Tel.: 03991/662121, fragt nach Steffen

SUCHE

Suche Alien 3, Alien vs. Predator – The Last of his Clan + die Animaniacs, zahle gut, ruft an oder schreibt! Alina Sielka, Berliner Str. 52, 40880 Ratingen, Tel.: 02102/470826 oder 0173/4752546

Dringend gesucht! Super Bomberman 3 + 4, zahle sehr guten Preis, zahle bis zu DM 50 Prämie für die positive Vermittlung der Spiele, E-Mail: nlemmermann@t-online.de oder Tel.: 04141/66665, Norbert

Suche für SNES Soul Blaster, bis DM 50, Tel.: 02501/966170, Andreas

Suche dringend Dragon Ball Z Hyper Dimension, Preis nach Vereinbarung, tausche auch, Tel.: 08444/1439, fragt nach Andy

SNES-Spiele, besonders Metal Marines + Lufia 2, außerdem noch Secret of Evermore, bitte melden unter Tel.: 07156/28261, fragt nach Sebastian

Suche dringend die Spieleberater zu Secret of Mana + Illusion of Time, pro Stück DM 35,

Tel.: 0681/66657, fragt nach Benjamin

Suche Illusion of Time, wenn möglich mit Komplettlösung, Tel.: 05223/17472, fragt nach Christian

Ich suche ein SNES mit 2 Pads + Sim City od. Sim City 2000, Theme Park + Unirally, bitte unbeschädigt, mit Anl. + Verp., tausche auch gegen extreme-G + George Foreman's KO Boxing (NES), Tel.: 06078/71202

Suche SNES-Spiele von Squaresoft, z. B. Final Fantasy usw., suche auch SGB + Mystic Quest Legend sowie alle anderen div. SNES-, GB- + N64-Spiele, bevorzugt auch alle Star-Wars-Spiele, Tel.: 0177/8546375, Michael

Suche für SNES Rainbow Bell Adv., Congo's Caper, Troll Island, Magical Troll, für NES Adv. Quest, Bugs Bunhy, Beetlejuice, Faria, Panik Restaurant, Tel.: 0171/9686851, Joachim

Suche alles, was mit Final Fantasy zu tun hat! Auch für SNES, Tel.: 04944/2671, Daniel

SNES Illusion of Time + Lufia, nur mit Spieleberater, Lösung zu Jurassic Park, abends ab 18.30 Uhr anrufen, Tel.: 08141/353123, Sabine

NES

VERKAUFE

Verkaufe für NES Prince of Persia, Tel.: 03921/997084 od. 03361/302390, Gabi

SUCHE

Suche günstiges NES mit 2 Pads, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 09441/4236, Markus Wallner

GAME BOY

VERKAUFE

Game Boy (normal), schwarz, DM 37, Pokémon Plüschtier Mauzi DM 10, Pokémon Poster DM 1, Pokémon Fensterbilder DM 0.50, Anna Sieger, Am Hang 13, 52391 Vettweiß

Verkaufe DKL 1–3, F1 Race, Pac in Time, Mickey Maus V, je DM 30, Pokémon Blau mit Spieleberater DM 50, Shadowgate DX DM 35, verkaufe auch ein Pokémon Ped-o-Meter DM 30, Tel.: 04101/29262, Jan

Verkaufe fast neuen Game Boy Color mit Verp. + dazu 6 Spiele, aber ohne Verp. + Anl., Preis DM 150, Tel.: 03836/237295, bei André

Game Boy pocket + Game-Boy-Spiele (Super Mario Land 1 + Aladdin) für DM 50, Tel.: 034744/81047, Kathrin

GBC, Pokémon Rot, 12 GBC-Spiele, Kamera + Drucker, alles in Orig.verp. inkl. Anl. für nur DM 300 (neuwertig), E-Mail: blacklion@gmx.ch, Michele aus der Schweiz

