

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ GAME BOY COLOR POKÉMON

Mario Tennis 64
WCW Backstage Assault
San Francisco Rush 2049
Indiana Jones and the Infernal Machine
X-MEN Mutant Academy
NASCAR 2000
Pokémon Snap
Viewpoint 2064
Int. Track & Field Summer Games
Super Mario RPG 2

WWF No Mercy
Scooby Doo Classic Creep Capers
Pokémon Pinball




Pokémon Snap
2 Riesenposter

Pokémon Snap
Riesentest, Tipps & Tricks

Pokémon Pinball
Der Sensations-Flipper für den Game Boy Color

Space World 2000
Nintendos gigantische Hardware-Präsentation

Endlich sind sie da! Die neuen Nintendo-Konsolen





Playcom

Software Vertriebs GmbH



SOFTWARE

Castlevania 2 Legacy of Darkness	dt	64.99
Jetforce Gemini	dt	64.99
POKÉMON Snap	dt *	119.99
POKÉMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00
Taz Express (Tazmania Express)	dt	99.99
Turok 3	dt	99.99

NEW NEW

POKÉMON Snap DM 119.99



HARDWARE

Joypad N64 Grau	dt	44.99
Nintendo 64 ohne Spiel - Orange	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Black	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

64.99

TOP Preis



SONDERANGEBOTE

Disneys Magical Tetris	dt	44.00
ECW Hardcore Revolution	uk	44.99
Premier Manager 64	dt	24.99

ECW Hardcore Revolution uk

TOP Preis 44.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR



SOFTWARE

Ballistic (Color)	dt	59.99
Biene Maja-Auf der Klatschmohnwiese	dt *	59.99
Dragon Dance (Color)	dt	59.99
F-18 Thunder Strike (Color)	dt	54.99
Formel Eins 2000 (F1)	dt	59.99
Gute Zeiten - Schlechte Zeiten (C)	dt	54.99
Jay und die Spielzeugdiebe (Color)	dt	59.99
Lemmings	dt	54.99
Looney Tunes Collector: Attacke(C.)	dt	54.99
Men in Black 2 (Color)	dt	59.99
Oddworld Abe's Adventures	dt	34.00
POKÉMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKÉMON - Gelbe Edition	dt	64.99
POKÉMON - Rote Edition	dt	64.99
Pumuckls Abenteuer im Geisterschloß	dt *	59.99
Roadsters (Color)	dt	34.99
RTL Fußballmanager (Color)	dt	59.99
Rugrats: Typisch Angelica (Color)	dt	59.99
Super Bust a Move (Color)	dt	59.99
Toca Touring Car Champ.ship (Color)	dt	59.99
Turok 3	dt *	59.99

F-18 Thunder Strike (Color)

54.99

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	9.99

Dual Link Kabel Universal farb.sort

9.99

TOP Preis DM

Game Boy Color

diverse Farben

149.99

je DM

POKÉMON

MERCHANDISE

POKÉMON Bisasam Plüsch (NR 01)	dt	19.00
POKÉMON Glurak Plüsch (NR 6)	dt	19.00
POKÉMON Murmeln Serie 1	dt	19.99
POKÉMON Murmeln Serie 2	dt	19.99
POKÉMON Murmelsammelbox + 5 Murmeln	dt	54.99
POKÉMON Ordner - Sammelkarten	dt	19.00
POKÉMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKÉMON Pikachu Schlüsselanhänger	dt	9.99
POKÉMON Sammelkarten (8Karten)	dt	3.99

POKÉMON Sammelkarten (8Karten)

TREND SETTER

3.99

DM

Von fotogenen Monstern und eckigen Delfinen

Auch zum Ende der Sommerferien hält uns die Pokémanie weiter fest im Griff. Gleich zwei Veröffentlichungen, *Pokémon Snap* für das N64 und *Pokémon Pinball* für den Game Boy Color, eröffnen den farbenfrohen Herbst. Fans der kleinen bunten Freunde werden mit *Pokémon Snap* aufgefordert, ganz persönlich die bestmöglichen Fotos von den Knuddelkameraden zu schießen. Wer sich geschickt anstellt, kann Features freilegen und ein beeindruckendes Album erspielen. Der Wettkampf findet nun auf einer neuen Ebene statt. Viel Erfolg beim ‚Abschießen‘!

Wem das nicht reicht, der wird sich freuen, dass unser alter Kumpel Mario mit seinen Freunden die Gelegenheit nutzt, atemberaubend sportlich in den Herbst zu starten. *Mario Tennis* für Nintendo⁶⁴ ist eine Spielspaßreferenz, wie wir sie uns alle gewünscht haben. Nicht nur das simple Tennisschema – Spiel, Satz und Sieg – lässt sich damit durchzocken, sondern auch wieder Mario-typische Sonderlevel. Ob ein Spiel auf dem Vulkan oder die Jagd nach Special-Points, alles – was wir schon aus anderen Sportadaptionen von Nintendo kennen, wird in *Mario Tennis* in voller Breite geboten.

Und kaum sind die Ferien vorbei, kommen auch wieder die Messen: die Nintendo Space World Expo 2000 in Tokio und die ECTS in London. Zur Space World findet ihr in dieser Ausgabe ein siebenseitiges Messe-Special, unter anderem mit dem Game Boy Advance und allen News zum Project Dolphin, welches ab sofort Nintendo Game Cube heißt. Die ECTS wird voraussichtlich mehr Klarheit bringen, allerdings fand sie erst nach Redaktionsschluss Anfang September statt – europarelevante Infos sowie Veröffentlichungstermine folgen dementsprechend in der kommenden Ausgabe der TOTAL!.

Doch nun genug der langen Vorrede! Viel Spaß mit unseren News, Tests und Storys wünscht euch





S. 28

S. 34

S. 36

S. 32

S. 32

S. 32

Pokémon Snap

Jeder Schnapp ein Schuss

28



Die besten Bilder könnt ihr in eurem Album speichern. Es lohnt sich, auszusortieren

San Francisco RUSH 2049

Noch bunter, noch schneller, noch „rushiger“

62



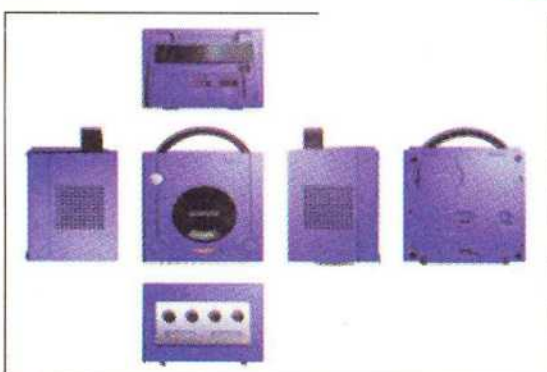
Blitzgeschwindigkeit wie eine Rakete



Zu zweit brettert ihr über die bunten Pisten

NINTENDO SPACEWORLD 2000

11



Nintendo Game Cube (NGC)



Game Boy Advance (GBA)

SPECIALS

Nintendo Game Cube40

Nintendos neueste Konsole steht in den Startlöchern. Der Power-Würfel wurde auf der Nintendo Space World 2000 in Japan vorgestellt und macht uns wie euch schon sehr neugierig auf die kommenden Spiele. Was wir über die technische und die optische Seite des Geräts denken, das könnt ihr auf unserer Meinungsseite lesen.

X-plain.de26

TOTAL! im Netz der Netze! Seit September 1997 sind wir mit unserer verlagseigenen Homepage online und informieren euch stetig und ebenso kompetent wie in unseren Magazinen über die aktuellsten und interessantesten Neuigkeiten aus dem Bereich der Videospiele. Die Neugestaltung der Internet-Seiten gab uns Anlass, euch diese informative virtuelle Welt auch einmal hier in der TOTAL! näher zu bringen.

Die Geschichte der Videospiele, Teil 1070

Im zehnten Teil unserer Reise durch die Geschichte der Spiele, die für uns und euch den Spaß bedeuten, dreht sich alles um die Klassiker. Was früher in Spielhallen als Automat dazu einlud, das Taschengeld auf den Kopf zu hauen, findet sich heute in zahlreichen Retro-Modulen wieder. Sie sind eben unsterblich, die Arcade-Hits von gestern.

Wertungsregister (SNES-Tests) ..94

NEWS

Nintendo Space World 2000, Messe-News11

Ausführlicher Bericht von Nintendos haus-eigener Messe über den brandneuen Game Cube und den Game Boy Advance sowie über die ersten Bilder der geplanten Spiele.

NINTENDO⁶⁴

- Indiana Jones and the Infernal Machine6
- Scooby Doo: Classic Creep Capers 8
- Super Mario RPG 27
- Viewpoint 20649
- WCW Backstage Assault8
- WWF No Mercy9

- GBC-Release-Liste10
- N64-Release-Liste10

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

- Mario Tennis (Japan-Import)22

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Pokémon Snap28
San Francisco RUSH 204962

GAME BOY COLOR

International Track & Field
Summer Games66
International
Superstar Soccer 200067
NASCAR 200069
Pokémon Pinball34
X-Men – Mutant Academy68

ZUBEHÖR

GAME BOY COLOR

XploderGB41

TIPPS & TRICKS

Helpline86
Lexikon der Fachbegriffe, Teil 1 . .91
Lufia (SNES) – Helpline-Special . .92
Pokémon Snap (N64), Teil 177
Shortys82

RUBRIKEN

Abonnement76
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!

Börse96
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial3
Heftshop85
TOTAL!-Ausgaben zum Nachbestellen.
Impressum98
Leserbriefe18
Leser-Charts42
Poster:
Pokémon Snap (N64),
Waluigi Tennis (GBC)
TOTAL!-Intern61
Vorschau98

Pokémon Pinball

Flippern mit den Pokémon

34



Mario Tennis

Bald machen Mario und Co Wimbledon Konkurrenz

22



Cooler Effekte und gute Spielbarkeit: Von einem Mario-Spiel sind wir das gewöhnt

International Track & Field Summer Games

66



Yeah, Tontaubenschießen! Das fetzt!

Die Geschichte der Videospiele – Teil 10

70



OutRun, ein unvergesslicher Klassiker

Pokémon Snap

Wir geben euch wichtige Hinweise fürs Bildermachen

77



Lufia Helpline-Special

92

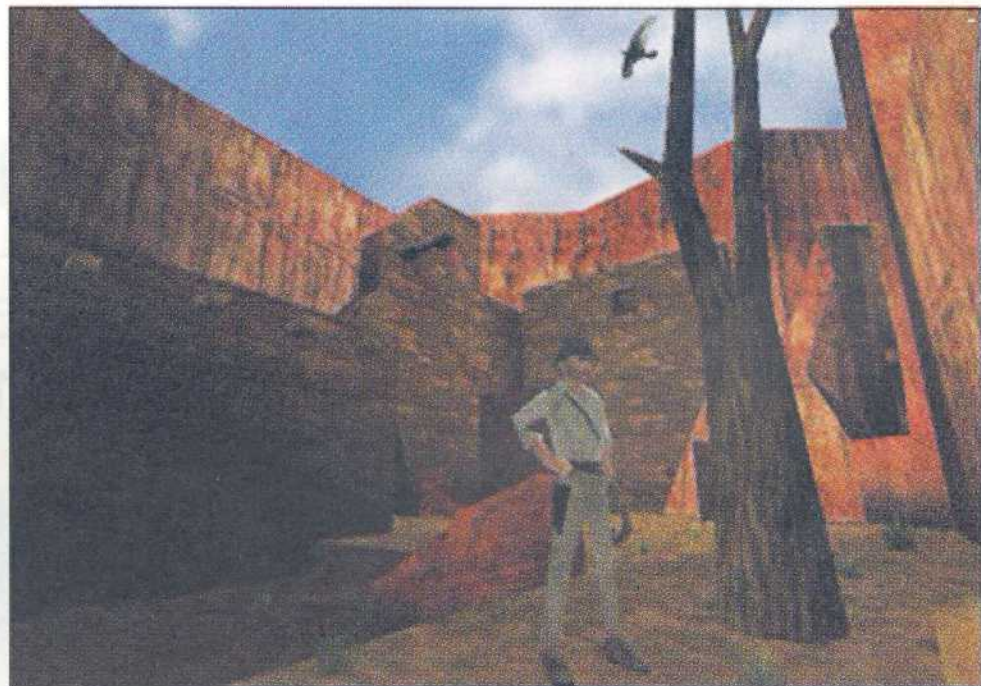


Weitere Tipps zum SNES-Rollenspiel

Indiana Jones and the Infernal Machine

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: LucasArts/Factor 5

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 4. Quartal (us)



Nachdem es um *Indiana Jones and the Infernal Machine* einige Zeit sehr still geworden war, haben wir für euch endlich neue Informationen und Screenshots zu diesem mit Spannung erwarteten Spiel.

Zur Hintergrundstory ist bisher Folgendes bekannt geworden: Indy wird von seiner für die CIA arbeitenden Freundin Sophia Hapgood um Unterstützung gebeten. Sie hat herausgefunden, dass der russische Physiker Genadi Volodnikov nach dem Turm von Babel sucht. Dort vermutet er ein Gerät, das in der Lage ist, das Tor zu einem Paralleluniversum, genannt Aetherium, zu öffnen. Volodnikov und seine Gefolgsleute versuchen mit allen Mitteln, diese Maschine zusammenzusetzen. Jedoch fehlen ihnen einige wichtige Teile, die über den ganzen Globus verstreut sind. Somit ist euer Ziel klar: Findet die Teile vor dem russischen Physiker und verhindert eine Katastrophe!

Eure Reise führt euch an so exotische Plätze wie beispielsweise die Ruinen des biblischen Babylon, die mysteriöse Tjan Shan Bergregion in Kasachstan oder die Aztekenpyramiden in Teotihuacan.

Die N64-Umsetzung wird das PC-Vorbild in vielen Belangen übertreffen. Die Entwickler von Factor 5 haben sich enorm ins Zeug gelegt und jede Menge Verbesserungen in das Spiel einfließen lassen. So wird *Indiana Jones and the*



Eure Augen werden von einer wahren Grafikpracht verwöhnt. Welches Geheimnis mag hier versteckt sein?

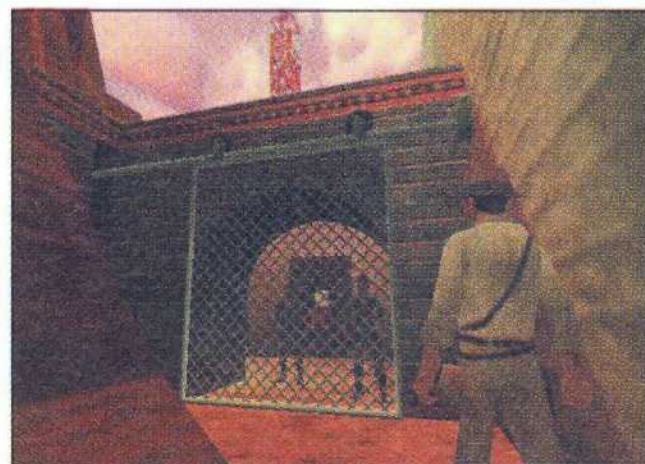


Infernal Machine dank Expansion Pak in einem High-Res-Modus laufen. Ferner wurden sämtliche Texturen, Animationen und das Zielsuchsystem komplett überarbeitet. Indy lässt sich analog steuern, so dass ihr genau kontrollieren könnt, wie schnell er sich bewegen soll. Mittels Druck auf



Als Held muss man es verstehen, richtig mit der Peitsche umzugehen! Indy schwingt sich über einen Abgrund

die Z-Taste eures Joysticks visiert ihr, wie auch schon bei *Zelda* erfolgreich angewendet, eure Feinde an. Natürlich wird der Held während der 17 zu bestreitenden Level den vielen unterschiedlichen Gegnern und den so verhassten Schlangen nicht wehrlos ausgeliefert sein. Neben seiner Peitsche und dem Revolver wird Indy daher unter anderem auf Maschinengewehre, Sprengsätze, Bazookas und Handgranaten zurückgreifen können. Ob dieser Titel auch in Deutschland erscheinen wird, konnte Nintendo uns leider noch nicht offiziell bestätigen.



Super Mario RPG 2

System: Nintendo⁶⁴

Entwickler: Intelligent Systems

Genre: Rollenspiel

Erhältlich: ab Ende Dezember (jp)

Der Klempner mit der Knollennase wird ab Ende Dezember in einem Rollenspiel das N64 unsicher machen. Anfangs ist die grafische Gestaltung dieses Titels sicherlich etwas gewöhnungsbedürftig, da alle Charaktere als flache 2D-Figuren dargestellt sind, die sich durch eine dreidimensionale Umgebung bewegen. Wenn Mario die Laufrichtung ändert, sieht es daher so aus, als würde man ein Stück Papier umdrehen.

Sowohl die Hintergründe als auch die Akteure sind wunderschön gezeichnet. Euer Abenteuer führt euch an eine Menge abwechslungsreicher Orte wie beispielsweise in einen verwunschenen Wald, ein Schloss oder an eine malerische Bucht.

Obwohl *Super Mario RPG 2* einige Elemente aus dem Bereich der Plattforms Spiele in sich vereint, kommt auch der Rollenspielcharakter zum Tragen. Um in diesem RPG weiter voranzukommen, müsst ihr mit den meisten anderen Figuren interagieren und dabei versuchen, so viele Freundschaften wie möglich zu schließen. Folgen euch diese neuen Bekanntschaften, könnt ihr in einigen brenzlichen Situationen ihre Hilfe in Anspruch nehmen. So überredet ihr zum Beispiel Bobomb, die laufende Bombe, dazu, für euch einige Felsen zu sprengen, die euch am Weiterkommen hindern. Ferner wird es Mario mithilfe einiger Freunde möglich sein, zu fliegen und auch reißende Flüsse sicher und trocken zu überqueren.

Neben jeder Menge Rätsel und Puzzles kommen natürlich auch viele Kämpfe vor. Die Fights werden in Runden ausgetragen, und die einzelnen Aktionen können über ein Menü angesteuert werden, in dem ihr aus einer umfangreichen Liste von Special-Moves den geeigneten Angriff auswählt. Auch Marios berühmte Stampfattacke kann ausgeführt werden. Für besiegte Widersacher erhaltet ihr als Bonus Sternpunkte. Übrigens gelten in *Super Mario RPG 2* die gleichen Regeln wie auch bei den Plattformspielen. Trägt also ein Gegner einen dornenbesetzten Helm, solltet ihr eine Stampfattacke tunlichst unterlassen, um Marios Hinterteil zu schonen. Wir freuen uns schon auf diesen viel versprechenden Titel.



Prinzessin Peach wartet in der Bücherei auf ihren heldenhaften Klempner. Die Hintergründe sind sehr detailliert gezeichnet und verbreiten eine Menge Atmosphäre. Nur das Umklappen der Figuren ist gewöhnungsbedürftig



Mario, der Retter, naht! Wie immer hat die kleine Knollennase es mit Oberbösewicht Bowser zu tun

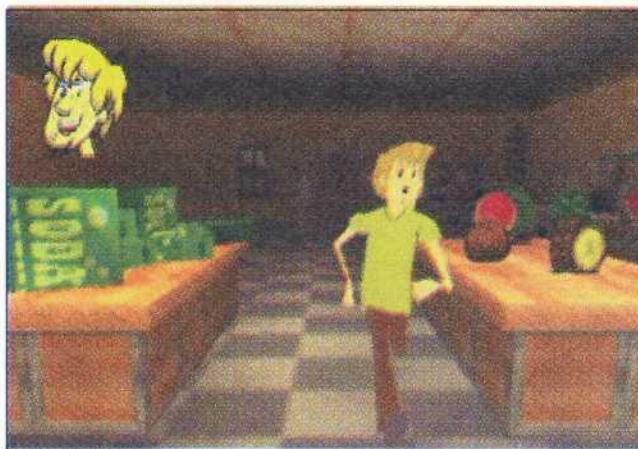


Scooby Doo: Classic Creep Capers

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: THQ

Genre: Adventure
Erhältlich: 1. Quartal 2001

Auf der erfolgreichen Zeichentrickserie *Scooby Doo* basiert das neue Adventure von THQ. Auch wenn die Screenshots von einer sehr frühen Version des Spiels stammen, wird dennoch deutlich, dass die Programmierer auf dem besten Weg sind, die Atmosphäre der Cartoons gekonnt umzusetzen. Ihr übernimmt den Part von Shaggy, der während seines Abenteuers tatkräftig vom Hund Scooby Doo unterstützt wird. Scooby gibt euch wichtige Tipps und greift dann und wann auch mal helfend ein, wenn ihr in Gefahr geratet. Es werden viele mysteriöse Vorfälle auf euch warten, die es nach bester Detektivmanier aufzuklären gilt. Trotz der noch etwas grob gezeichnet wirkenden Figuren können bereits die sehr gekonnten Animationen des Hauptcharakters Shaggy überzeugen. Er bewegt sich haargenau so wie sein Vorbild aus der Zeichentrickserie, was euch bestimmt zum Schmunzeln bringen wird! Ebenfalls mit von der Partie sind Freddy, Velma und Daphne. Alle Zeichentrickfreunde dürfen schon mal gespannt sein!



Mit vor Angst geweiteten Augen flieht Shaggy durch die Großküche. Wer, oder vielmehr was ist hinter ihm her?



Oh weh, Shaggy hat es wirklich nicht leicht! Diesmal wird er von einem schwarzen Ritter gehetzt

WCW Backstage Assault

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Kodiak Interactive

Genre: Prügelspiel
Erhältlich: 4. Quartal (us)



Bei WCW Backstage Assault beweisen auch die weiblichen Kämpfer, dass sie es verstehen auszuteilen



WCW Backstage Assault ist das erste Wrestling-Spiel, in dem es keinen Ring gibt. Die Fights finden ausschließlich in diversen Bereichen des Stadions wie den Umkleieräumen oder Duschen statt. Über 50 aktuelle WCW-Kämpfer stehen euch zur Verfügung. Um die Aktionen möglichst realitätsnah zu gestalten, wurden über 800 Bewegungsabläufe der Athleten per Motion-Capturing integriert. Das sind zirka 300 mehr als im direkten Vorgängertitel *WCW Mayhem*. Besonders haben die Entwickler auf korrekte Größenverhältnisse zwischen den einzelnen Sportlern geachtet. So müssen sich bei *WCW Backstage Assault* die größeren Kämpfer jetzt nach unten beugen, um kleinere Widersacher zu packen. Die über 40 verschiedenen Objekte, die als Waffen dienen, zerbrechen nach mehrfachem Gebrauch. Zudem gibt es auch die Möglichkeit, eure Gegner in eine Falle zu locken. Kämpft ihr zum Beispiel im Waschraum und reißt eines der Becken aus der Wand, sprudelt Wasser aus dem entstandenen Loch auf

den Boden. Nicht nur, dass der Flur nun durch die Pfütze enorm glatt geworden ist, nein, ihr könnt auch ein Stromkabel einsetzen, um dem Kontrahenten den Schock seines Lebens zu verpassen. Grafisch hat dieser Titel gegenüber seinem Vorgänger ebenfalls zugelegt. Die Charaktere sind detaillierter dargestellt und bewegen sich deutlich flüssiger. Wer von euch Prügelspiele mag, sollte sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.



WWF No Mercy

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Aki Corporation/Asmik

Genre: Prügelspiel
Erhältlich: 4. Quartal (jp)

Mit *WWF No Mercy* kommt weiterer Nachschub für Wrestling-Fans. Es erwarten euch 80 aktuelle Superstars aus der WWF inklusive der Newcomer Rikishi und Tazz. Vor allem beim Einsatz der Waffen hat sich einiges verändert. Stühle oder Baseballkeulen verschwinden nach ihrem Einsatz nicht mehr, sondern bleiben dort liegen, wo sie fallen gelassen wurden. Die Halle, in der die Fights stattfinden, sieht mit der großen Zuschauermenge sehr imposant aus. Neu ist ebenfalls, dass ihr bei diesem Titel alle Gürtel, die ihr im Verlauf eurer Karriere gewinnt, beim Einmarsch in die Arena an eurem Charakter seht. Zudem



könnt ihr die Rolle des Gastschiedsrichters spielen und, während sich zwei Kontrahenten beharken, den Verlauf des Fights durch eure Entscheidungen beeinflussen. Zum Beispiel zählt ihr einen Kämpfer schnell aus, den ihr nicht mögt, während ihr bei einem anderen einfach vergesst, bis drei zu zählen, während er gepinnt wurde! Für zusätzlichen Spaß sorgt unter anderem das berühmte Leiter-Match, bei dem ihr im Ring eine Leiter aufbauen müsst, um als Erster an einen Gürtel zu kommen, der über dem Kampfplatz hängt. Obwohl *WWF No Mercy* noch nicht komplett fertig gestellt war, machte das, was gezeigt wurde, bereits einen äußerst interessanten Eindruck.



Die beiden scheinen sich nicht gerade besonders zu mögen. Alle Fights werden imposant in Szene gesetzt



Viewpoint 2064

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Sammy

Genre: Shoot 'em Up
Erhältlich: 2001

Für helle Freude bei allen Shoot-'em-Up-Fans hat die Nachricht gesorgt, dass mit *Viewpoint 2064* eines der besten und wohl auch schwierigsten Spiele dieses Genres für das Nintendo⁶⁴ umgesetzt werden soll. Seinen ersten Auftritt im Bereich des Homeentertainments erlebte *Viewpoint* als Modul auf der Neo•Geo-Konsole, wo es schnell zu einem absoluten Tophit avancierte.

Ihr steuert ein Raumschiff, das ihr aus einer isometrischen Perspektive betrachtet, und müsst euch gegen Unmengen von feindlichen Invasoren wehren. Doch anders als beim ursprünglichen *Viewpoint* bietet euch die N64-Version mehrere verschiedene Blickwinkel, wobei das Gameplay euch bestimmt etwas an *Star Fox 64* erinnern wird.

Macht euch darauf gefasst, dass es viele Möglichkeiten geben wird, eure Waffen durch Power-Ups zu verbessern. Dies wird wohl auch bei den bildschirmfüllenden Endgegnern bitter nötig sein! Da es bislang noch kein bestätigtes Release-Datum für diesen Titel gibt, wird mit einer Veröffentlichung von *Viewpoint 2064* im Laufe des nächsten Jahres gerechnet.



Gegen die Scharen von Gegnern, die euch gegenüberstehen, helfen nur gut aufgerüstete Laserkanonen

GAME BOY
COLOR

Termin	Titel	Hersteller	Genre
ab Ende Sept.:			
	Casper	Virgin Interactive	Adventure
	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
	Lemmings	Take 2	Puzzlespiel/Strategie
	MTV Sports: Skateboarding	THQ	Sport
	NBA in the Zone 2000	Konami	Sport
	Pocket Soccer	Nintendo	Sport
	Pocket Racing	Virgin Interactive	Rennspiel
	Quick Boarder	Crave Entertainment	Sport
	Road to El Dorado, The	Ubi Soft	Adventure
	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
	Anpiff – RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	Biene Maja auf der		
	Klatschmohnwiese, Die	Acclaim	Jump&Run
	Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive/THQ	Action
	Bust-A-Move Millenium	Acclaim	Geschicklichkeit
	Croc II	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	European Super League	Virgin Interactive	Sport
	Grand Theft Auto 2	Take 2	Aktion
	Harvest Moon 2	Crave	Adventure
	Inspector Gadget	Ubi Soft	Jump&Run
	Land Before Time	Virgin Interactive	Action
	Micro Machines V3	Codemasters/THQ	Rennspiel
	Pumuckels Abenteuer		
	im Geisterschloss	Acclaim	Jump&Run
	TOCA Touring Cars	THQ	Rennspiel
	Tom und Jerry	Virgin Interactive	Jump&Run
Nov.	Action Man	THQ	Action
	Aliens: Thanatos Encounter	Fox Interactive/THQ	Action
	Batman	Ubi Soft	Action
	Blade	Activision	Action
	Buzz Lightyear of Star Command	Activision	Action
	Championsh. Motocross 2001	THQ	Rennspiel
	Chicken Run	THQ	Jump&Run
	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	Sport
	Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Adventure
	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Jump&Run
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
	MTV Sports:		
	T.J. Lavin's Ultimate BMX	THQ	Sport
	Power Rangers Light. Res.	THQ	Action/Adventure
	Resident Evil Gaiden	Virgin Interactive	Action/Adventure
	Scooby-Dool:		
	Classic Creep Capers	THQ	Adventure
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport
	Walt Disney's Dschungelbuch	Ubi Soft	Adventure
	V.I.P.	Ubi Soft	Action/Adventure
Dez.:	Mat Hoffmans Pro BMX	Activision	Sport
	Mummy, The	Konami	Action
	X-Men: Mutant Wars	Activision	Action
4. Quartal:			
	Pokémon Pinball	Nintendo	Flipper
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
1. Quartal 2001:			
	MTV Sports:		
	Pure Ride	THQ	Sport
	NBA Live 2000	THQ	Sport
	Rugrats in Paris – The Movie	THQ	Jump&Run
	Simpsons:		
	Treehouse Horror	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel
Termin nicht bekannt:			
	Lufia	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Puzzle Attack	Nintendo	Pokémon
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure

NINTENDO 64

Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
ab Ende Sept:				
	Blues Brothers 2000	Titus/Virgin Int.	Jump&Run	6/00
	Hercules – The Legendary Journeys	Titus/Virgin Int.	Action/Adventure	6/00
	Pokémon Snap (PAL)	Nintendo	Foto-Safari	9/00
Okt.:				
	Duck Dodgers	Infogrames	Jump&Run	7/00
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	7/00
	San Francisco Rush 2049	Konami	Rennspiel	4/00
Nov.:				
	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Action/Adventure	9/00
	Power Rangers Light Rescue	THQ	Action/Adventure	5/00
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel	10/00
ab Dez.:				
	Aidyn Chronicles: First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	8/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	Hey You, Pikachu!	Nintendo	Pokémon	7/00
	Indiana Jones and the			
	Infernal Machine	Nintendo/Lucas Arts	Action/Adventure	10/00
	Mario Tennis	Nintendo	Sport	9/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Partyspiel	6/00
	Mega Man 64	Capcom	Action/Jump&Run	7/00
	Mickey's Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Midway's Greatest Arcade Hits	Konami	Spielesammlung	–
	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
	Rika	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	Scooby-Dool! Classic Creep Capers	THQ	Adventure	10/00
	SR3K (Street Racer 3000)	Boss Game Studios	Rennspiel	4/00
	Star Wars: Episode I – Battle			
	for Naboo	LucasArts	Shoot 'em Up	7/00
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	World is Not Enough, The	Eurocom/EA	First Person Shooter	9/00
	Legend of Zelda, The –			
	Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	6/00
4. Quartal:				
	Banjo-Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	8/00
	Conker's Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Eternal Darkness	Nintendo	Action/Adventure	7/99
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00



NINTENDO SPACEWORLD 2000



DREISPRUNG IN DIE ZUKUNFT

Nach Monaten des Rätselratens und der Spekulationen wurde der Schleier um Nintendos Konsolen der Zukunft nun endlich gelüftet. Vor den Augen der versammelten Welpresse im Makuhari Messe Convention Center am Rande Tokios präsentierte Big N die Hardware und den endgültigen Namen von Project Dolphin, den 32-Bit-Game-Boy mit dem Fortschritt verheißenden Titelsatz „Advance“ sowie einen Handy-Adapter für den existierenden Game Boy (Color).

Da sich der Großteil der Anwesenden verständlicherweise in erster Linie für die neue 128-Bit-Heimkonsole interessierte, spannte der festgelegte Ablauf das Publikum bis zuletzt auf die Folter, indem die Vorführung des großen Geräts an das Ende der Veranstaltung gesetzt wurde. Dieser chronologischen Abfolge muss sich unsere Berichterstattung nicht unterwerfen, und deshalb nehmen wir es an dieser Stelle einfach vorweg: Dolphin heißt jetzt Game Cube!

NINTENDO SPACE WORLD 2000

Nintendos 128-Bitter setzt auf klare Linien!

Von Trockeneisnebel und Scheinwerferlicht dramatisch in Szene gesetzt tauchten sechs Models mit ebenso vielen Game Cubes auf der Bühne auf. Nintendos Vizepräsident Atsushi Asada startete die etwa einminütige Videodemonstration, die einen Vorgeschmack auf die Leistungsfähigkeit des 128-Bitters geben sollte. Obwohl es sich um eine Technik-Demo und nicht um Teile bestehender Spiele handelte, war der Trailer gespickt mit Szenen möglicher oder sogar tatsächlicher Game-Cube-Titel. *Meowth's Party*, *Wave Race*, *Metroid*, *Zelda*, *Star Wars*, *Luigi's Mansion* und *Perfect Dark* gingen nahtlos ineinander über und gaben den Zuschauern

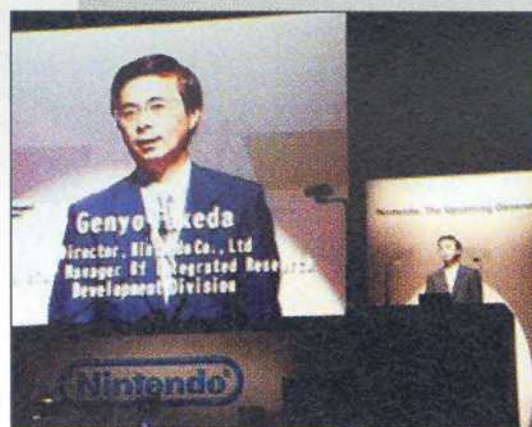
eher noch mehr Anlass zur Spekulation, als dass sie den Hunger auf Informationen gestillt hätten.



Ein rundum unrunder Anblick: Der Game Cube kommt der Würfelform nah

Spielkonsole in Reinkultur

Genyo Takeda, Direktor von Nintendo und Generalmanager der Entwicklungsabteilung von NCL, begann seine Hardware-Präsentation mit einer Standortdefinition. Der Fokus des Nintendo Game Cube läge auf dem reinen Spiel. Im Gegensatz zur verbreiteten Einstellung anderer Hardware-Produzenten würde Nintendo ihre Konsole nicht mithilfe von Spielen bekannt machen, um mit ihr dann andere Bereiche zu dominieren, so Takada. Damit dürften Sony und Sega gemeint sein, deren Wer-



bekampagnen die Internet-Fähigkeiten ihrer Konsolen PlayStation 2 und Dreamcast in den Vordergrund stellen. Außerdem, so Takada-san weiter, hätte bei der Entwicklung des Game Cube die

möglichst unproblematische Programmierbarkeit der Software eine entscheidende Rolle gespielt. Diese Aussage kommt einem Eingeständnis gleich, nämlich dass Nintendo in der Entstehungsphase des N64 diesen Punkt unterschätzt hatte.

Der Datenträger: Klein, aber oho!

Um die Qualitäten einer Heimkonsole einschätzen zu können, spielt die Analyse des Datenträgers eine herausragende Rolle. Nicht ohne Stolz präsentierte Takeda-san die – in einer Gemeinschaftsproduktion von Nintendo und Matsushita (Panasonic, Technics) hergestellte – Disc dem Publikum. Dabei handelt es sich um eine DVD-ROM mit acht Zentimetern Durchmesser, deren Speicherkapazität sich auf 1,5 Giga-byte beläuft. Das entspricht in etwa der 190-fachen Größe der *Super Mario 64*-Cartridge. Die DVD-ROMs der PlayStation 2 haben zwar ein größeres Fassungsvermögen, doch das fällt nicht wirklich ins Gewicht. Erstens brauchen die Entwickler in der Regel gar nicht so viel Platz, und zweitens nutzt Game Cube ver-

schiedene Kompressionsverfahren, die eine höhere Datendichte auf der Disc erlauben als beim Pendant, der PS2. Last, but not least wird die Zwerg-DVD nicht die Welt kosten, Spielen mit mehr als einer Datenscheibe also nichts im Weg stehen. Durch das eigens

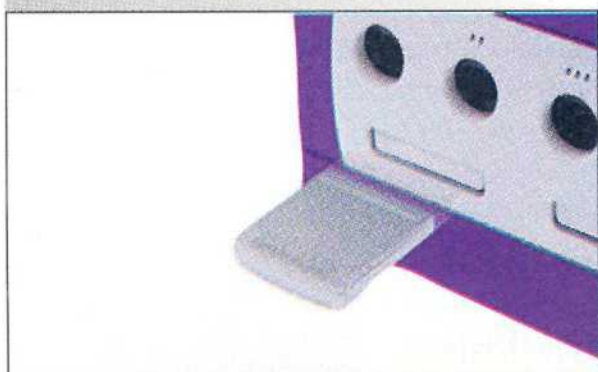


Nur acht Zentimeter misst der kleine Datenträger im Durchmesser. Das sorgt für eine hohe Lesegeschwindigkeit

für Game Cube entwickelte Format kann man von einem Kopierschutz ausgehen, der hält, was er verspricht. Die Hardware-Absätze werden durch die Absicherung gegen Piraterie zwar nicht vorangetrieben, doch die allgemeine Bereitschaft seitens der Developer, für den N-Cube zu entwickeln, wächst angesichts derartiger Maßnahmen. Außerdem dient der geringe Umfang nicht nur dem Schutz vor unerlaubter Vervielfältigung, er sorgt auch für eine schnellere Abfrage, was die Ladezeiten verkürzt.

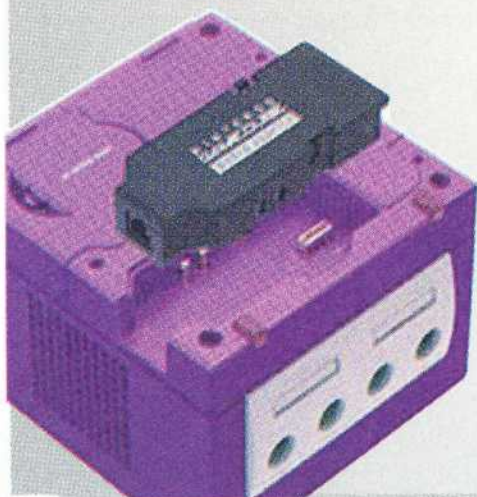
Digicard

Game Cubes Speicherkarte verfügt über ein 4-MBit-Flash-Memory. Das ist zwar nicht viel, dafür ist die Herstellung dieser Karte sehr günstig, sodass das gute Stück voraussichtlich zur Grundausstattung des Würfels gehören wird, beziehungsweise weitere Digicards kostenarm angeschafft werden können.



56k-Modem oder Breitbandnetz?

Die Internet-Anbindung des Game Cube ist zweigleisig angelegt. Je nachdem über welchen Anschluss der User verfügt, kann er zwischen dem 56k-Modem oder dem Breitband-Adapter für extrem hohe Übertragungsgeschwindigkeiten wählen.



Digitales Videokabel

Game Cube unterstützt nicht nur die analogen Audio/Video-Ausgänge, er bietet auch den Empfang über das digitale Videokabel. Diese Leitung erlaubt die Übertragung hochauflösender Signale, die von einem HDTV-kompatiblen Gerät in Form gestochen scharfer Bilder dargestellt werden. Zur Zeit sind diese Monitore oder Beamer zwar noch unbezahlbar, doch ist der Game Cube damit für die Zukunft gewappnet, sollte HDTV zum allgemeinen Standard avancieren.



Expansion Ports

Nintendos Zauberwürfel verfügt über serielle Ausgänge sowie einen so genannten Speed Port. Über die geplante Verwendung dieser Anschlüsse ist zwar noch nichts bekannt, doch kann man davon ausgehen, dass der Hersteller diese nicht ohne Hintergedanken eingerichtet hat. Sollte zu einem späteren Zeitpunkt zum Beispiel ein ergänzender Festplattenspeicher zum Einsatz kommen, ließe sich dieser mithilfe der Ports problemlos anbinden. Der Speed Port ist genau genommen ein paralleler Hochgeschwindigkeitsanschluss, der bei Übertragungen von Video- oder Digitalkameras Verwendung finden könnte.