Zu verkaufen: Turok 2, Wario Land 2 (beide Color für DM 30) + Soccer (normaler GB für DM 10, Tel.: 02152/52633, Sebastian

Verkaufe Turok 2, mit Anl. + Verp., für nur DM

50, Portokosten solltet ihr übernehmen, Tel.: 07152/58764, E-Mail: ksjnolte@freenet.de

SUCHE

Suche Super Game Boy, zahle DM 50, bitte melden unter Tel.: 0172/6001938, Markus

Achtung! Suche dringend das Spiel Alien 3 (GB), zahle bis zu DM 20, bitte das Spiel mit Anl. + Verp., Tel.: 04542/86452, fragt nach André

Suche für Game Boy Great Greed, Tel.: 03921/997084 od. 03361/302390, Gabi

Suche Final Fantasy Legend 2 + 3 sowie für SNES FF3, Chrono Trigger, Lufia + Import-Adapter, Tel.: 07253/70431, fragt nach David

TAUSCHE

4 Game-Boy-Spiele (z. B. Wario Land 3, Worms Armageddon) + Shadow Man (N64) gegen Dragon Quest Monsters, Xploder (Pokémon Codes), Rainbow Six Rouge Spear (PC) od. Operation: Winback, Tel.: 03744/81047, Sebastian

N64

VERKAUFE

N64 DM 125, Exp.Pak DM 25, Controller DM 25, Rumble Pak DM 20, Mario 64 DM 25, DKR DM 35, 1080° DM 25, Banjo-Kazooie DM 45, DK 64 + Exp.Pak DM 70, Zelda + Spieleber. DM 55, Wave Race DM 20, Tel.: 08221/30746, ab 18 Uhr, Alexander

Verkaufe Duke Nukem: Zero Hour, Ready 2 Rumble Boxing, Hybrid Heaven, je DM 50, Zelda, Star Wars: Racer, F1 2, Mystical Ninja 2, je DM 40, 1080°, Hot Wheels, Turok, Body Harvest, Blast Corps, TG Rally, Holy MC, je DM 30, NHL DM 10, Tel.: 0351/2014134, Andreas

Verkaufe N64 mit 11 Topspielen, Controller-Pak, 3 Cheatbüchern + jeder Menge Magazine! Topzustand alles! Für DM 300 abzugeben, ruft an! Tel.: 02173/942095 od. 0174/ 7767059, Jonas
Monster Truck Madness 64 (neu!) für DM 70 (NP DM 99.95), Tené Zemke, Templiner Str. 65, 16278 Angermünde, Tel./Fax: 03331/24855 od. 0177/4931054

Top Gear Rally DM 20, Shadow Man (neu) DM 60, F-1 World Grand Prix 2 DM 50, Zelda mit Lösungsbuch DM 75, WWF Attitude DM 65, Armormines (engl.) DM 80, ruft an! Tel.: 05171/51520, fragt nach Stefan

Army Men für N64 DM 75, Mario Party DM 55, GB-Spiele, je DM 20–25, Pokémon-Karten (Neo, T-Rocket, Jungle, Fossil, Gym 1, Base 1), Pikachu Ped-o-Meter DM 30, Tel.: 0201/ 407470, Dennis

Hi! Verkaufe brandneues Armormines (SFR 40 bzw. DM 40) od. tausche gegen Shadowgate od. Castlevania 1, Schweiz, Tel.: 0041/031/7677916, Philippe Lionnet

Donkey Kong 64 mit Expansion Pak, neu, orig.verp., DM 75 + NN, Tel.: 0201/557054 od. 0173/8452235, Jörg

Verkaufe WCW/NWO Revenge, Wave Race,

Mario Kart, Turok 2, je DM 29, Rainbow Six DM 65, WWF Attitude DM 49, Preise VB, alle Spiele mit Anl. + Verp., Tel.: 0174/6426047, ab ca. 14 Uhr, Christopher

N64, Exp. Pak, LX4 Tremor Pak, 2 Controller Paks, 2 Controller + 4 Spiele, Preis VB, nur zum Abholen, Tel.: 089/1234594 (AB), Bianca