SD Digicard Adapter

Dieser Aufsatz für den Speicherkarten-Slot des Game Cube ermöglicht die Verwendung von so genannten SD-Memory-Cards, die eine Kapazität von 64 MB haben. Das Fassungsvermögen erlaubt dem User, eine riesige Anzahl Speicherstände anzulegen, Downloads aus dem Internet oder auch von Digitalkameras zu tätigen. Wie die Data-Disks des 64DD lassen sich diese ebenfalls für Spielkonzepte verwenden, bei denen die Wiederbeschreibbarkeit des Datenträgers eine Rolle spielt. Durch die niedrigen Herstellungskosten ist es denkbar, dass auch SD-Memory-Cards mit 128 MB oder mehr auf den Markt gelangen. Obwohl das 64DD in Japan eher gefloppt ist und den US-amerikanischen und europäischen Markt nie erreicht hat, konnte Nintendo mit der Hardware-Erweiterung wichtige Erfahrungen sammeln, die bei der Nutzung von Game Cubes SD-Adapter wieder Verwendung finden. Ein wichtiger Grund für den Flop des Disk Drive war ja auch der fehlende Support seitens

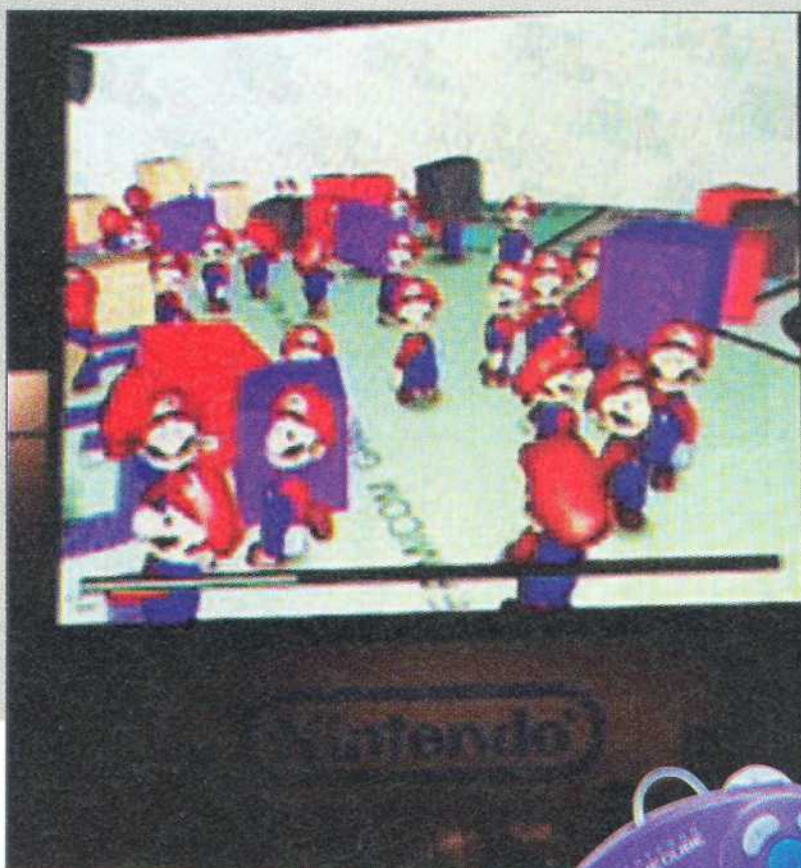


Nintendos, der das 64DD schon mit dem Launch dem Untergang geweiht hat. Gibt Big N diesmal allerdings die richtigen Impulse, das heißt attraktive Spiele, die das Feature nutzen, werden auch die Third-Party-Entwickler auf den Zug aufspringen und damit das Spielen auf dem Game Cube in eine neue Dimension befördern. Welchen User würde es nicht reizen, seine eigenen Fahrzeuge und Charaktere zu kreieren und diese, oder ganze Level, mit individuellen Texturen zu versehen?

Miyamoto präsentiert den Game-Cube-Controller

Wie schon beim N64 war Altmeister Shigeru Miyamoto auch beim Game Cube in die Entwicklung von Design und Funktionalität des Controllers eingebunden. Im Gegensatz zum Mitbewerber Sony, der den Dual-Shock-Controller der PlayStation 2 gegenüber dem Vorgängermodell nur marginal veränderte, sieht das Game-Cube-Pad auch anders aus als das des 64-Bitters. Wichtigste Änderung ist sicherlich der gelbe

C-Stick. Dieser übernimmt die Funktion, die bisher von den vier C-Buttons ausgeübt wurde. Der grüne A-Button wurde vergrößert, da er als meistgenutzter Knopf auch am Leichtesten zu treffen sein soll. Um das Gewicht zu senken und dem Game-Cube-User weitere Investitionen zu ersparen, ist das Rumble Pak nun fester Bestandteil im Innern des Controllers. Die übrigen Funktionen wurden in etwa an ihrem Platz belassen und ähneln zudem im Aussehen den Tasten des Vorgängers. Wer sich allerdings zusätzlich zum Game Cube noch ein bis mehrere Game Boy Advance zulegt, der kann diese als Joypad mit integriertem Bildschirm verwenden. Reizvoll wird der Einsatz des GBA auf diese Art vor allem bei Multiplayer-Games, bei denen jeder Teilnehmer geheime Informationen über sein eigenes Display verwalten kann.



Vogelfrei

Auch mit dem kabellosen Wavebird-Controller konnte Nintendo für eine kleine Überraschung sorgen. Bisher überließ Big N die Herstellung von Zusatzzubehör, das für Nintendos Konsolen nicht unbedingt notwendige Komfortspielzeug, den darauf spezialisierten Hardware-Produzenten. Nun wurde das schnurlose Spielvergnügen in die Vision vom Game Cube als ultimativer TV-Konsole eingebunden. Die ungestörte Übertragung der Steuerungssignale garantiert der Hersteller über eine Reichweite von zehn Metern.



Atsushi Asada, Vizepräsident von Nintendo, moderierte sichtlich zufrieden die Hardware-Präsentation

Bewegte Bilder einer viel versprechenden Zukunft

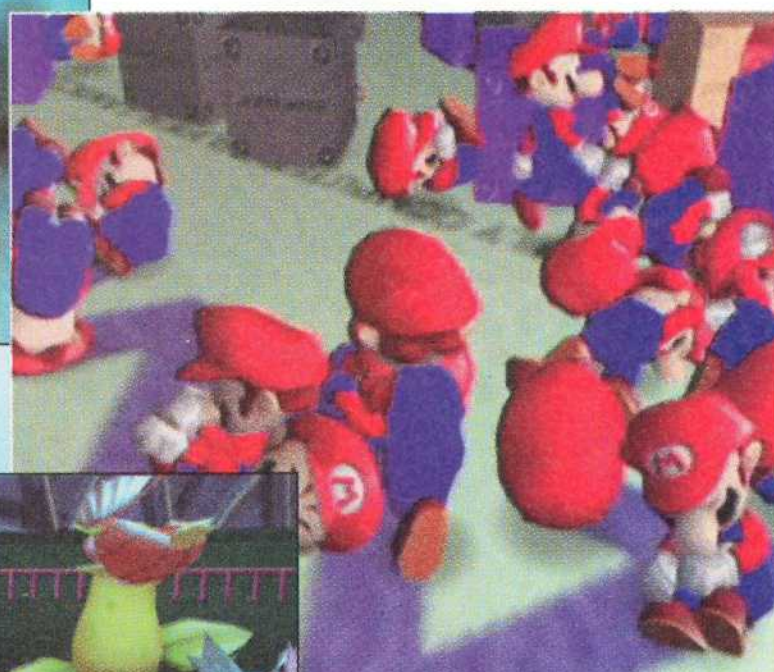
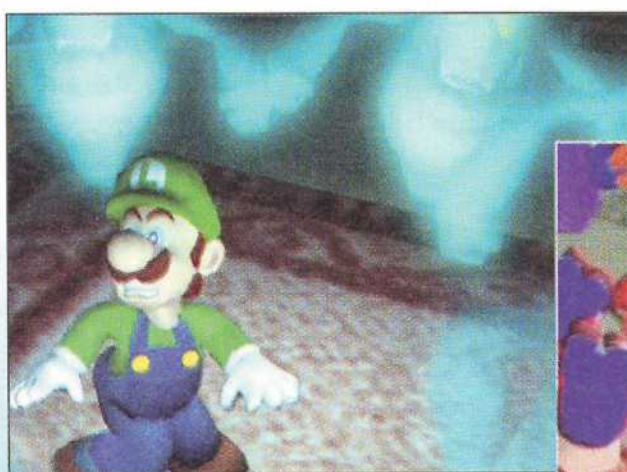
Was wäre eine Hardware-Präsentation ohne Zurschaustellung bewegter Bilder? Die vorgeführten Demos machten mehr als nur ein bisschen Appetit auf das, was man mit dem Game Cube anstellen könnte, gäbe es bereits fertige Spiele. Nintendo ließ es sich aber nicht nehmen, zu betonen, dass es sich bei der bunten Zusammenstellung um eine reine Technik-Demo handele – Rückschlüsse auf in der Entwicklung befindliche Cube-Games seien nicht zulässig. Über diesen erhobenen Zeigefinger schauen wir getrost hinweg und gehen davon aus, dass einige dieser Sequenzen allerbeste Chancen haben, in ein packendes Spiel umgemünzt zu werden. *Banjo-Kazooie*, *Luigi's Mansion*, *Mario 128*, *Perfect Dark*, *Star Wars* und *Zelda* lagen als interaktive Echtzeit-Demos vor. *Metroid*, *Too Human*, *Rebirth* und *Wave Race* wurden in Form von gerenderten FMV-Sequenzen präsentiert.



Von Pokémon bis Metroid, von Super Mario bis Zelda – Nintendo hielt für jeden Geschmack etwas bereit

Launch

Ab Juli 2001 soll der Game Cube in Japan erhältlich sein. Nintendo selbst will fünf Spiele zum Start bereithalten. Zum voraussichtlichen Verkaufspreis wurden zwar noch keine Angaben gemacht, doch ist davon auszugehen, dass der Game Cube im Vergleich zu den Konkurrenzprodukten (PlayStation 2, Xbox) einen erstaunlich niedrigen Eröffnungspreis haben wird. Der US-Launch ist für Oktober 2001 angekündigt, die Terminierung der europäischen PAL-Konsole wurde nicht thematisiert. Allerdings werden die Abstände zwischen kontinentalen Markteinführungen immer kleiner, sodass wir berechtigten Anlass zu der Hoffnung haben, noch vor Ende nächsten Jahres ebenfalls von Nintendo beliefert zu werden.



Statt der 64 Marios der damaligen N64-Demo tummelten sich 128 auf der Monopoly-Ebene (oben). Auch die Szene mit den 40 Zuschauer-Pokémon wurde in Echtzeit berechnet (links)

Atlantis ist aufgetaucht

GAME BOY ADVANCE

Atlantis ist endlich aufgetaucht! Der Game Boy Advance zeigt sein Antlitz

Was vor inzwischen fast vier Jahren als Project Atlantis begann, kurz darauf in der Schublade der Entwickler verschwand, Jahre später als geplanter Game Boy Advance wieder auftauchte und nur durch den unerwartet großen Erfolg von *Pokémon* (und damit vom aktuellen Game Boy) auf die lange Bank geschoben wurde, ist jetzt endlich in greifbare Nähe gerückt. Die äußeren Abmessungen des GBA sind mit denen des GBC nahezu identisch. Durch die vertikale Aus-



richtung des Geräts konnte das Display im Vergleich zu den Vorgänger-Screens aber um das Anderthalbfache auf 40.8 x 61.2

mm vergrößert werden. Wichtiger noch als die Größe ist indes der blendend weiße Bildschirmhintergrund, der darüber liegende Farben erst in voller Pracht erstrahlen lässt. Um zukünftige Game-Boy-Module mit einer größeren Gameplay-Vielfalt bedienen zu können, wurde die handliche Konsole mit zwei Tasten an der Kopfseite, den so genannten Schultertasten, bestückt. Mithilfe des GBA-Communication-Kabels können zudem bis zu vier Game Boys miteinander verlinkt werden, was die Entstehung komplett neuer Spielkonzepte im Handheld-Bereich mit sich bringen dürfte.

Ausgerüstet mit einem 32-Bit-RISC-Prozessor hängt der Game Boy Advance seinen Vorgänger sowie die

anderen vorwiegend in Japan verwendeten Handhelds, WonderSwan und Neo-Geo Pocket Color, locker ab. Wir erinnern uns: Das Gehäuse der PlayStation beherbergt ebenfalls einen 32-Bit-RISC-Prozessor! Dass der GBA als zukünftiger Meister der Darstellung von 2D-Szenarien gehandelt wird, ist daher weniger eine Frage der Leistungsfähigkeit als vielmehr der strategischen Ausrichtung. Aufwändige, aus Polygonen konstruierte, dreidimensionale Spiel Landschaften werden von Nintendo angesichts des immer noch verhältnismäßig kleinen Bildschirms also gar nicht angestrebt. Dafür ist die Hardware-Architektur der Hosentaschenkonsole in der Lage, mit Sprites und 2D-Layern auf einem Niveau zu agieren, wie es der PlayStation nicht möglich ist. Positiver Nebeneffekt dieser gewollten Beschränkung ist die einfache Programmierbarkeit. Dies wiederum verspricht großen Zuspruch seitens der Third-Party-Developer, da sowohl die Entwicklungszeit kurz als auch die Herstellungskosten gering gehalten werden können.

Im Gegensatz zu stationären Konsolen sind die Handhelds in starkem Maße abhängig vom Stromverbrauch. Auch in diesem Bereich scheint der GBA zukunftsweisend zu sein, da Nintendo die geschätzte Spieldauer bei Verwendung zweier AA-Batterien auf etwa 15 Stunden prognostiziert. Das zum Launch ebenfalls erhältliche, aufladbare Battery-Pak bringt es immerhin noch auf satte zehn Stunden Dauerbetrieb, bevor der Akku an die Steckdose muss.



SPIELEPRÄSENTATION

Mario Kart Advance

Rennspiel
Nintendo



Mario Kart Advance ist im Prinzip eine 1:1-Umsetzung des SNES-Klassikers Super Mario Kart. Allerdings steht euch bei diesem Fun-Racer stets der gesamte Bildschirm zur Verfügung, und auch der Ablauf des Spiels wirkt insgesamt geschmeidiger als seinerzeit auf dem 16-Bitter.

WaiWai Racing

Rennspiel
Konami



Streng nach der Devise, gut geklaut ist besser als schlecht erfunden, schickt Konami mit WaiWai Racing gleich den ersten Mario Kart-Klon ins Rennen. Die Charaktere entspringen Titeln wie zum Beispiel Parodius, Goemon und der in Japan beliebten Powerful Pro Baseball-Serie.

Napoleon

Strategie
Nintendo



Napoleon ist ein Echtzeit-Strategie-Spiel, dessen Hintergrundthematik sich an die Feldzüge des namensgebenden französischen Feldherrn anlehnt. Als General befehligt ihr vom Rücken eines Pferdes aus eure detailliert gestalteten Einheiten. Authentische Soundeffekte sorgen für Atmosphäre.

Ougon no Taiyou (Golden Sun)

Rollenspiel
Camelot



Die Entwickler von Camelot haben sich als Rollenspielspezialisten mit ihrer Shining Force-Serie auf Segas Saturn einen Namen gemacht. Dass sie auch für den Game Boy programmieren können, stellten sie mit Mario Golf und Mario Tennis unter Beweis.

Rockman EXE

Rollenspiel
Capcom



Megaman gehört zu den beliebtesten Charakteren der Videospiegelgeschichte. Umso erstaunlicher, dass der Spieler gar nicht Megaman steuert, sondern einen kleinen Jungen, der wiederum mit dem genannten Helden in einer Art Tamagotchi-Variante spielt.

Pinobee no Daibouken (Pinobee's Great Adventure)

Action
Hudson



Hauptdarsteller Pinobee ist eine Biene, die sich im Stil klassischer Action-Shooter von links nach rechts durch die Stages kämpft. Mehrfachsprünge, wie man sie von Yoshi kennt, gehören zum Bewegungsrepertoire. Die Hintergründe sind farbenfroh gestaltet.

Silent Hill

Adventure
Konami

Im Gegensatz zur PlayStation-Version scheint die GBA-Fassung kein Action-Adventure, sondern ein reines Text-Adventure zu werden. Eindrucksvolle FMV-Sequenzen sollen den Spielwert erhöhen. (Keine Abbildung vorhanden)

Kuru Kuru Kururin (Round and Round)

Action
Nintendo



Kuru Kuru Kururin erinnert deutlich an die Geschicklichkeitsprüfung der 100.000-Mark-Show oder das N64-Spiel Denryo Ira Ira Bou. Das heißt, ihr bewegt einen Stab durch ein gewundenes Labyrinth, dessen Wände ihr nicht berühren dürft.

Momotaro Matsuri

Rollenspiel
Hudson



Dieses Rollenspiel überzeugt nicht unbedingt durch die grafische Darstellung, die nicht wirklich das Potenzial des GBA ausschöpft. Auf der anderen Seite ist der hochklassige Sound eindeutig auf die Qualitäten des Advance zurückzuführen.

Golf Master

Sport
Konami



Golf Master ist eine Sportsimulation, die wie Mario Kart Advance und Wai-Wai Racing den internen Mode 7 nutzt, um Pseudo-3D-Effekte zu erzeugen. Macht ihr zum Beispiel einen Abschlag vom Pin, sieht es so aus, als ob eine Kamera dem Ball folgen würde.

Launch

Ab dem 21. März 2001 ist der Game Boy Advance in Japan erhältlich. Zum Launch wollen Nintendo und andere Spielehersteller zehn Titel bereithalten (außer den hunderten im Handel befindlicher Game-Boy-Module, die allesamt auf dem GBA laufen). Der angekündigte Preis beträgt 9.800 Yen, was in etwa 200 DM entspricht. Die US-Amerikaner können sich ab Juli 2001 mit dem schmekken Handheld eindecken, während wir Europäer noch auf eine Teminankündigung für den Europa-Start warten müssen.

Der dritte Sprung ...

Die Verknüpfung des klassischen Game Boy und der Color-Variante mit dem Internet über den vorgestellten Adapter ist schon länger im Gespräch. In der Praxis verspricht sich Nintendo eine neue Generation von GB(C)-Spielen beziehungsweise innovative Nutzungsformen dieser Anbindung. Auf dem westlichen Markt wird der Handy-GB-Adapter voraussichtlich keine große Rolle spielen. Launch-Termine für den außer-japanischen Raum wurden auch gar nicht genannt. Nach den beiden weiten Sprüngen mit Game Cube und Game Boy Advance wird Nintendo mit dem Adapter wohl eher einen lokalen Hüpfen landen.



Aufgrund der geringen PC-Dichte in Japan haben alternative Wege ins Internet dort echte Marktchancen

GAME BOY ADVANCE



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“!

GEWINNER

aus TOTAL! 7/2000

Dragon Quest Monsters-Verlosung

Die Lösung lautet: Der kleine Held aus diesem Spiel heißt Terry.

Je ein Dragon Quest Monsters-GBC-Modul haben gewonnen:

Marcel Mohr, Pohlheim; Christian Kloss, Berlin; Eileen Sanow, Neustrelitz; Philipp Sommerkamp, Hamburg; Martin Danowsky, Groß Miltzow; Sandra Brückner, Gütersloh; Benjamin Denzler, Helmbrechts; Britta Lobers, Hannover; Franziska Mathyl, Seelze/Letter; Frank Hübner, Krefeld

NGC-Zone

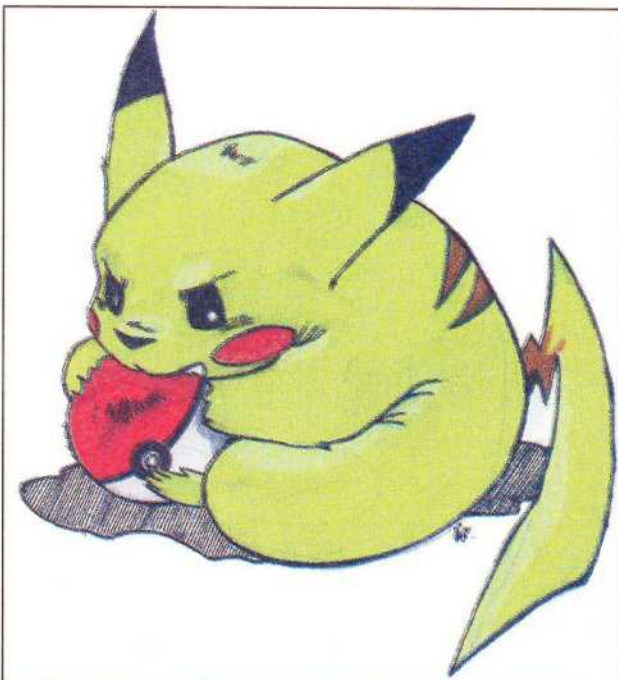
Aus freudigem Anlass schreibe ich mal wieder einen Brief an euch. Es geht um die Vorstellung des Nintendo Game Cube (ehemals Project Dolphin). Wow, die Videos haben eine Grafik! Als ich die FMV-Sequenzen zum ersten Mal sah, hat es mich fast aus dem Sofa gehauen. Am besten gefiel mir das Video von *Metroid*, in dem Samus Aran vor irgendwelchen Viechern flieht und dann ihre Wumme auflädt. Oder das, in dem lauter Marios wie Regen vom Himmel fallen und wild umhertollen. Zwar war ich ein bisschen enttäuscht, als ich den Game Cube zum ersten Mal sah, aber die Konsole heißt nun mal Cube (Deutsch: Würfel). Gut finde ich hingegen, dass Nintendo die Konsole nicht durch das Design, sondern durch die Performance der Spiele verkaufen will, und dass man den super aussehenden Game Boy Advance als Controller benutzen kann. Da wir gerade beim Controller sind, der Original-Controller sieht ja echt cool aus. Und dass Nintendo verschiedene Farben des Game Cube zum Verkaufsstart parat haben wird, konnte auch keiner ahnen.

1. Habe ich richtig gesehen? Hat Nintendo für den Game Cube einen Infrarot-Controller vorgestellt?
2. Wird der Game-Cube-Controller die Rumble-Funktion unterstützen?
3. Verfügt der Dolphin-, pardon, Game-Cube-Controller nun über einen Mikrofon- oder einen Kopfhöreranschluss?
4. Ist schon bekannt, ob es Vorteile gibt, wenn man den Game Boy Advance als Game-Cube-Controller nutzt?
5. Was haltet ihr vom Game Cube beziehungsweise Game Boy Advance?

Ralf Haug, Albstadt

TOTAL!:

Metroid und *Wave Race* waren vorberechnete Sequenzen. *Mario*, *Luigi*, *Pokémon*, *Star Wars* und *Zelda* liefen in Echtzeit auf der Konsole.



Vielen Dank an Waldtraud Riedl (14), die uns dieses tolle Pikachu-Bild zugeschickt hat! Einfach spitze!



Emi Schaich aus Backnang schickte uns diesen kunstvoll bemalten Briefumschlag. Stellt sich die Frage, was Pikachu in der Tasche machte

Wenn wir damals in der Schule richtig aufgepasst haben, ist ein Würfel per Definition ein Objekt mit einer einheitlichen Kantenlänge. Aber als das Thema dran war, haben Nintendos Designer wohl geschlafen ...

Ob die präsentierten Farbvarianten wirklich zum Start verfügbar sein werden, muss sich erst noch zeigen. Bis zum Launch dauert es ja noch eine ganze Weile.

1. Ja.
2. Der Controller hat einen mittig eingebauten Motor, der in drei Stufen rumbelt.
3. Nein. Das war ein Gerücht.
4. Die Option wurde schon einmal für GBC und N64/64DD angekündigt. Sinn macht die Verbindung bei bestimmten Spielen wie zum Beispiel *Mah-Jongg*, bei denen die Mitspieler nicht sehen dürfen, welche Karten beziehungsweise Steine man auf der Hand hat. Eine weitere Anwendungsmöglichkeit wäre zum Beispiel ein Spiel, bei dem es um Wetten geht.
5. Einiges!

NGC-Zone II

1. Ich musste euch einfach schreiben. Es geht um, nein, nicht um *Pokémon*, sondern um die neue Nintendo-Konsole Dolphin, StarCube oder wie sie jetzt auch immer heißen soll. Ich schaute gerade etwas Fernsehen, und was sahen meine müden Augen? Auf RTL 2 wurde diese neue Wunderkonsole vorgestellt. Einfach unglaublich: die Grafik, die Animationen und auch die Spiele! Am interessantesten fand ich das neue *Zelda* und das *Star Wars*-Spiel. Eine andere Videosequenz sah ganz nach *Armorines* aus. Gibt es denn dafür Pläne bei Acclaim?

2. Das einzige, worüber man noch streiten könnte, wäre das Aussehen der Konsole. Sie sieht ungefähr aus wie ein überdimensionaler Würfel.

3. Allerdings wurde auch gesagt, dass man mit dem Game Cube nicht ins Internet gehen kann. Was stimmt denn nun? Kann man oder kann man nicht?

4. Eine andere Besonderheit ist, dass Nintendo die Spiele parallel entwickeln will, also praktisch genau die gleichen Spiele, nur auf un-

terschiedlichen Plattformen (Game Cube und GBA). Ich möchte nicht so viel schreiben, da der Platz in der TOTAL! leider begrenzt ist, aber macht weiterhin ein so gutes Heft, und viel Spaß bei der Arbeit!

5. Stimmt es eigentlich, dass ihr nie Urlaub bekommt?

Tobias Höhn, Lünen

TOTAL!:

1. Game Cube. Sie soll Nintendo Game Cube heißen. Das *Armorines* war übrigens *Metroid*. Aber du liegst mit deinem Tipp gar nicht so daneben, denn *Metroid* wird nicht von Nintendo, sondern – unter gestrenger Aufsicht von Miyamoto – von Retro Studios entwickelt. Hinter dieser Firma stehen eine ganze Reihe ehemaliger Acclaim-Mitarbeiter. Bleibt zu hoffen, dass dieses Team es versteht, das *Metroid*-Flair auf die neue Konsole zu übertragen.

2. Nun, so überdimensional ist die Konsole bei einer Größe von 15 x 11 x 16,1 cm nicht. Zum Vergleich: Die Abmessungen einer CD-Hülle betragen 14,2 x 12,5 cm.

3. Das ist totaler Quatsch. Der Game Cube hat sowohl einen Anschluss für traditionelle Modems als auch einen für Breitbandkabelnetze. Die 64-MB-Memory-Card bietet praktischerweise genügend Platz für Downloads.

4. Das ist doch nichts Besonderes, das macht Nintendo doch schon länger für N64 und GBC. Beispiele: *Mario Golf*, *Mario Tennis*, *Perfect Dark* und andere.

5. Alles bössartige Gerüchte :-)

Andere Baustelle

Ich habe kürzlich etwas gelesen, das mich TOTAL! aufgeregt hat. Alles hat damit angefangen, dass ich überlegt habe, ob ich mir eine PS2 zulegen soll (Schande über mich!), aber dann hat es da oben doch einer gut gemeint und den Startpreis auf 869 DM gesetzt. Ich meine, was denkt sich Sony überhaupt dabei? Die meinen wahrscheinlich, dass wir hier alle eine sprudelnde Geldquelle hätten und dass Weihnachten nur für ein Geschenk da wäre. Die sollen bloß nicht vergessen, dass

die Hauptkundschaft aus Jugendlichen besteht. Selbst Erwachsene können mit 869 DM etwas Besseres anfangen. Bei dem Preis bleibe ich jedenfalls bei Nintendo.

André Dickers, Mönchengladbach

TOTAL!:

Mit dem Preis der PS2 haben wir ebenfalls kein Problem (grins). Es sei die Anmerkung gestattet: Wir haben das schon seit langem vorausgesagt, obwohl uns die endgültige Höhe des Preises dann doch überrascht hat. (Die 599 DM, die die PlayStation-Mags erhofft und erbetet hatten, waren jedoch nie im Bereich des möglichen. Wir hatten auf 799 DM getippt.) Sony behauptet übrigens, sie würde mit der PS2 „neue Zielgruppen erschließen“ wollen und keinesfalls auf Jugendliche abzielen. Was bleibt der Firma auch anderes übrig? Das Problem ist vermutlich, dass Sony nur eine sehr geringe Menge an PAL-Konsolen produzieren kann (die Verschiebung des Starttermins um einen Monat spricht Bände) und sich denkt: Den Rest werden wir zu dem Preis schon los. Man kann davon ausgehen, dass der Preis im nächsten Jahr jedoch deutlich gesenkt wird.

PS: Da hast du aber noch mal Glück gehabt.

NGC-Zone III

Am Freitag, den 25.8.2000 saß ich vor dem Fernseher und schaute *Giga* an, *Giga-Games* mit den Netzreportern Games, Jochen und Georg. In den „Kurznachrichten“ berichteten sie über den Game Cube. Als ich das Präsentationsvideo sah, glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen. Diese Grafik! Wer braucht denn da noch die PS2? Mario, Luigi, Joanna Dark, Link vs. Ganon, *Wave Race*, Samus Aran, *Pokémon* und *Star Wars*: Nach dieser beeindruckenden Präsentation surfte ich auf die Nintendo-Club-Webseite. Dort gab es Bilder vom Spielwürfel und dem Controller. In einem Punkt bin ich trotzdem enttäuscht: Die Farben vom Game Cube. Aber nur von den Farben Rosa und Violett, denn damit sieht der Würfel aus wie eine Bonbonschachtel.

1. Welche Spiele sind offiziell angekündigt?
2. Wer wird für den Game Cube entwickeln?
3. Wie viele bzw. welche Tasten hat der Controller? Gibt es noch den Z-Trigger?
4. Hat der Controller Neigungssensoren oder Mikrofone (waren doch angekündigt)?
5. Wie seht ihr nach der Präsentation die Chancen des Game Cubes?

Roy Riginashvili, A-Wien

TOTAL!:

Es liegt nicht im Bereich des Unmöglichen, dass der Game Cube zum Start im Westen auch in anderen Farben angeboten wird. Wir hoffen auf eine transparente Variante ...

1. Keine. Miyamoto sprach während der Space World ständig scherzhaft davon, dass die gezeigten Demos lediglich Technologiedemonstrationen darstellen. Bevor nun panische Nachfragen kommen: Er hat nicht gesagt, dass die Spiele nicht kommen – selbstverständlich sind *Luigi*, *Zelda*, *Wave Race*, *Metroid* und Co. in Arbeit. Nintendos Chefetage hat sich jedoch dazu entschlossen, so wenig Informationen



Tja, James hat schon so einiges zu ertragen. Wir fanden den Comic von Alexandra Damjonat sehr witzig

wie möglich preiszugeben. Denn die Konkurrenz schläft nicht, und bekanntlich sind Sony und Sega immer für frische Ideen von Nintendo dankbar, wie sich in der Vergangenheit oft gezeigt hat.

2. Jeder?! Auch zu diesem Thema hält sich Nintendo sehr bedeckt, aber du kannst davon ausgehen, dass beim Game Cube im Gegensatz zum N64 alle wichtigen Entwickler mit an Bord sind. Mit Ausnahme von Square ...

NGC-Zone IV

Nintendos neuer „Spielcomputer“ heißt also Playcube ... äh, nein ... Gamestation ... ach, Blödsinn, natürlich Game Cube! Na, das ist doch fein! Doch HALT, schauen wir erst mal, was sich hinter diesem Namen versteckt hält. Wie der Name schon sagt, ist's ein Würfel, und ein kleiner dazu (150 mm x 110 mm x 161 mm). An der Rückseite befindet sich ein revolutionärer und praktischer Tragegriff, bleibt natürlich zu hoffen, dass ein optionaler Getränke Dosenhalter für den Controller zum Europa-Start verfügbar sein wird ;-)

Doch nun mal ernsthaft. Ich hoffe, dass Nintendo nicht den Fehler gemacht hat und das Netzteil in die Konsole gebaut hat. Außerdem hoffe ich, dass es wie beim G4-Würfel keinen lautstarken Lüfter gibt. Da das Laufwerk mit konstanter Winkelgeschwindigkeit laufen wird und der Diskdurchmesser ganze 80 mm misst, bin ich zudem auf die Drehzahl und damit verbundene Geräuschentwicklung des Laufwerks gespannt. Ein wenig erschrocken bin ich beim Anblick des NGC-Controllers, mit dem „Ding“ soll ich also Mario & Co. durch ihre 3D-Landschaften steuern?! Na gut, ich will jetzt nicht gleich den Teufel an die Wand malen, außerdem hat Nintendo immer die besten Controller in Sachen Bedienung und Ergonomie gebaut. Wie üblich lesen sich die technischen Daten sehr gut, ob die sich auch in über einem Jahr, wenn dann der NGC auch Europa erreicht hat, noch gut lesen, bleibt abzuwarten. Andererseits „altert“ die Konkurrenz ja mit, und bevor man sich mit den technischen Daten gegen-



Unsere Stammlererin Elli verwöhnt uns auch diesen Monat wieder mit einem Bild. (Viel Spaß im Urlaub!)



Einen intimen Einblick in die Dessous-Abteilung dieses bekannten Herren haben wir Antina zu verdanken

seitig aussticht, macht immer noch die Software die „Musik“, sprich den Erfolg der Konsole aus.

So, und nun möchte ich zum Test von *Perfect Dark* etwas schreiben. Ich war über die 1-erst doch etwas verwundert, aber nachdem ich es ausgiebig gespielt habe, muss ich sagen, dass das Game mit dieser Note noch gut bedient ist. Es ruckelt selbst in Low-Res teilweise barbarisch, so dass es mitunter recht schwierig ist, bei einem hohen Gegneraufkommen noch zielsicher zu treffen (z. B. Outdoor-Bereiche der Carrington Villa im „Perfect Agent“). Zum anderen ist mir aufgefallen, dass das Game ab Mission 5 stark abbaut, so genial noch die ersten Schritte in der „dataDyne Central“ sind, so schlecht ist die Grafik in der „Air Force One“ (wie bei einem schlecht programmierten Midway-Game). Auch die Missionen sind teilweise überzogen, z. B. „Area51 Rescue“. Von der Story habe ich mir auch wesentlich mehr versprochen, die dümpelt nur so vor sich hin. Auch allgemein ist das Level-design nicht sonderlich kreativ, so habe ich z. B. keinen besonderen Drang mehr, das Game mehr als es nötig ist zu spielen. Nach einer richtig schönen Atmosphäre sucht man ebenfalls meist vergeblich. Ich glaube, mit drei Worten kann man das Game gut umschreiben: Bond war besser.

Für Rare kann ich nur festhalten, dass sie meiner Meinung nach seit *Banjo-Kazooie* kein durchweg gutes Spiel mehr programmiert haben.

Holger Hofmann, Langenselbold

TOTAL!:

PlayStation, Saturn, Dreamcast, PS2 und eine Menge anderer Konsolen hatten auch eingebaute Netzteile, und es gab selten Probleme damit. Über die Lautstärke lässt sich noch nichts Konkretes sagen, da es bislang nur erste Prototypen der Konsole gibt.



Mensch Elli, hast du dich diesen Monat ins Zeug gelegt! Deine Bilder haben einen Ehrenplatz sicher!

Solange das Laufwerk nicht so einen Lärm und derart starke Vibrationen wie die PS2 entwickelt, sind wir schon zufrieden. Wie sagte doch Hideo Kojima mehr oder weniger scherzhaft, als er auf den Sound seines Projekts *Metal Gear Solid 2* angesprochen wurde? „MGS 2 wird bombastischen Sound haben. Das ist auch notwendig, um das Laufwerk der PS2 zu übertönen ...“ :-)

Der Controller liegt bombig in der Hand und scheint, soweit sich das jetzt schon sagen lässt, eine hervorragende Funktionalität zu besitzen. Das Teil sieht zwar unglaublich billig aus, aber auch das liegt daran, dass es sich bislang nur um einen Prototypen handelt. Bis zum Launch der Konsole wird Nintendo mit Sicherheit noch ein paar kosmetische Korrekturen vornehmen.

Zum Thema „technische Daten“ können wir nur immer wieder sagen: Die Leistungsfähigkeit des Dolphin, pardon, Game Cube lässt sich nicht allein an der Taktrate und der Anzahl der Polygone ablesen. Es geht auch um die Geschwindigkeit des RAMs, um die Texturkompression, um den Cache, um Effekte, die von der Hardware erzeugt werden, und so weiter und so fort. Und da ist mittelfristig nichts vergleichbares in Sicht.

Was *Perfect Dark* betrifft: Bislang haben wir nur Post bekommen, nach der wir das Spiel unterbewertet haben. Da freut man sich fast schon, auch mal eine andere Meinung zu dem Thema zu hören.

Kurz beantwortet:

?: Wie lautet der amerikanische Titel des SNES-Spiels *Super Probotector*?

TI: *Contra III – The Alien Wars*.

?: Ist ein weiterer Teil von *StarFox* geplant?

TI: Offiziell nicht. Eine Fortsetzung für Game Cube wäre aber alles andere als eine Überraschung.

?: Wann erscheinen endlich *Resident Evil* für den GBC und *Resident Evil Zero* für N64?

TI: Wir haben schon vor Monaten verkündet, dass die GBC-Fassung von *Resi* eingestellt wurde. Das Spiel wurde in England programmiert und entsprach nicht den Qualitätsansprüchen von Capcom.

Resi Zero wird vermutlich zum Game-Cube-Spiel. Capcom hat bereits etwas Ähnliches mit dem PSX-Projekt *Onimusha* gemacht, das kurzfristig zum PS2-Spiel umgemodelt wurde.

?: Wieso schreibt ihr in der Vorschau der **TOTAL!** 10/00 nichts von der Space World?

TI: Wir wollten euch überraschen :-)

?: War das in der **TI** 9/2000 eine schlechte Info-Quelle, oder sollte Game Cube wirklich vorher StarCube heißen?

TI: Wir haben nicht geschrieben, dass der Name so lautet, sondern nur, dass dies zu befürchten wäre ... Der Name StarCube war auf der offiziellen Nintendo-Website Skandinaviens aufgetaucht. Einen Monat zuvor hatten wir hingegen geschrieben, wir könnten uns nicht vorstellen, dass der endgültige Name des Dolphin vor der Präsentation bekannt wird. (Ursprünglich wollte Nintendo Japan die Konsole tatsächlich StarCube nennen. Glücklicherweise hat sich Nintendo of America mit ihrem Wunsch-Titel Game Cube durchgesetzt.)

?: *PilotWings* (SNES) war gut, *PilotWings 64* war besser. Doch wenn es stimmt, dass Paradigm gekauft wurde, was wird dann aus dem offiziellen Nachfolger? Denn die neuen Besitzer von Paradigm sollen die Firma exklusiv für PS2 entwickeln lassen, so wie ich gehört habe.

TI: Letzteres können wir zwar nicht bestätigen, aber abgesehen davon wird Nintendo (wie bei dem SNES) auch ohne Paradigm ein gutes *PilotWings* auf die Beine stellen können – falls Miyamoto es will.

?: Wird der Game Cube, ähnlich wie die PS2, über 800 DM kosten? Einen solchen Preis für eine Konsole finde ich ziemlich dreist.

TI: Nein. Nintendo hat zwar offiziell noch keinen Preis genannt, aber angeblich soll er in den USA maximal (!) 199 Dollar kosten, falls möglich sogar nur 149. In Deutschland würde der Game Cube dann zum Start etwa 400 DM kosten. Aber diese Rechnung ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht mehr als graue Theorie. (Man bekommt mit der PS2 ja nicht nur eine Konsole, sondern auch noch einen DVD-Player dazu – ob man den nun will oder nicht.)

?: Ist die Nintendo Space World nur für Fachbesucher?

TI: Nein. Die Space World zählte in diesem Jahr 172.000 Besucher in drei Tagen – das sind über 20.000 mehr als auf der letzten Tokyo Game Show waren.

?: Die Dolphin-Namensänderung habt ihr als Gerücht dargestellt, dabei hat eine Nintendo-Zweigstelle die Änderung offiziell bekannt gegeben.

TI: Ach? Und warum heißt das Gerät dann doch nicht StarCube?

?: Welches *Pokémon*-Rollenspiel kommt nach *Gold/Silber*?

TI: *Pokémon Crystal*. Das ist so ähnlich wie mit *Gelb* im Vergleich zu *Rot/Blau*, das heißt, es entspricht inhaltlich im Großen und Ganzen *Gold/Silber*. Es unterstützt jedoch den GBC-Handy-Adapter, der demnächst in Japan auf den Markt kommt.

?: Gibt es *Colin McRae Rally* auf dem N64?

TI: Nein, und das wird es auch nicht geben.

?: Was haltet ihr von der X-Box?

TI: Warten wir es ab.

PS: Grüße an Elli J.

Wow, ihr solltet die Auszeichnung für die kreativsten Leser aller Zeiten erhalten! Was in der letzten Zeit bei uns an fantasievollen Bastelarbeiten als Echo auf unsere Verlosung aus der TOTAL! 8/00 eingegangen ist, ließ uns wirklich ins Staunen geraten. Die Pokémon-Fächer scheinen sich bei euch sichtlich großer Beliebtheit zu erfreuen. Wir haben uns bei der Auswahl der Gewinner sehr schwer getan, weil wirklich jede eurer Einsendungen etwas Besonderes darstellt. Die Fotos der schönsten Arbeiten könnt ihr nun auf dieser Seite bewundern. Nochmals vielen Dank! Ihr seid einfach spitze!