Verkaufe Zelda – Ocarina of Time + Snowboard Kids + Star Wars: Rogue Squadron, pro Spiel DM 30, zus. nur DM 80, Tel.: 0731/264948, Christoph

Verkaufe N64 mit 6 Topspielen, darunter 1080°, NBA Pro 98, ISS 98, Mario 64, F1 World Grand Prix, Blast Corps, für DM 400, Tel.: 07821/977693, ab 14.30 Uhr, Fabian

Pokémon Stadium DM 60, Super Smash Bros. DM 45, Star Wars: S.o.t.E. DM 35, LylatWars DM 30, Super Mario DM 25, Tel.: 040/828769 od. 0174/7102875, Daniel

Nintendo® + 3 Controller + 9 Spiele (Mission: Impossible, NFL Quarterback 99 usw.) + Expansion Pak, Memory Card, Tremor Pak, Preis: DM 700, Tel.: 0173/9821909, Benjamin

Verkaufe Wave Race, Mario, Mario Kart, Forsaken, LylatWars, je DM 40, Holy Magic Century, Mission: Impossible, je DM 50, Mischief Makers DM 30, Tel.: 04763/627260, Thomas
Zelda – Ocarina of Time DM 45, Mischief Makers, Turok – Dinosaur Hunter, PilotWings 64 + Super Mario 64 für je DM 35, Tel./Fax: 02161/200088, David

Castlevania, Lieferung vor die Haustür per Nachnahme DM 55, Mo–Do, 13–21.15 Uhr, Fr, 13–22.15 Uhr, Sa, 7–22.15 Uhr, So, 10.15–21.15 Uhr, Tel.: 0178/5479226, Jens

Verkaufe N64-Spiele: Banjo-Kazooie + Spieleber. DM 50, Zelda + Spieleber. DM 60, Mystical Ninja DM 45, Armormines + Spieleber. DM 70 u.v.a. auf Anfrage, Tel.: 0981/4816161 od. 0171/7178924

Verkaufe für N64 Mystical Ninja 1, Tel.: 03921/997084 od. 03361/302390, Gabi

Verkaufe V-Rally 64, Star Wars: S.o.t.E., Donkey Kong 64, Lamborghini 64, All-Star Baseball '99 + 1 Expansion Pak, zus. für DM 299 od. einzeln für je DM 60, Exp.Pak einzeln DM 25, ruft an! Tel.: 0179/6301261, René

9 N64-Spiele, 6 SNES-Spiele 1 Controller Pak, 1 Rumble Pak, 1 Super Game Boy, Preis nach VB, Tel.: 02235/78528, fragt nach Thomas

Mission: Impossible DM 40, Mischief Makers DM 30, Snowboard Kids DM 30, Int. Superstar Soccer DM 20, kompl. nur DM 120, Tel.: 0174/1657123, Esad

Verkaufe Donkey Kong 64 DM 80, WipEout 64 DM 40, zzgl. Nachnahme, Tel.: 089/3136071, Inge

SUCHE

Suche Expansion Pak, kann über den Preis reden, Österreich, Tel.: 0043/6245/78120, fragt nach Robin od. sprecht auf AB