Euer kompetentes TOTAL!-Team

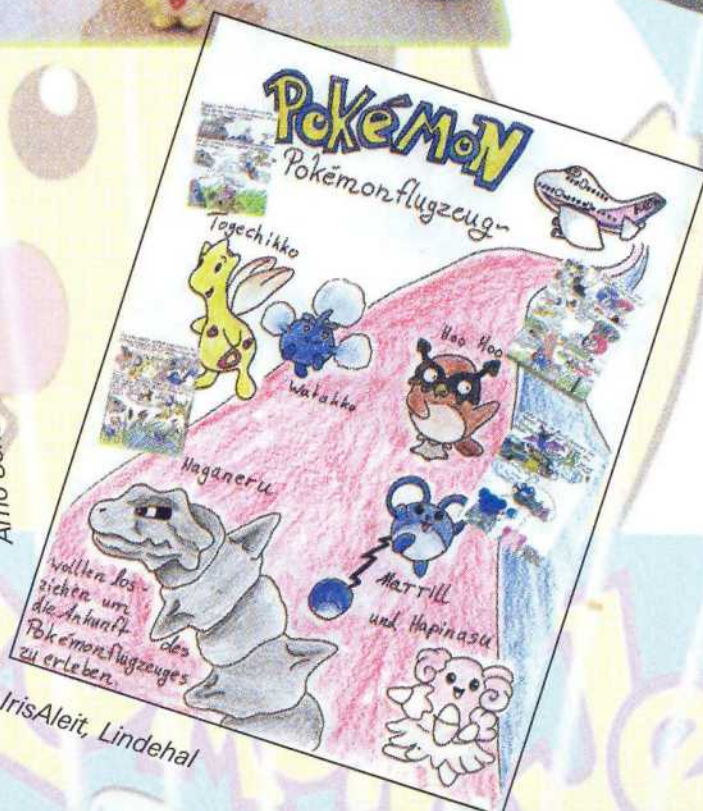
Carolin Fleischer, Tannenberg



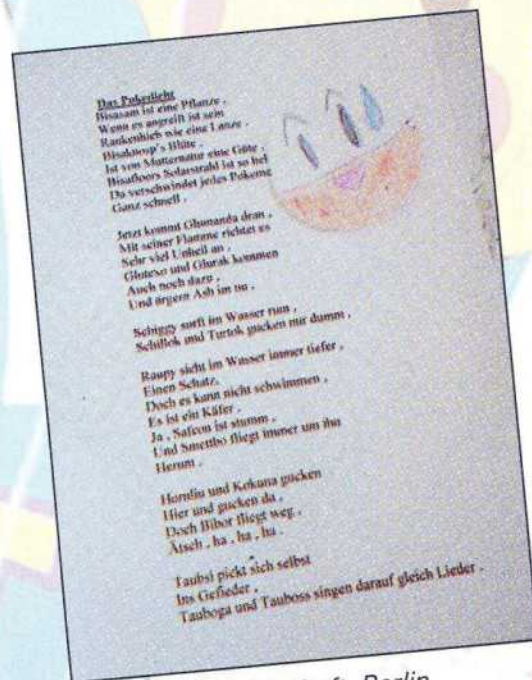
Wer ist der Erbauer dieses Schiffes? Bitte melde dich!



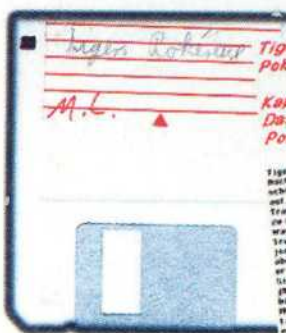
Arno Schatz, Bochum



Iris Aleit, Lindehal



Alexandra Kreft, Berlin



Martin Lingnau, Witten



R. Hollermeier, Straubing



Dominik Hahn, Westendorf



Katjana Bethke, Heidenau

„Flügelahm“-Verlosung

Je einen kultigen Pokémon-Fächer der japanischen Airline All Nippon Airways haben gewonnen:

Iris Aleit, Lindenthal; Katjana Bethke, Heidenau; Carolin Fleischer, Tannenberg; R. Hollermeier, Straubing; Martin Lingnau, Witten; Alexandra Kreft, Berlin; Arno Schatz, Bochum; Dominik Hahn, Westendorf

Genre:
Sport

Entwickler:
Camelot

Erhältlich:
ab November

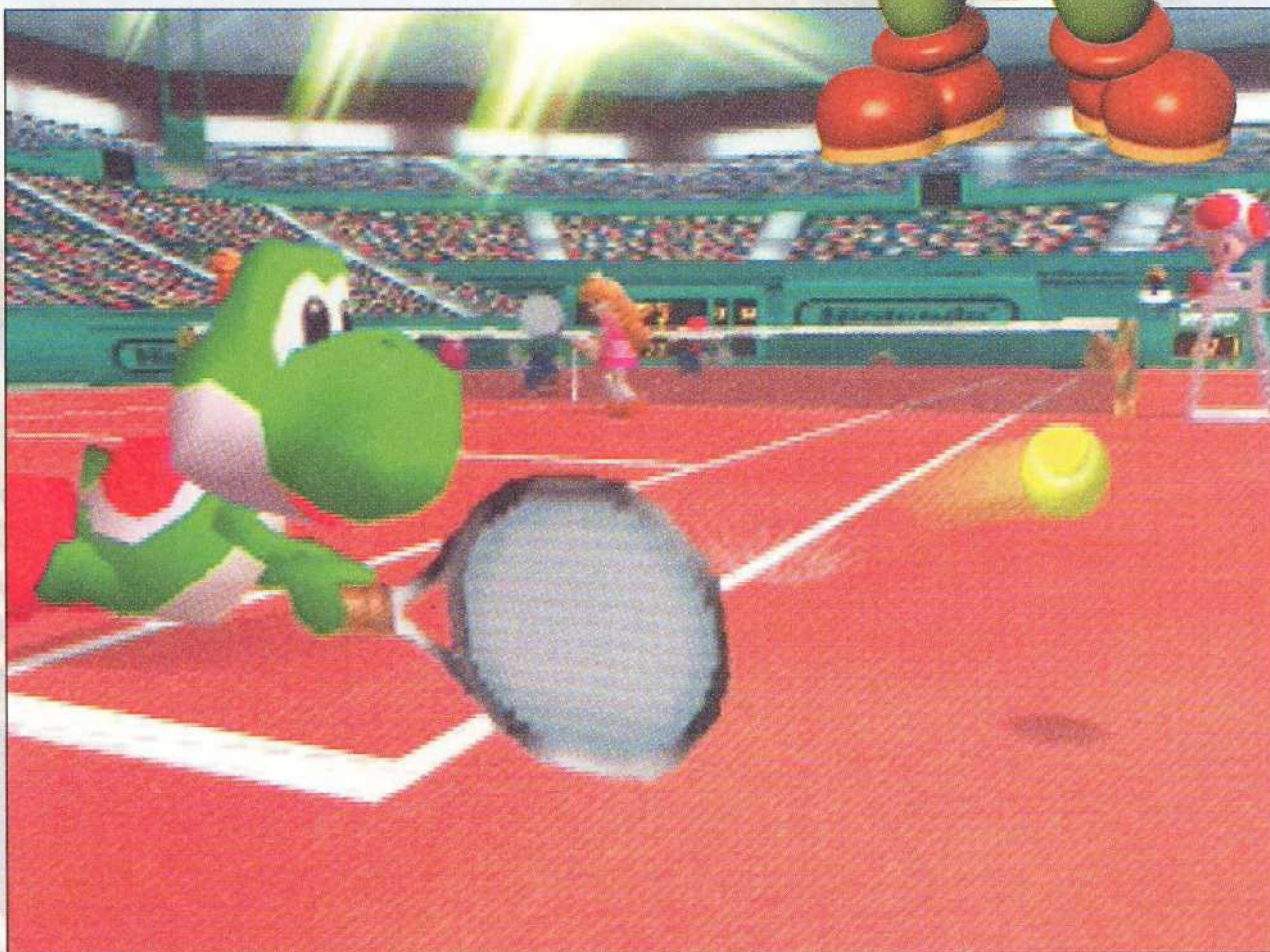
MARIO TENNIS™

Mario hechtet in letzter Sekunde in Richtung des scheinbar aussichtslos weit entfernten Balls. Das Publikum hält vor Spannung für kurze Zeit den Atem an und sieht zu, wie der kleine Klempner es doch tatsächlich schafft, die Filzkugel zu erreichen. Mit letzter Kraft gibt er ihr den entscheidenden Impuls, damit sie ins gegnerische Feld plumpst – die Menge tobt!



Mario hat den Power-Schlag aufgeladen und drischt den Ball mit voller Wucht über das Netz ins gegnerische Feld. Nur wenn der Kontrahent blitzschnell reagiert, hat er eine Chance, dieses Geschoss zu erreichen

So, oder so ähnlich laufen die spannenden Ballwechsel bei *Mario Tennis* für das N64 ab. Mit nur zwei Tasten steuert ihr euren Sportler und liefert euch in verschiedenen Modi aufregende Matches mit computergesteuerten Gegnern, nehmt an Geschicklichkeitstests rund um den weißen Sport teil oder fordert ein bis drei Freunde zu einer Partie im Einzel oder Doppel heraus. Das Teilnehmerfeld umfasst ganze 16 Tenniscracks, die sich merklich in ihren Fähigkeiten unterscheiden und so einiges zum Dauerspaß mit *Mario Tennis* beitragen. So hat der knuddelige Bösewicht Wario zwar einen Hammer Schlag auf Lager, wenn es um das flinke Bewegen auf dem Platz geht, macht er aber eher einer Oma mit Krückstock denn einem D-Zug Konkurrenz. Ganz anders hingegen präsentiert sich Luigi. Marios Bruder schlägt zwar nicht allzu hart, ist aber ein wahrer Sprinter und bringt als Gummiband fast jeden Ball des Gegners zurück und diesen zur Verzweiflung. Ein wahrer Meister seiner Sportart ist Waluigi.



Das war wohl nichts! Yoshi hechtet dem Ball hinterher, erreicht ihn auch noch, kann ihn jedoch nicht mehr ins Feld zurückspielen. Unter den wachsamen Augen Toads gibt es da kein Reklamieren: Punkt für die Gegner



Die Einfachheit der Steuerung ermöglicht einen leichten Einstieg, trotzdem gibt es aber genug Feinheiten, die euch jede Menge Freiraum in euren Aktionen lassen. So wird durch das Halten eines gedrückten Buttons ein Super-Power-Schlag aufgeladen. Beim Loslassen drischt der Athlet dann mit Brachialgewalt auf den Ball ein, was durch einen zischenden Lichtschweif beeindruckend in Szene gesetzt wird. Voraussetzung für diesen Spezi­alschlag ist selbstverständlich die

Wie schon bei *Mario Golf* dürft ihr auch bei *Mario Tennis* das Transfer-Pak einsetzen. Wer *Mario Tennis* für den Game Boy Color besitzt, kann so seinen Lieblingsspieler auch unterwegs trainieren und an den Game-Boy-Color-eigenen Turnieren teilnehmen lassen. Ob sich dadurch in beiden Spielen neue Sportler freischalten lassen, werden wir bis zur nächsten Ausgabe für euch herausfinden und im anstehenden *Mario Tennis*-Test verraten.



Neben Turnieren auf verschiedenen Bodenbelägen, bei denen ihr frei wählen dürft, wie viele Gewinnspiele und Sätze über Sieg und Niederlage entscheiden sollen, sorgen vor allem die Geschicklichkeitstests und Bonusrunden für Langzeitmotivation. Die Jungs von Camelot haben wie schon bei ihrem N64-Hit *Mario Golf* auch diesmal einen Ringshot-Modus integriert. Bei dieser Spielart tretet ihr nacheinander gegen immer schlauer agierende Computer-Gegner an und habt die Aufgabe, möglichst viele der zufällig auftauchenden Ringe zu durchspielen. Damit aber nicht genug! Nur wer den Ballwech-



Wie im echten Leben werden Doppel am Netz gewonnen. Nur wer sich mit seinem Partner blind versteht und zwischen den Ballwechseln mit ihm abspricht, bekommt eine reelle Chance auf den glorreichen Sieg

sel gewinnt, darf auch die Anzahl der getroffenen Ziele als Punkte auf seinem Konto verbuchen, um am Ende eventuell die Vorgabe zu erreichen.

In der Bowser-Stage tretet ihr gegen Marios Erzfeind an. Das allein ist noch nichts Ungewöhnliches, die Bedingungen, unter denen dieses Match stattfindet, sind jedoch alles andere als normal. Der Platz liegt nämlich auf einer Plattform, die an vier starken Stahlketten von der Decke einer Lavahöhle herabbaumelt. Mit jeder Positionsveränderung beginnt die Spielfläche sich hin- und herbewegen, wodurch es sehr schwierig wird, das Abprallverhalten des Balls und dessen Flugkurve zu berechnen. Dazu gesellen sich noch allerlei Extrawaffen, die ihr durch das Durchspielen von Energiefeldern einsammeln und per Knopfdruck aktivieren könnt.

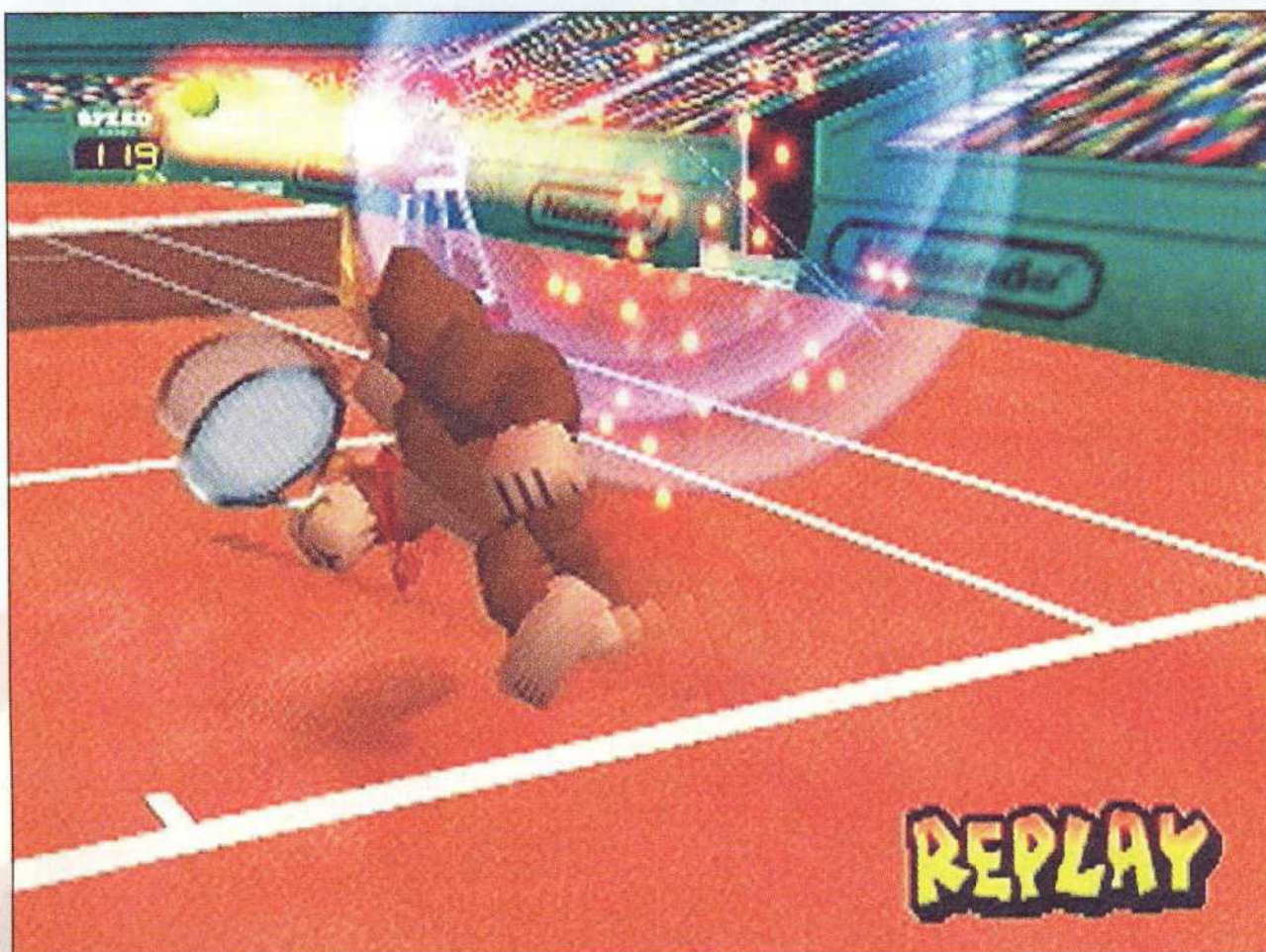
So beschießt ihr euren Gegner mit drei Raketen, lasst ihn langsamer werden oder dreht seine Steuerung um. Doch Vorsicht: Euer Gegenüber darf ebenfalls Gebrauch von diesen Extras machen und tut dies auch! Grafisch wird wie gewohnt Gutes geboten. Die Charaktere haben jede Menge überraschende Animationen auf Lager, die Plätze – besonders die erst einmal freizuspielenden – wurden prachtvoll gestaltet, und die Schiedsrichter auf dem Court stehen einfach niemals still. Eine Zeitlupeneinstellung lässt euch darüber hinaus einen besonders gut gelungenen Schlag noch einmal bewundern. Nicht zuletzt durch die vielen Soundeffekte wirkt das Spiel äußerst lebendig – da quiekt, grummelt und lacht es von allen Seiten, die Special-Moves sind mit krachenden Sounds unterlegt, und ihr hört sofort, ob



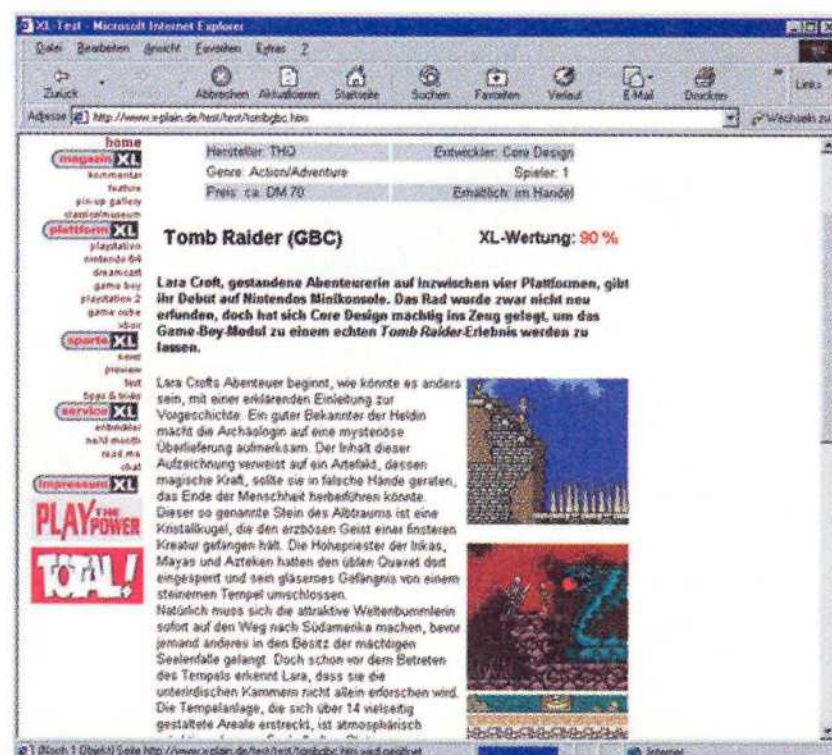
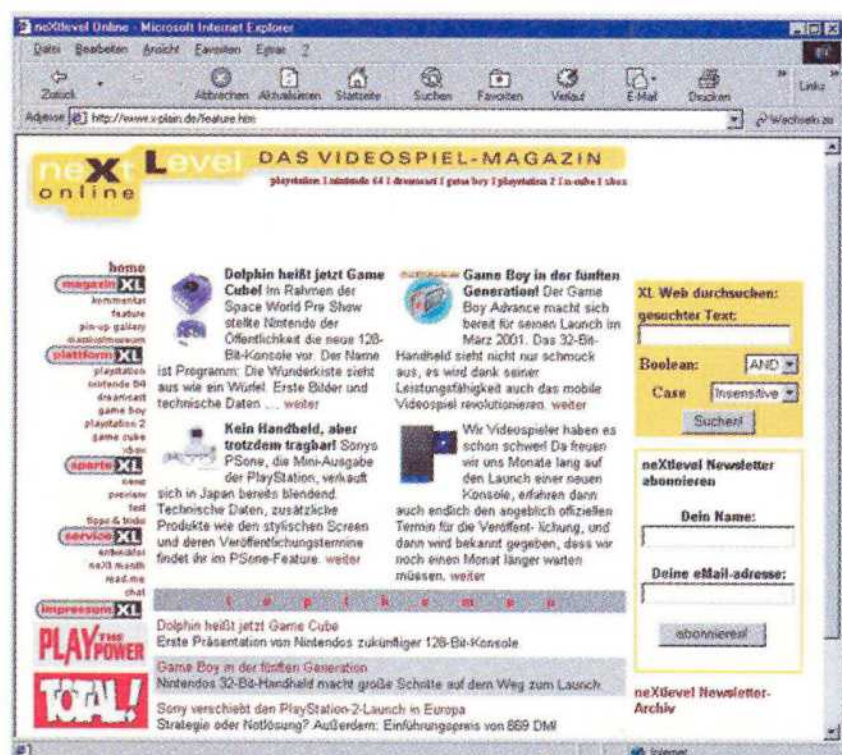
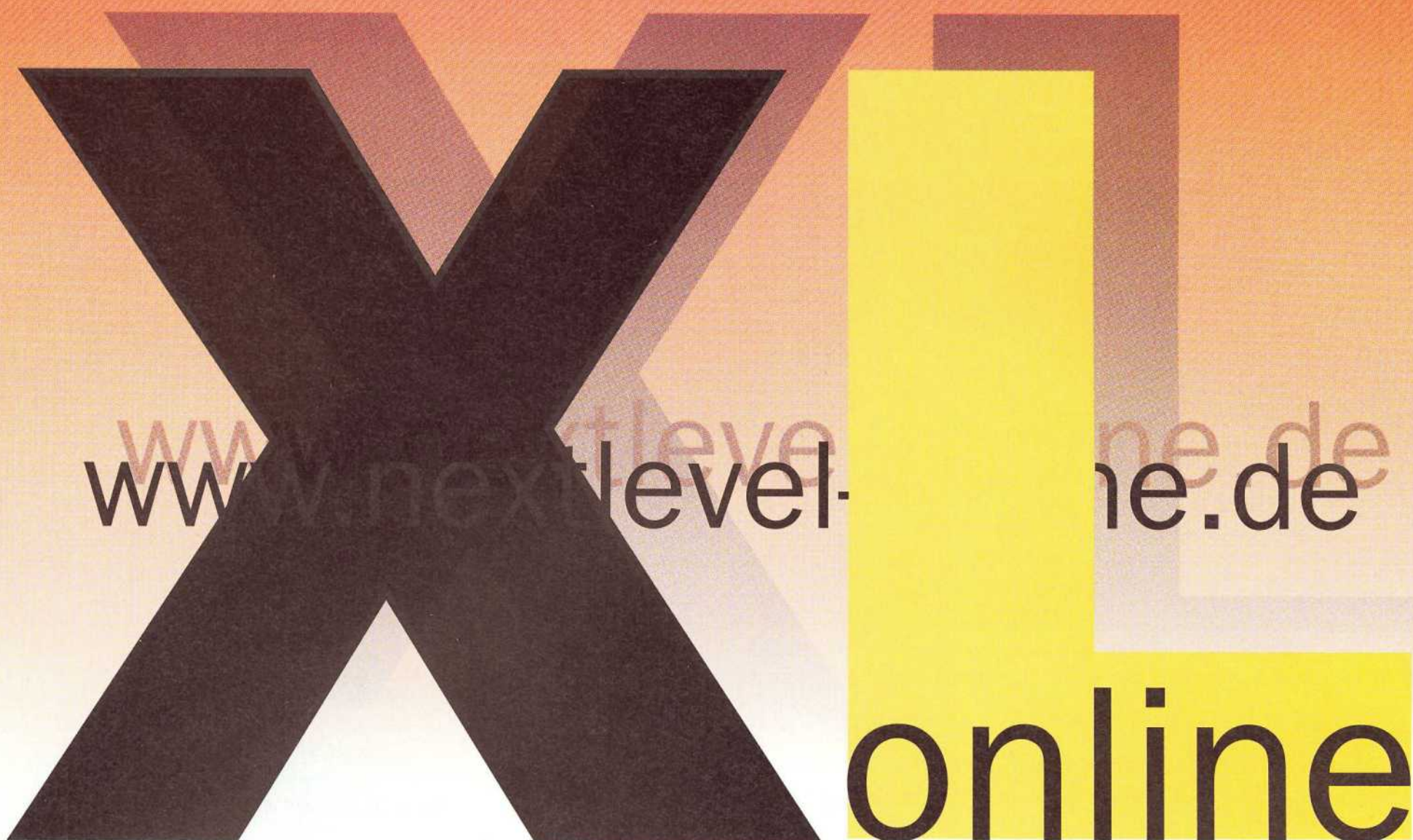
ihr einen Ball richtig oder nur mit dem Schlägerrahmen getroffen habt.