Suche Expansion Pak bis DM 20, Tel.: 06731/43967, Christian

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

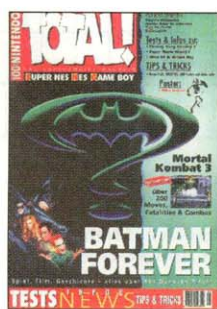


ES KANN NUR BESSER WERDEN

Als der Erwin in der Sonne
stand und sich Gedanken machte,
überfuhr ihn 'ne Kolonne
LKW's, ein Fahrer lachte.
Erwin war natürlich sauer,
hinkte und fing an zu pöbeln.
„Lach' nicht, komm zurück, du Bauer,
sonst kann ich dich nicht vermöbeln!“
Der ließ sich nicht zweimal bitten,
drehte um und kehrte wieder.
Mit zwei gut gezielten Tritten
streckte er den Erwin nieder.
Da versagte auch die letzte
Sicherung in seinem Hirne.
„So, jetzt gibt's ein paar Verletzte!“
Denen biete ich die Stirne!“
Und mit seinen letzten Kräften
startet er zum Grand Finale.
„Ja, ich werde Bomben heften
an des Wagens Bremspedale!“
So beginnt die Offensive,
Erwin klebt mit Wohlbehagen
ein paar Päckchen explosive
Körper an den Lastkraftwagen.
Da das Leben nicht gerecht ist,
musste er den Schluss versäumen,
weil der Zustand gar nicht echt ist,
er entsprang aus seinen Träumen.

© Die Tobsucht™

Ja, so kann's gehen, wenn man die falschen
Videospiele spielt. Aber ihr wisst ja: Ein Blick
in die TOTAL!, und ihr werdet von Albträu-
men verschont (ja, „Alptraum“ wird jetzt mit
„b“ geschrieben). Daher solltet ihr vorbeu-
gendermaßen auch die TOTAL! 10/00 er-
stehen, die ab dem 22. September am Kiosk
ausliegt. Denkt an euer Wohlbefinden!



Spiel, Satz und Sieg



Mario Tennis 64 (N64)

Unser aller Multitalent Mario stürzt sich nach seinem Ausflug ins golfige Grün schon auf eine neue Sportart. Mario Tennis 64 verspricht, ein vergnüglicher Mehrspieler-Spaß zu werden. Mehr dazu kommenden Monat!



Blues Brothers 2000 (N64)

Im Auftrag des Herrn unterwegs

Die unvergleichlichen Blues Brothers, schicken sich an, das Nintendo⁶⁴ zu erobern. Wie gut es Elwood gelingt, die Band wieder zusammen zu bringen könnt ihr in der nächsten TOTAL! nachlesen.

Nimm dies, Schurke!

Wenn es auf dem N64 schon nicht klappt mit einem Auftritt von Spiderman, so kommen wenigstens Game-Boy-Besitzer in den Genuss. Ende September verraten wir euch, wie er sich schlägt.

Mein Herr, cooles Schwert!

Hercules, der griechische Frauenschwarm, kämpft sich bald mit Muskel- und Waffenkraft durch mystische Sagenwelten. Auf Game Boy Color und Nintendo⁶⁴ könnt ihr ihn begleiten.



Hercules (N64)



Hercules (N64)

Pikapi? Chuuu!



Pokémon Pikachu 64 (N64)

Bald ist es soweit: In Pokémon Pikachu 64, das bis vor kurzem noch Hey you, Pika-chu! heißen sollte, dürft ihr euch mit dem zuckersüßen Pokémon Nummer 25 unterhalten. Wir sind gespannt!

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Rechtzeitig zum Start des dritten Batman-Films hatte Acclaim mit Batman Forever das passende Action-Jump&Run für SuperNES und Game Boy parat. Wir berichteten neben den Spielen auch über den Film. Neben acht weiteren Tests und Previews der genialen Klassiker Donkey Kong Country 2 und Yoshi's Island konntet ihr ein Interview mit dem „Gott der Spiele“, Shigeru Miyamoto, sowie ein SNES-Special über Importspiele und technische Feinheiten finden. Außerdem gaben wir Hilfestellungen, wie man bei Theme Park auf einen grünen Zweig kommt.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Michael Gremli (MiG) (V/SdP)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Holger Reher (hgr)

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier, Wilfried Hamdorf
Freie Mitarbeit: Henke Vogt

Verlagsleiter: Michael Gremli

Anzeigen: ARC, Erno Andrich,
Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell,
Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Michael Gremli (V/SdP)
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: © Acclaim

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

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

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



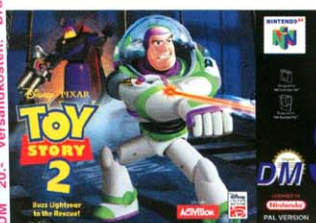
Playcom

Software Vertriebs GmbH



SOFTWARE

Daikatana	dt	99.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
International Track & Field Summer	dt	99.99
Operation: Winback	dt	99.99
Perfect Dark	dt	109.99
POKéMON Snap	dt *	119.99
POKéMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00
Super Smash Brothers	dt	89.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	94.99
Toy Story 2	dt	94.99



**TOP
Preis**
94.99
Toy Story 2



HARDWARE

Joypad N64 Grau	dt	44.99
Nintendo 64 ohne Spiel - Green	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Purple	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Red	dt	199.00
Nintendo 64 Pikachu - blau/gelb	dt *	249.00
Spieleberater POKéMON Snap	dt *	24.00
Spieleberater POKéMON Stadium	dt	24.00
Transfer Pak	dt	34.99

MEGA GAME



Pokémon Stadium
+ Transfer Pak

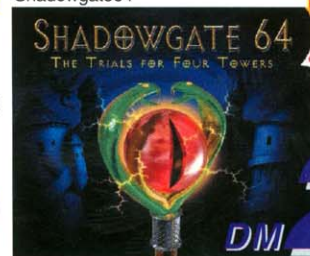
DM 139.-



SONDERANGEBOTE

NHL Breakaway 99	uk	14.99
Revolt	dt	27.99
Shadowgate 64	dt	29.00

Shadowgate64



**TOP
Preis**
DM 29.-



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292



eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR

SOFTWARE

Austin Powers	dt	59.99
Austin Powers 2: Dr. Evil	dt	59.99
Ballistic (Color)	dt	59.99
Formel Eins 2000	dt	59.99
Gute Zeiten - Schlechte Zeiten (C)	dt	59.99
Heroes of Might & Magic (Color)	dt *	59.99
Int. Superstar Soccer 2000	dt	59.99
International Karate (Color)	dt	59.99
Konami GB Collection Vol.4 (Color)	dt	59.99
Lemmings	dt	56.99
Looney Tunes Collector: Attacke(C.)	dt	54.99
Nascar 2000 (Color)	dt *	59.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Gelbe Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
Streelfighter Alpha (Color)	dt	29.99



je 19.99

**TREND
SETTER**

Pokémon
Murmeln
Serie 1 oder 2

Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!



HARDWARE

Dual Link Kabel Universal farb.sort	dt	9.99
Game Boy Color Gelb incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Lila incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Neongrün incl.Batte.	dt	149.00
Game Boy Color Rot incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Transp incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Türkis incl.Batterie	dt	149.00
POKéMON Spieleberater	dt	14.00
POKéMON Spieleberater (Neu)	dt	24.00
Tasche Biene Maja für GBC	dt	9.99
Tasche Pumuckl für GBC	dt	9.99



Glurak
Nr. 06

Pikachu
Nr. 25

Mewtu
Nr. 150

Mauzi
Nr. 52

Bisasam
Nr. 01

**Pokémon
Plüschtiere**

Pokémon MERCHANDISE

POKéMON Bisasam Plüsch (NR 01)	dt	19.00
POKéMON Glurak Plüsch (NR 6)	dt	19.00
POKéMON Hologramm Karten (4Stück)	dt	5.99
POKéMON Mauzi Plüsch (NR 52)	dt	19.00
POKéMON Mewtu Plüsch (NR 150)	dt	19.00
POKéMON Mummel Shooter + 8 Mummeln	dt	44.99
POKéMON Mummeln Serie 1	dt	19.99
POKéMON Mummeln Serie 2	dt	19.99
POKéMON Ordner - Sammelkarten	dt	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch (NR 25)	dt	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKéMON Pikachu Schlüsselanhänger	dt	9.99
POKéMON Relaxo Plüsch (NR 143)	dt	19.00
POKéMON Sammelkarten (8Karten)	dt	3.99
POKéMON Schiggy Plüsch (NR 07)	dt	19.00
POKéMON Sticker-Design Briefmarke	dt	14.00



Pikachu
Schlüsselanhänger

DM 9.99



Pokémon
Sticker-Design Briefmarke

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300, Fax 0361-49 29 292, eMail: Info@playcom.de
Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige vorrätig/ist nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Terminänderungen keine Gewähr.
DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



UPS! War das etwa Nr. 151 ?!