Insgesamt macht *Mario Tennis* bereits einen hervorragenden Eindruck und wird jeden N64-Besitzer immer wieder vor den Fernseher locken, um Boris und Steffi wenigstens virtuell nachzueifern. Wie spielstark die Computer-Gegner sind, welche weiteren Bonus-Games es gibt und welche Geheimnisse auf euch sonst noch warten, erfahrt ihr im ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.

Holger Reher



Ein seltenes Bild: Der spielstarke und äußerst flinke Waluigi erreicht den Ball nicht mehr und muss sich Mario gegenüber geschlagen geben



www.nextlevel-online.de

Die neXt Level ist „Back on Stage“! Nach Monaten der schweigsamen Zurückhaltung ist das kompetente Multiformat-Magazin des X-plain

Verlags mit einem Paukenschlag wieder am Start. Dem

Namen entsprechend und den Zeichen der Zeit folgend hat die XL den nächsten Level erklommen: sie ist online!

Unter der Webadresse www.nextlevel-online.de findet ihr eine ständig aktualisierte Sammlung von Specials, Reportagen, Tests, Previews sowie Tipps & Tricks zu allen Spielen. Ob Dreamcast, Game Boy, Nintendo⁶⁴ oder PlayStation, das XL-Format nimmt jedes die-

ser Spielgeräte unter seine Fittiche. Dank einer übersichtlichen Menüführung kommen Systemspezialisten und Allesspieler gleichsam auf ihre Kosten.

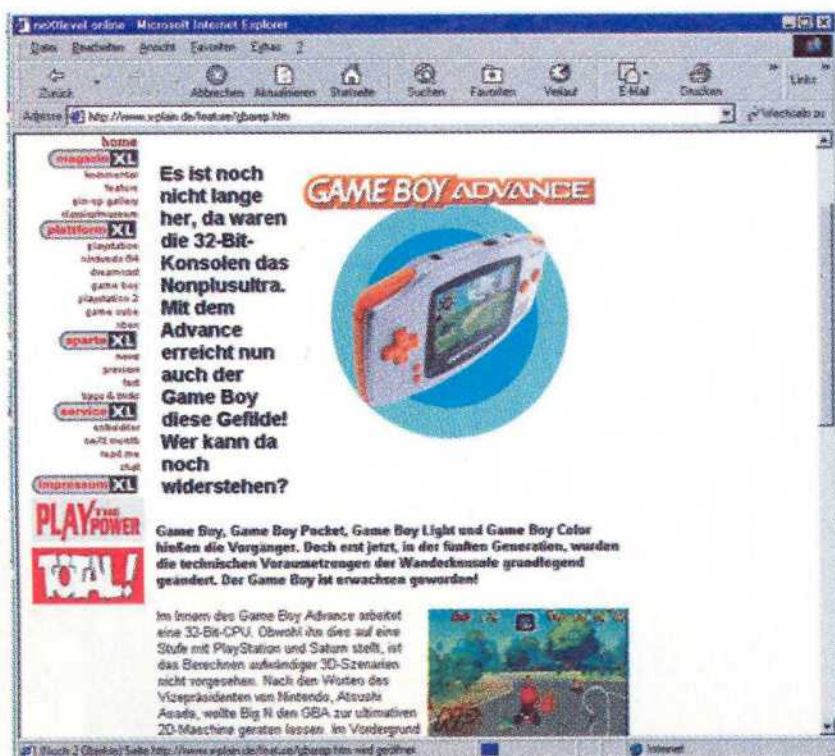
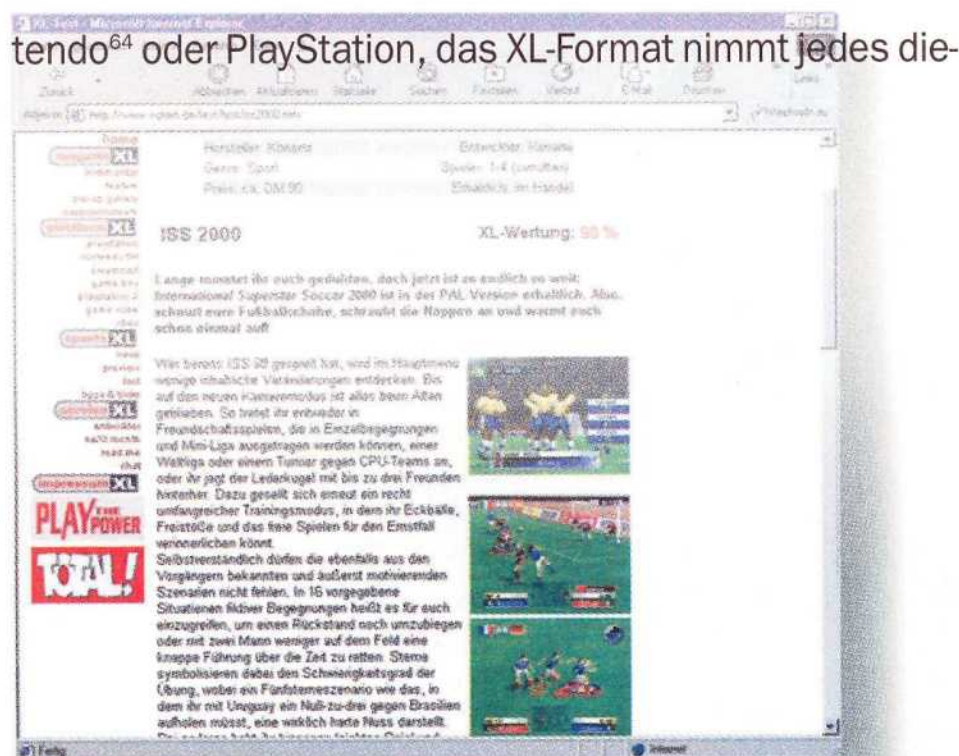
neXt Level bedeutet indes auch, dass XL den Blick nach

vorn richtet. Trendmeldungen aus Japan und den USA weisen auf bevorstehende Entwicklungen hin, die dem hiesigen Markt ebenso wie die Plattformen der Zukunft,

Nintendo Game Cube, Game Boy Advance, Microsofts Xbox und Sonys PlayStation 2, neue Impulse geben werden. Wer die ganze Welt der Videospiele sucht, ist bei nextlevel-online.de an der richtigen Adresse.

XL

online



Genre:
Pokémon/Fotosafari

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
HAL/Nintendo

Preis:
ca. 130 DM



Pokémon Snap



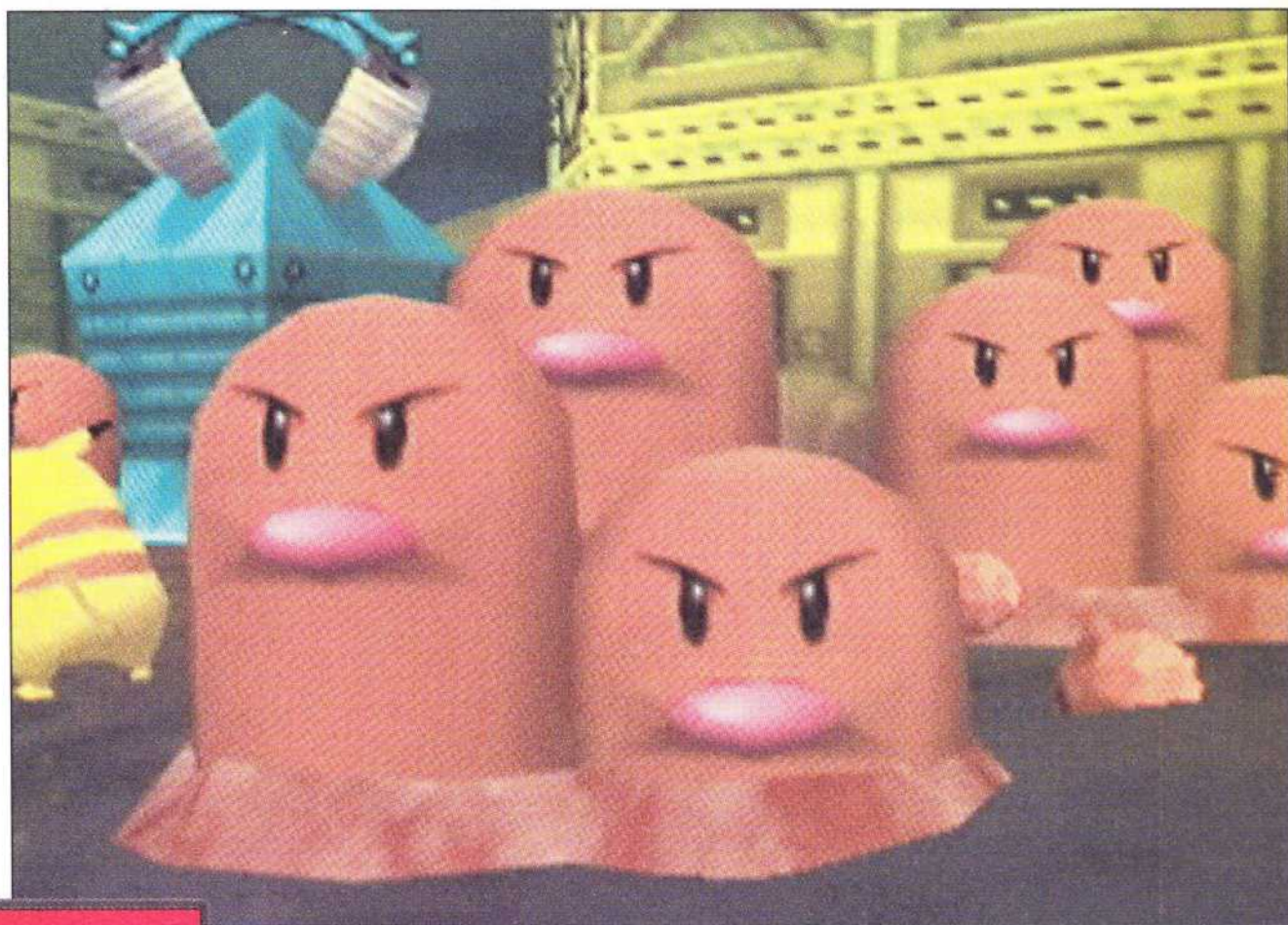
**Müde vom ständigen
Einfangen neuer Pokémon?
Keine Lust mehr, gegen ein
Fabelwesen nach dem
anderen zu kämpfen?
Da hat Nintendo genau das
Richtige für euch: Pokémon
Snap, die irre Fotosafari in der
Welt der Pokémon.**



Klein Pika ist selbstverständlich mit von der Partie und lässt sich mit Äpfeln in Position locken

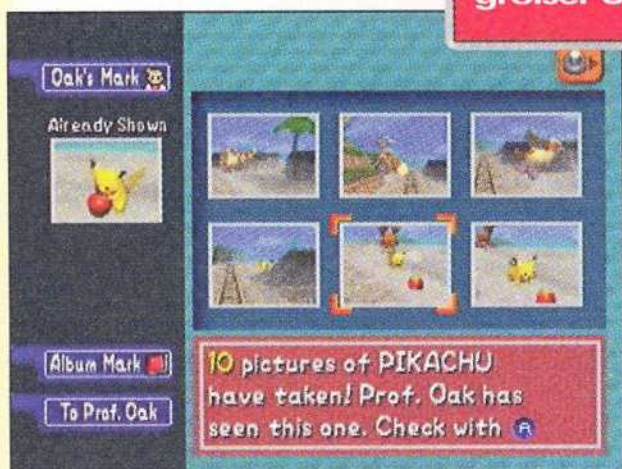


Wie ihr sicher alle wisst, ist es gar nicht so einfach, an ein Pokémon heranzukommen, dieses im Kampf zu schwächen und anschließend einzufangen. Manche dieser Wesen sind sogar so schreckhaft, dass sie als erste Aktion sofort verschwinden und kaum wieder aufzufinden sind. Damit ihr euch im wahrsten Sinne des Wortes einmal ein Bild davon machen könnt, wie die Pokémon denn nun wirklich leben, wie sie miteinander spielen, aber auch Kämpfe austragen und allerhand Schabernack treiben, führt euch *Pokémon Snap* für das N64 tief in die Welt dieser putzigen Fabelwesen. Als Erstes gilt es, euch den Helden des Knips-Abenteuers vorzustellen, denn ihr schlüpft keineswegs erneut in die Rolle des Pokémon-Trainers Ash. Der Nachwuchsfotograf heißt Todd und ist so richtig neugierig auf alles, was mit den niedlichen Fabelwesen zu tun hat. Mit seiner neu gekauften Kamera macht er sich dann gleich auf, um sein Album mit den schönsten Fotos zu füllen und Professor Eich mit Stolz zu erfüllen, der auch diesmal wieder

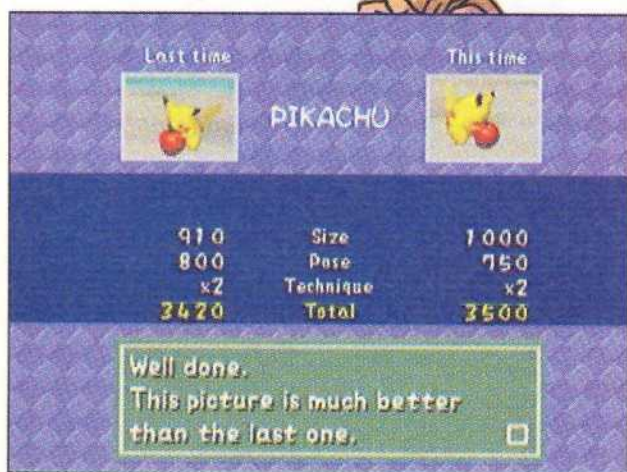


Wenn ihr im Tunnel-Level sehr schnell seid, könnt ihr zunächst ein paar Digdas und dann sogar bis zu drei Digdris auf einmal fotografieren. Da sind fette Punkte garantiert!

POSITIV
Es gibt eine Menge
zu entdecken, viele
Geheimnisse,
großer Suchtfaktor

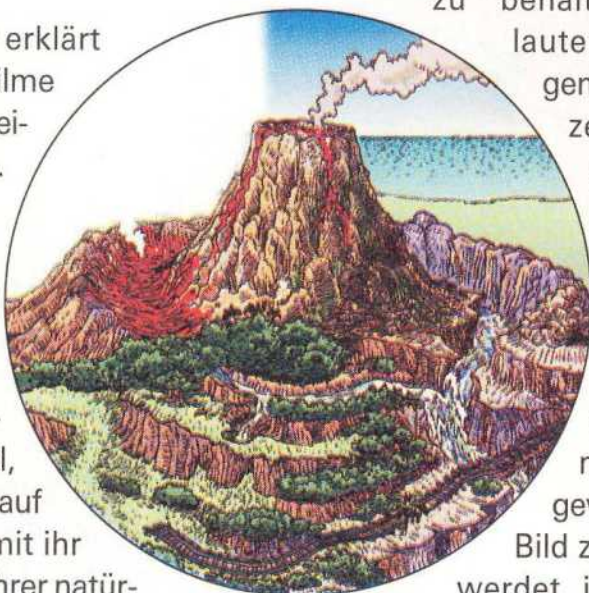


Mauzi macht lustige Verrenkungen, wenn ihr es mithilfe der Items dazu bringt. Oben rechts wird euch angezeigt, wie viele Fotos ihr noch zur Verfügung habt – also drückt nicht wie im Wahn gleich 20-mal auf den Auslöser!



Professor Eich schaut sich eure Fotos genau an und entscheidet, wie viele Punkte ihr dafür erhaltet

durch das Spiel dirigiert. Er erklärt euch die Regeln, stiftet die Filme und belohnt euch nach guter Leistung mit nützlichen Items. Worin bestehen nun aber diese guten Leistungen? Ganz einfach: Ihr macht euch mit einer Kamera bewaffnet in einem sich automatisch fortbewegenden Spezialvehikel auf den Weg mit dem Ziel, so viele Knuddler wie möglich auf eurer Reise abzulichten. Damit ihr die Pokémon nicht zu sehr in ihrer natürlichen Umgebung stört, fährt, fliegt oder schwimmt das Amphibienfahrzeug auf vor-



Menge Geld belohnt, die euch den Zugang zum nächsten Level öffnet.



Wenn ihr es schafft, ein Pokémon wie dieses Glurak beim Ausführen einer Spezialattacke abzulichten und es zusätzlich noch sehr groß und mittig auf dem Bild habt, sind euch hunderte von Punkten sicher

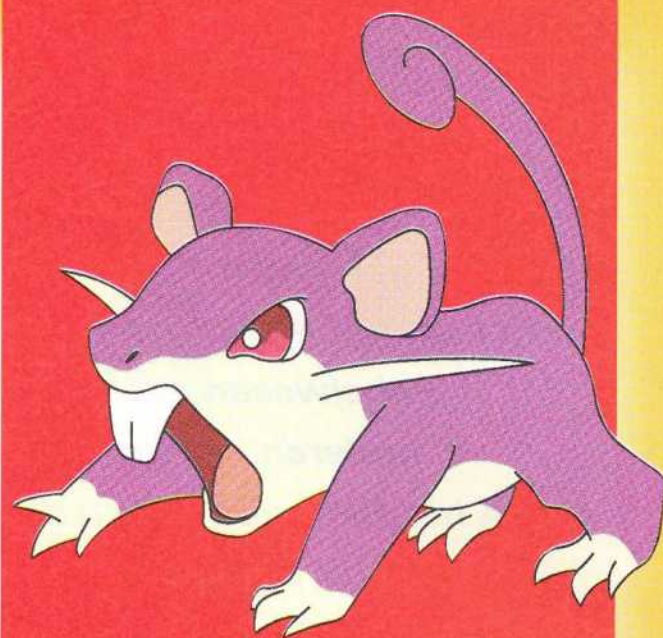
gegebenen Bahnen – eine freie Bestimmung der Route ist also nicht gestattet. An einigen Stellen dürft ihr euch jedoch für einen

von zwei möglichen Pfaden entscheiden.