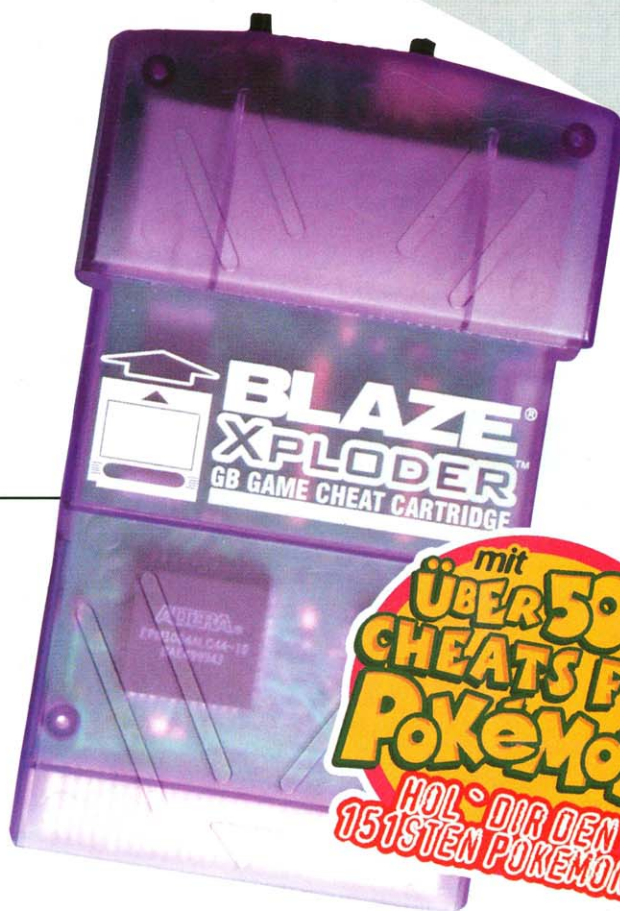
Xploder™ GB The Ultimate Cheat Cartridge

FÜR GAMEBOY™

Wenn nichts mehr geht, hilft Dir der Xploder™ GB. Der Xploder™ GB verleiht Dir unendlich Energie, macht Dich unbesiegt, gibt Dir unbegrenzt Geld und vieles mehr. Damit knackst Du jeden Gegner!

- Cheats für über 200 Spiele vorab gespeichert
- mit 500 Cheats für Pokemon™
- bis zu 10.000 Cheats speicherbar
- eigene Cheatsuche mit dem eingebautem Game Trainer
- Austausch der Cheats mit jedem anderen Xploder™ GB

DM 79,95*



Battery Set inkl. Netzteil

FÜR GAMEBOY™

- wiederaufladbares Batterie Pack
- passend für den Batterie-Schacht
- Netzteil zum Wiederaufladen und zum Direktanschluß
- reicht für ca. 10 Stunden Spieldauer

DM 39,95*



Link Kabel

FÜR GAMEBOY™

- Verbindungskabel für Gameboy™
- auch Anschluß der Gameboy™ Kamera möglich

DM 19,95*



Flexilight

FÜR GAMEBOY™

- helle weiße Lichtquelle, die nie ersetzt werden muß
- ideal für unterwegs oder bei schlechten Lichtbedingungen
- ohne Batterien

DM 19,95*



* empfohlener VK-Preis

Alle mit © und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
* (3,63 DM / Min.)

BLAZE®

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de