In insgesamt sieben Leveln besucht ihr unter anderem einen Strand, einen Tunnel, eine Höhle und eine Vulkanlandschaft. Überall springen, toben und laufen die euch wohl bekannten Wesen allein oder in Rudeln herum.

Da ist es gar nicht so einfach, die Übersicht zu behalten und sich vor lauter Freude auf die eigentliche Aufgabe zu konzentrieren: das Fotografieren.

Doch schnell erinnert ihr euch an die Worte des Professors: Achtet darauf, möglichst viele Pokémon in ungewöhnlichen Posen, möglichst nah, euch zugewendet und mittig aufs Bild zu bekommen. Nur so werdet ihr mit der nötigen



Wir sind mit dabei

Nicht alle 151 Pokémon der Roten und der Blauen Edition sind in *Pokémon Snap* enthalten. Nur 63 der Fabelwesen verstecken sich im hohen Gras, liegen faul in der Sonne oder spielen vergnügt in den sieben Leveln von *Pokémon Snap*. Diese Liste enthält sämtliche enthaltene Fa-

belwesen und soll euch schon einmal darauf vorbereiten, dass eventuell euer Lieblings-Pokémon nicht mit am Start ist.



- | | |
|----------------------|---------------------|
| Nr. 001 – Bisasam | Nr. 082 – Magneton |
| Nr. 004 – Glumanda | Nr. 084 – Dodu |
| Nr. 005 – Glutexo | Nr. 088 – Sleima |
| Nr. 006 – Glurak | Nr. 089 – Sleimok |
| Nr. 007 – Schiggy | Nr. 090 – Muschas |
| Nr. 011 – Safcon | Nr. 091 – Austos |
| Nr. 012 – Smettbo | Nr. 093 – Alpollo |
| Nr. 014 – Kokuna | Nr. 101 – Lektrobal |
| Nr. 016 – Taubsi | Nr. 109 – Smogon |
| Nr. 025 – Pikachu | Nr. 113 – Chaneira |
| Nr. 027 – Sandan | Nr. 115 – Kangama |
| Nr. 028 – Sandamer | Nr. 118 – Goldini |
| Nr. 037 – Vulpix | Nr. 120 – Sterndu |
| Nr. 039 – Pummeluff | Nr. 121 – Starmie |
| Nr. 041 – Zubat | Nr. 123 – Sichlor |
| Nr. 045 – Giflor | Nr. 124 – Rossana |
| Nr. 050 – Digda | Nr. 125 – Elektek |
| Nr. 051 – Digdri | Nr. 126 – Magmar |
| Nr. 052 – Mauzi | Nr. 129 – Karpador |
| Nr. 054 – Enton | Nr. 130 – Garados |
| Nr. 056 – Menki | Nr. 131 – Lapras |
| Nr. 058 – Fukano | Nr. 132 – Ditto |
| Nr. 059 – Arkani | Nr. 133 – Evoli |
| Nr. 060 – Quapsel | Nr. 137 – Porygon |
| Nr. 070 – Ultrigaria | Nr. 143 – Relaxo |
| Nr. 071 – Sarzenia | Nr. 144 – Arktos |
| Nr. 074 – Kleinstein | Nr. 145 – Zapdos |
| Nr. 075 – Georok | Nr. 146 – Lavados |
| Nr. 078 – Gallopa | Nr. 147 – Dratini |
| Nr. 079 – Flegmon | Nr. 149 – Dragonite |
| Nr. 080 – Lahmus | Nr. 151 – Mew |
| Nr. 081 – Magnetilo | |



Gesagt, getan! Als Erstes wird die Steuerung ausprobiert. Ihr könnt euch um eure eigene Achse drehen, die Kamera in alle Richtungen schwenken und letztendlich auf den Aulöser drücken, um eines der limitierten Fotos zu verknipsen. Später ist es euch dann noch möglich, per Knopfdruck Items einzusetzen, doch diese müsst ihr euch erst einmal ver-

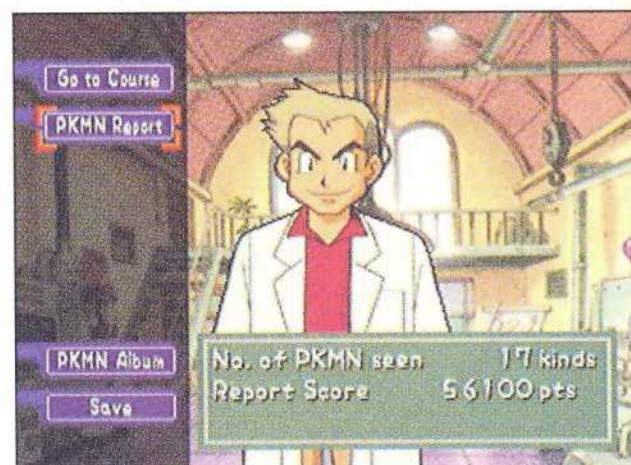
dienen. Relativ früh erhaltet ihr vom Professor die Äpfel. Einige Pokémon sind ganz verrückt nach ihnen und lassen sich bei geschickter Platzierung von einem Ort zum anderen locken. Hm, was es wohl mit dem Surfbrett auf sich hat, das zu Beginn des ersten Levels so auffällig einige Meter von einem Pikachu entfernt am Strand liegt ...? Und wozu



Wieder ein gutes Beispiel für ein gelungenes Foto: Kangama braucht jedoch vorher eine Aufforderung



Lektrobal und Pika beim Kräfteressen. Ihr müsst sehr wachsam sein, damit solche Schnappschüsse gelingen

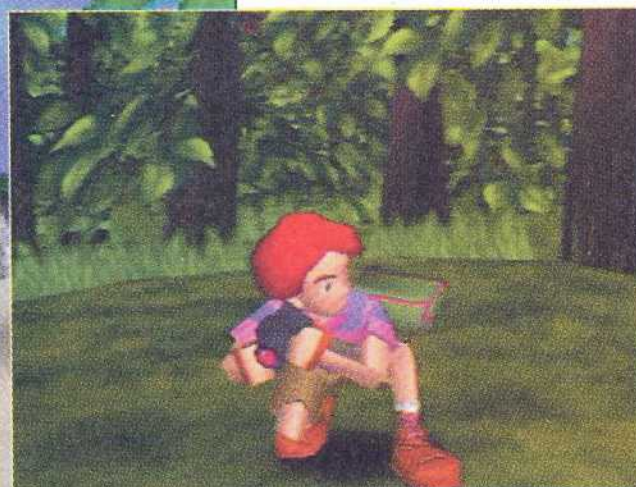


dienen die riesigen Bildschirme im Tunnel? Ob sie vielleicht durch Pokémon aktiviert werden können? Es gibt einfach eine Menge zu entdecken und herauszufinden, und nur wer genau auf die Umgebung achtet, wird am Ende sämtliche ins Spiel integrierte Fabelwesen in seinem Fotoalbum haben.

Das wäre denn auch der einzige kleine Wermutstropfen, den Pokémon-Sammler bei diesem Spiel verschmerzen müssen: Es sind nicht sämtliche Fabelwesen vorhanden. Insgesamt

lassen sich nur 63 Pokémon finden und ablichten, so dass einige ihren ganz persönlichen Liebling vermissen werden. Aber auch ohne ihn wird euch *Pokémon Snap* für Wochen begeistern, denn es gibt nichts Schöneres, als mit einem

Freund die besten Fotos zu vergleichen und ihm Bilder von Bereichen zu zeigen, die er vielleicht noch gar nicht entdeckt hat. Mithilfe der Items lassen sich nämlich nicht nur die Pokémon hervorragend in Szene setzen, sondern ihr könnt auch Geheimbereiche erkunden, die noch kein anderer Mensch vor euch betreten hat.





Taubsis im Doppelpack: Sie verteidigen ihre Brut gegen ein ausgesprochen freches Mauzi



Nach jeder aufregenden Runde kehrt ihr zu Professor Eich zurück, der schon ganz gespannt auf die Ergebnisse ist. Doch allzu einfach macht er es euch nicht. So ist es nicht damit getan, ihm sämtliche Fotos vorzulegen, sondern ihr müsst euch pro Pokémon für einen Schnappschuss entscheiden. Diese Fotos werden dann von ihm nach Größe, Zentrierung, Ausrichtung und Verhalten der Pokémon bewertet. Habt ihr von einem Wesen bereits ein Bild geschossen, wird das neue mit diesem verglichen und bei besserem Punkteschnitt auf euren Wunsch hin eventuell ausgetauscht. Doch auch die anderen, eventuell nicht ganz so Punkte-trächtigen Fotos müssen nicht verloren gehen. In einem virtuellen Sammelalbum finden sie einen Ehrenplatz.



Relaxo schläft im hohen Gras. Hm, was ihn wohl dazu bewegen könnte, endlich einmal aufzustehen?



Nützliche Items



Äpfel

Mithilfe der Äpfel lockt ihr Pokémon aus Baumstümpfen, hohem Gras oder hinter im Weg stehenden Objekten hervor. Ihr könnt sie damit aber auch an bestimmte Stellen im Spiel führen.



Rauchbomben

Rauchbomben verärgern manche Pokémon, und ihr erhaltet ein spektakuläres Bild. Diverse Fabelwesen lassen sich auch nur durch den Einsatz der Bomben aus ihrem Versteck scheuchen.



Speed-up

Manchmal ist es notwendig, schnell zu einem bestimmten Punkt der Route zu kommen. So zeigen sich einige Pokémon nur sehr kurz und zu einem Zeitpunkt, an dem ihr den Bereich noch gar nicht einsehen könnt. Das Speed-up hilft euch, auch diese Fabelwesen zu fotografieren.



Poké-Flöte

Lasst die Pokémon tanzen! Stimmt ein paar fröhliche Melodien an und passt auf, was geschieht! Viele der Fabelwesen haben übrigens mehrere Tanzstile drauf!





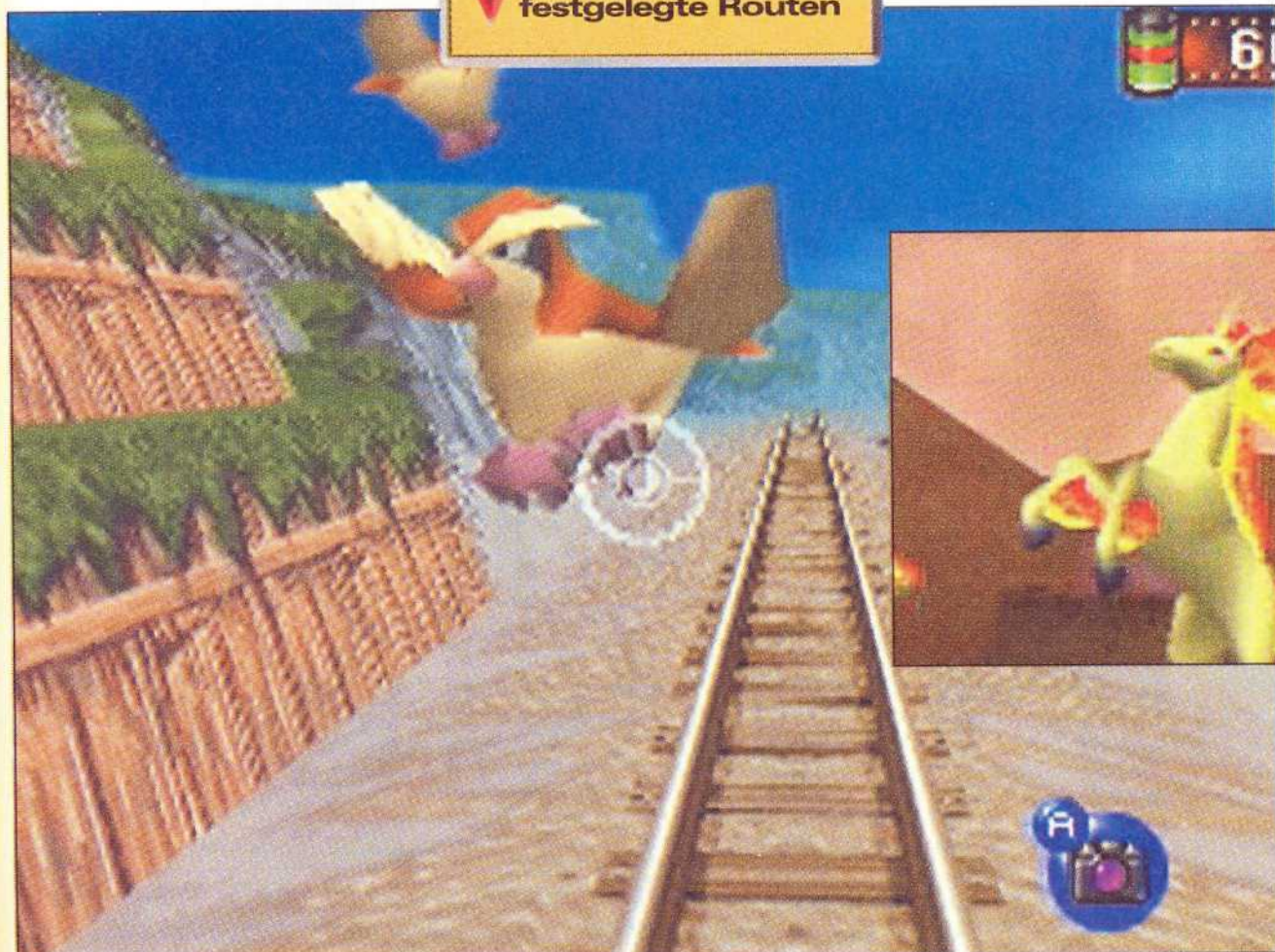
Selbst wenn ein Foto nicht für die Bewertung des Professors geeignet ist, müsst ihr es nicht löschen ...

..., denn in eurem virtuellen Fotoalbum ist für insgesamt 60 eurer schönsten Schnappschüsse Platz

Was den Spaß bei *Pokémon Snap* in erster Linie ausmacht, ist die Interaktion mit den Pokémon und die Jagd nach dem schönsten Foto. Bei jeder neuen Tour überlegt ihr, mit welchem Item ihr ein Pokémon locken, aufwecken oder zu einer verrückten Aktion animieren könnt. Steckt in dem hohlen Baumstamm eventuell noch ein Bisasam? Was raschelt da nur so auffällig im hohen Gras? Und was hat es mit diesem seltsamen rosafarbenen Gas auf sich? Durch das sich ständig bewegende Vehikel und neu verdiente Items seid ihr gezwungen, einen Level immer und immer wieder zu spielen

– Langeweile kommt dabei jedoch nicht auf. Zwar wäre es noch wesentlich spannender, wenn ihr euch auf der Insel der Fabelwesen frei bewegen könntet, doch vielleicht erwartet uns solch ein Luxus ja für ein eventuell erscheinendes *Pokémon Snap 2* für den Game Cube. Bis dahin habt ihr jedenfalls eine Menge zu tun, um die leider nur 63 Pokémon in ihren coolsten Posen auf Film zu bannen, hinter sämtliche Geheimnisse des Spiels zu kommen und euren Freunden zu zeigen, dass ihr der beste Pokémon-Fotograf seid, den die Welt je gesehen hat.

Holger Reher



Gameplay 1-

Ihr geht auf die Pirsch und entdeckt jedes Mal etwas Neues – das ist Fotosafari-Spaß pur!

Dauerspaß 2+

Nur wer die Items nutzt und ein wachsames Auge hat, wird sämtliche Pokémon aufnehmen.

Grafik 2

Bunt und voller Überraschungen: So präsentiert sich euch die Welt von *Pokémon Snap*.

Sound 2-

Kaum Sprachausgabe, aber viele Sounds der niedlichen Fabelwesen dringen an euer Ohr.

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

Spieler	1
Level	7 Gebiete
Schwierigkeit	einfach
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

Genre:	Pokémon/Flipper
Hersteller:	Nintendo/Game Freak
Entwickler:	Creatures/HAL
Preis:	ca. DM 80

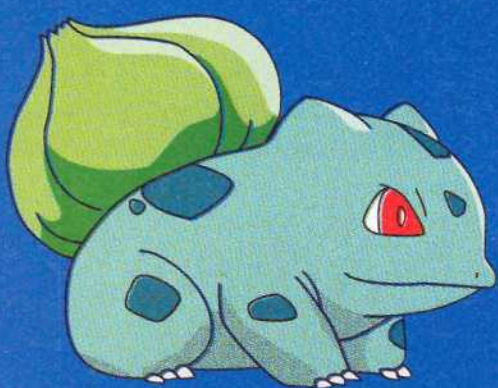
POKÉMON PINBALL



Wetten, dass es eine Möglichkeit gibt, Pokémon zu fangen, die ein wenig Abwechslung in das ständige Kämpfen- und-dann-Ball-werfen-System bringt!? Pokémon Pinball lässt euch flippernd zum Pokémon-Meistertrainer werden.

Der Spielablauf

Viele Pokémon-Fans sind noch zu jung, um sich die Nächte in verrauchten Spielhallen oder Bars an Flippern um die Ohren zu hauen – und das ist auch gut so! Doch selbst diejenigen, die vom Staat die Erlaubnis dazu haben, kommen ja irgendwann einmal aus diesen dunklen Kaschemmen heraus, und was gibt es da Besseres, als ein Flipperspiel für den Game Boy, bei dem es um die putzigen, Liebe versprühenden Fabelwesen geht?



Um an die 150 Pokémon zu kommen, die in diesem Spiel auf euch warten, müsst ihr ein Meister im Umgang mit den Flippnern sein. Zunächst entscheidet ihr euch für einen Tisch. Danach bringt ihr per Knopfdruck den Ball ins Spiel, der zu Beginn einer jeden Runde zunächst einmal auf der normalen Pokéball-Stufe ist. Erlangt ihr einen Bonus, lässt er sich aber noch auf die Great- und die Ultra-Stufe bringen. Durch das Upgraden verbessert sich sein Rollverhalten, und er entwischt euch nicht mehr so leicht ins Aus. Egal, welchen Ball ihr auch verwendet, jede Aktion wird durch das Rumble-Modul mit einem deutlich spürbaren Impuls begleitet, der euch ein richtiges Flipper-Feeling verschafft.



Erste Aufgabe bei *Pokémon Pinball* ist es, sämtliche Pokémon einzufangen und, wenn möglich, weiterzuentwickeln. Wie das geht, was für Besonderheiten die beiden Tische bieten und auf welche Boni ihr bei gutem Spiel zurückgreifen könnt, erfahrt ihr in den folgenden Kästen.

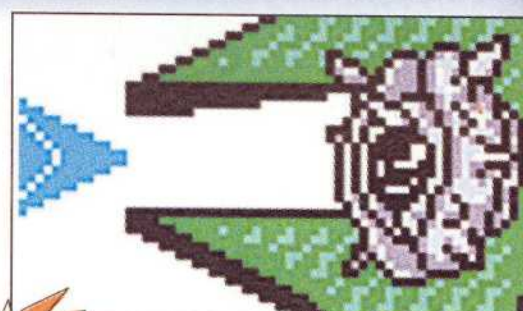
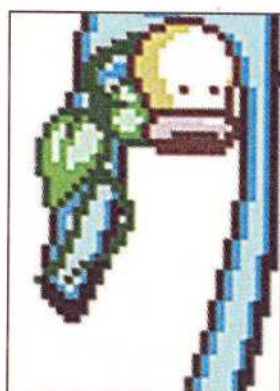
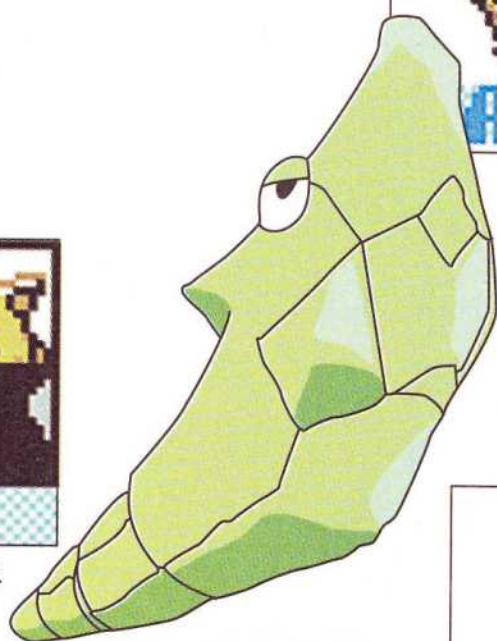
Je nachdem, welches Gebiet gewählt wurde, ändern sich die Elemente auf dem Tisch

Das Einfangen

Startet ihr ein neues Spiel, sind Knofensa beziehungsweise Austos bereits aktiviert. Innerhalb einer Runde könnt ihr dies durch dreifaches Die-rechte-Rampe-Entlang-schießen des Balls auch manuell erreichen. Bilden die drei Pfeile das Wort „Get“, müsst ihr nur noch den Ball in Richtung Knofensa oder Austos schießen, und der Schattenriss eines Pokémon wird auf dem Bildschirm in der Mitte des Tisches sichtbar. Je nachdem, in welchem Gebiet ihr euch befindet, lassen sich andere Fabelwesen entdecken. Um das entsprechende Pokémon einzufangen, müsst ihr zunächst die Bumper in Form von Voltobals oder Muschas so lange treffen, bis alle sechs Teile des Schattenrisses beleuchtet sind. Anschließend spielt ihr den Ball dreimal gegen das Fabelwesen, um es mit einem vierten Treffer letztendlich zu schnappen.



Ist das Pokémon komplett, könnt ihr es fangen



Wenn ihr ein neues Pokémon einfangen wollt, müsst ihr ...

... zunächst den Ball dreimal über die rechte Rampe jagen



Schießt ihr den Ball in Flegmons Maul, startet der „EVO Mode“

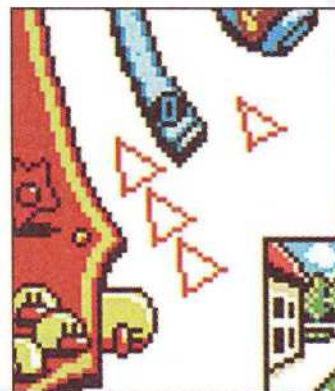
Ditto erfüllt auf dem roten Tisch Flegmons Aufgabe



Das Weiterentwickeln

Damit sich eure Pokémon weiterentwickeln, müsst ihr den Ball dreimal die linke Rampe hochspielen. Anschließend müsst ihr den Ball in Dittos Höhle oder Flegmons Maul schießen, um euch eines der bereits gefangenen und entwicklungsfähigen Fabelwesen auszusuchen. Besitzt ihr noch kein solches, spielt ihr um Bonuspunkte.

Pfeile zeigen euch den Weg zu drei über den Tisch verstreuten Items, die nötig sind, um euer Pokémon zu verwandeln. Habt ihr sie eingesammelt, gilt es, die Kugel in das Loch in der Mitte des Tisches zu spielen. Schon beginnt die Metamorphose.



2. Knofensa

Wenn der Pfeil, der in Richtung Knofensa zeigt, leuchtet, könnt ihr durch einen gezielten Schuss in den Fang-Modus wechseln.

3. Digda & Digdri

Trefft ihr die Ziele vor Digda oder Digdri dreimal hintereinander, ändert sich das Gebiet.

4. Bonushöhle

Falls dieses Loch geöffnet ist, könnt ihr durch Versenken der Kugel in ein anderes Gebiet wechseln, Pokémon verwandeln oder in eine Bonus-Runde gelangen.

5. Pokémon-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt euch, in welchem Gebiet ihr euch gerade aufhaltet, welches Pokémon ihr versucht zu fangen oder welchen Bonus ihr gewinnt.

6. Die Drehplakette

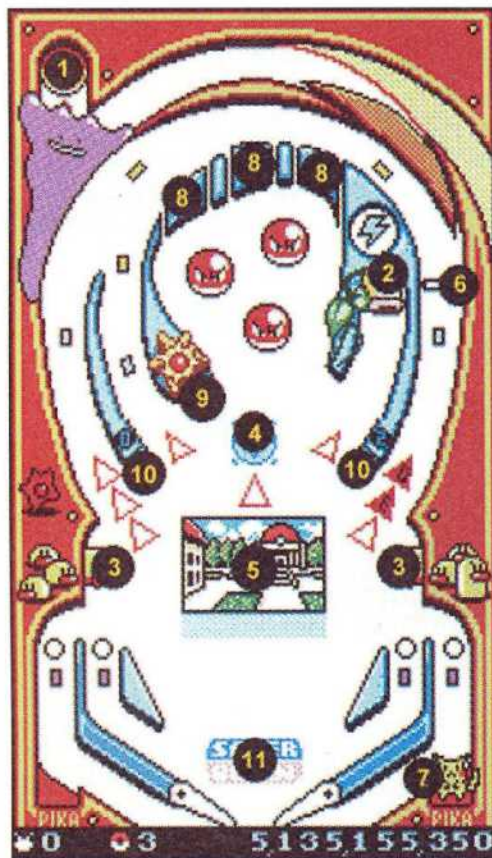
Die Drehplakette hilft euch, Pikachu aufzuwecken. Pika passt dann auf, dass die Kugel nicht an den Seiten ins Aus rollt.

7. Pikachu-Kickback

Pikachu rettet den Ball vor dem Aus, wenn ihr zuvor die Drehplakette ordentlich ins Rotieren gebracht habt.

1. Verwandlungshöhle

Wenn die Pfeile in Richtung der Verwandlungshöhle aufleuchten, gibt Ditto den Weg frei, und ihr könnt die Kugel in das Loch schießen.



DER ROTE TISCH

8. Multiplikator

Lasst den Ball durch jeden der drei Pfade laufen! Gelingt euch das einmal, erhaltet ihr den Great Ball (doppelte Punktzahl), beim zweiten Mal den Ultra Ball (dreifache Punktzahl) und beim dritten Mal den Master Ball (fünffache Punktzahl).

9. Sterndu

Damit die Multiplikatoren-Pfade freigelegt werden, müsst ihr erst einmal Sterndu treffen.

10. Bonus-Multiplikator

Trefft diese Punkte mehrere Male hintereinander, um am Ende einen Gesamtmultiplikator auf euren Score zu erhalten.

11. Ball Saver & Noch einmal

Sobald der Ball im Spiel ist, bekommt ihr ein paar Sekunden, in denen euch ein Entweichen der Kugel durch die Mitte eine neue Anstoß-Chance gibt.

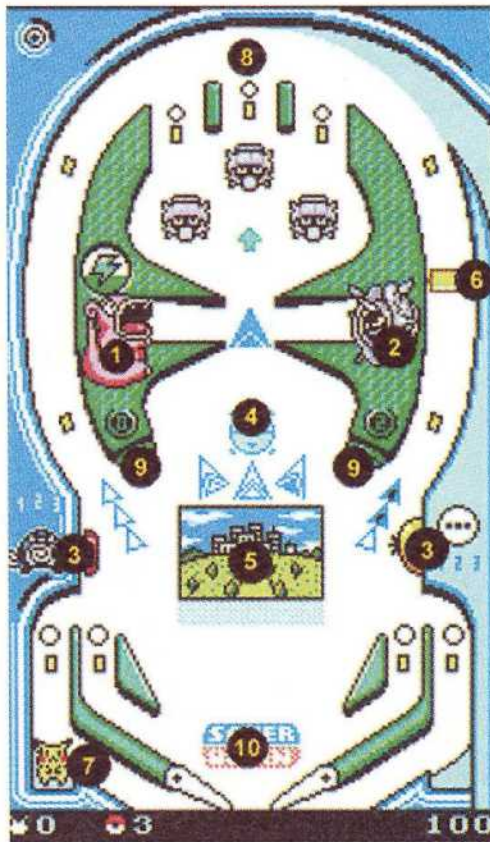
Die Tische

Zu Beginn entscheidet ihr euch für den roten oder den blauen Tisch, die nicht nur in puncto Aufbau, sondern auch noch in anderen Bereichen variieren. Die folgenden Schaubilder sollen euch diese Unterschiede verdeutlichen.

1. Flegmon

Wenn der mittlere Pfeil in Richtung Flegmon zeigt, bringt euch ein gezielter Schuss in den Verwandlungsmodus.

DER BLAUE TISCH



8. Multiplikator

Lasst den Ball durch jeden der drei Pfade laufen! Gelingt euch das einmal, erhaltet ihr den Great Ball (doppelte Punktzahl), beim zweiten Mal den Ultra Ball (dreifache Punktzahl) und beim dritten Mal den Master Ball (fünffache Punktzahl).

9. Bonus Multiplikator

Trefft diese Punkte mehrere Male hintereinander, um am Ende einen Gesamtmultiplikator auf euren Score zu erhalten.

10. Ball Saver & Noch einmal

Nachdem ihr den Ball ins Spiel gebracht habt, bekommt ihr ein paar Sekunden, in denen euch ein Entweichen der Kugel durch die Mitte eine neue Anstoß-Chance gibt.

2. Austos

Zeigt der Pfeil in der Mitte in Richtung Austos, gelangt ihr durch einen gezielten Treffer in den Fangmodus.

3. Quapsel & Enton

Trefft eins der beiden Pokémon dreimal hintereinander, um das Gebiet zu ändern!

4. Bonushöhle

Versenkt ihr die Kugel in der geöffneten Höhle, könnt ihr das Gebiet wechseln, Pokémon weiterentwickeln oder einen Bonus kassieren.

5. Pokémon-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt euch, in welchem Gebiet ihr euch gerade aufhaltet, welches Pokémon ihr versucht zu fangen oder welchen Bonus ihr gewinnt.

6. Die Drehplakette

Die Drehplakette hilft euch, Pikachu aufzuwecken. Pika passt dann auf, dass die Kugel nicht an den Seiten ins Aus rollt.

7. Pikachu-Kickback

Pikachu rettet den Ball vor dem Aus, wenn ihr zuvor die Drehplakette ordentlich ins Rotieren gebracht habt.

Slot-Machine-Bonus

Um einen von vielen Boni einzusacken, müsst ihr die Buchstabenfolge C-A-V-E, die über den vier Pfaden am unteren Rand der Flipper liegt, zum Leuchten bringen. Folgende Boni könnt ihr erlangen:



Pikachu-Retter
Pika wird euren Ball retten, falls er durch einen der Seitenpfade Richtung Aus rollt.



Ultra-90-Sekunden-Ballretter
Der Ballretter ist für 90 Sekunden aktiviert.



Fangmodus
Zeit, einige Pokémon zu fangen!



Extraball
Ihr erhaltet einen Extraball.



Weiterentwicklungs-Modus
Entwickelt eure Pokémon weiter!



Ball-Upgrade
Euer Ballstatus erhöht sich um eine Stufe.



Kleiner Bonus
100 bis 900 Punkte



Goto-Bonus
Das Spiel schaltet in den Mauzi-Bonus-Modus.



Großer Bonus
1.000.000 bis 9.000.000 Punkte



Goto-Bonus
Das Spiel schaltet in den Jurob-Bonus-Modus.



Multiplikator-Bonus
Eure Punktzahl am Ende eines Balls wird mit einem Zufallswert multipliziert.



Goto-Bonus
Das Spiel schaltet in den Digda-Bonus-Modus.



30-Sekunden-Ballretter
Der Ballretter ist für 30 Sekunden aktiviert.



Goto-Bonus
Das Spiel schaltet in den Gengar-Bonus-Modus.



Great-60-Sekunden-Ballretter
Der Ballretter ist für 60 Sekunden aktiviert.



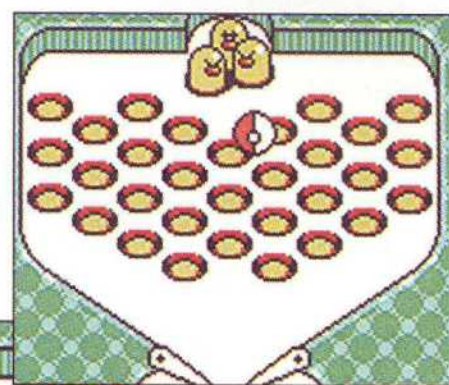
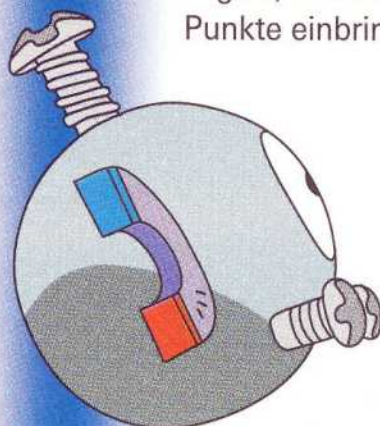
Goto-Bonus
Das Spiel schaltet in den Mewtu-Bonus-Modus.



Bonusspiele des roten Tisches

Digda-Bonusrunde

In dieser Runde müsst ihr zunächst sämtliche Digdas mit der Kugel treffen und sie somit verschwinden lassen. Für jeden Treffer gibt es eine Million Punkte. Habt ihr sämtliche Pokémon verscheucht, erscheint weiter oben ein Digdri, das euch pro Treffer fünf Millionen Punkte einbringt.



Die Bonusrunden sorgen für Abwechslung, könnten jedoch zahlreicher vorhanden sein

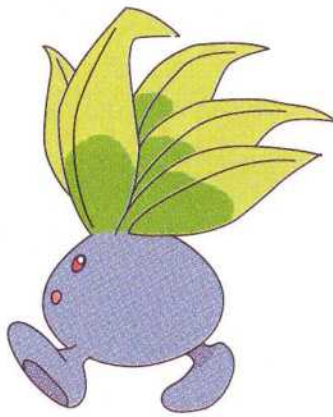
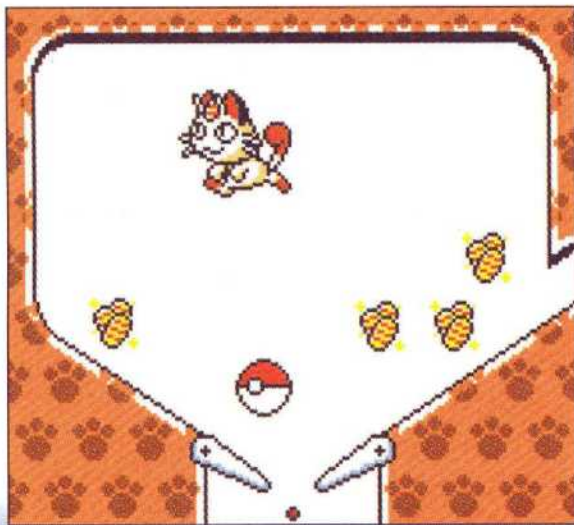
Gengar-Bonusrunde

Schießt zunächst zehn Nebulaks ab, um die zwei Alpollos erscheinen zu lassen! Für jedes getroffene Nebulak bekommt ihr eine Million Punkte. Innerhalb eines Zeitlimits gilt es dann noch, die beiden neuen Pokémon zu treffen, wofür es jeweils fünf Millionen Punkte gibt. Am Ende der Runde erwartet euch Gengar, den ihr durch fünf gezielte Schüsse besiegt, wofür ihr 50 Millionen Punkte erhaltet.



Mauzi-Bonusrunde

Trefft Mauzi mit dem Ball, und er lässt einen Talisman fallen! Sammelt ein komplettes Set, und ihr gewinnt die Mauzi-Runde!



Jurob-Bonusrunde

Innerhalb eines Zeitlimits geht es darum, Jurob so oft wie möglich zu treffen. Ihr könnt eure Punktzahl verdoppeln, wenn ihr mehrere Jurobs hintereinander abschießt.

Die Gebiete

Je nachdem, auf welchem Tisch ihr spielt, könnt ihr andere Gebiete aufsuchen und in diesen wiederum verschiedene Pokémon antreffen.



Celadon City

Menki, Mauzi, Evoli, Porygon, Dratini, Sichlor, Pinsir



Indigo Plateau

Machollo, Onix, Ditto, Lavados, Mewtu, Mew, Habitak, Sandan, Ditto



Cerulean City

Myrapla, Menki, Rossana, Abra, Knofensa, Mauzi



Lavender Town

Nebulak, Magnetilo, Tragosso, Elektak, Zapdos



Cinnabar Island

Ponita, Fukano, Amonitas, Kabuto, Smogon, Sleima, Aerodactyl, Magmar



Mt. Moon

Zubat, Paras, Piepi, Kleinstein



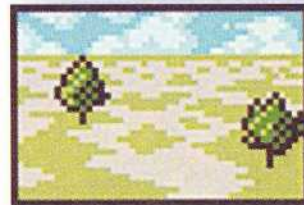
Cycling Road

Habitak, Dodu, Schlurp, Relaxo



Pallet Town

Glumanda, Rattfratz, Nidoran (m), Bisasam, Quapsel, Tangela



Safari Zone

Paras, Rihorn, Chaneira, Tauros, Sichlor, Dodu, Nidoran (f), Pinsir



Vermilion City Seaside

Muschas, Krabby, Rettan, Porenta



Viridian Forest

Hornliu, Taubsi, Pikachu, Raupy, Rattfratz



Pewter City

Habitak, Pummeluff, Rettan, Karpador



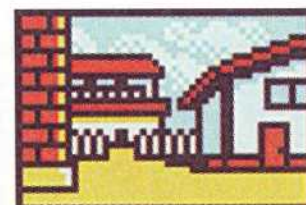
Saffron City

Rettan, Sandan, Kicklee, Nockchan, Lapras



Vermilion City Streets

Muschas, Krabby, Porenta, Sandan



Fuchia City

Karpador, Goldini, Kangama, Owei, Bluzuk



Rock Mountain

Voltobal, Digda, Onix, Flegmon, Pantimos



Seafoam Island

Seeper, Sterndu, Jurob, Enton, Arktos

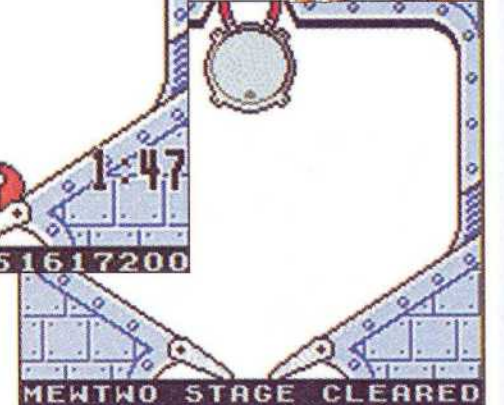
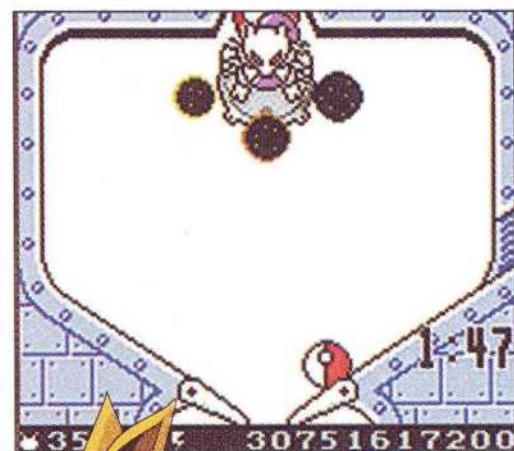


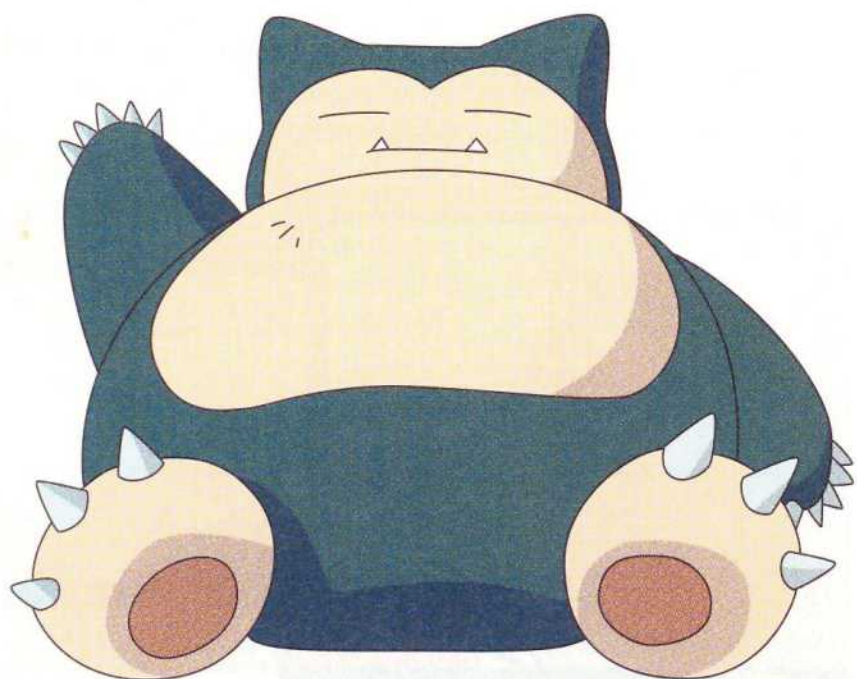
Viridian City

Schiggy, Nidoran (m), Bisasam, Quapsel

Mewtu-Bonusrunde

Wenn ihr die zwei Bonusspiele auf jedem Tisch gewonnen habt, erspielt ihr euch die Mewtu-Bonusrunde, über deren Ablauf wir euch aber an dieser Stelle noch nichts verraten wollen.





Mew

Ob sich Mew wohl fangen lässt? Also, entdecken kann man das 151ste Pokémon jedenfalls, den Rest müsst ihr schon selbst herausfinden!

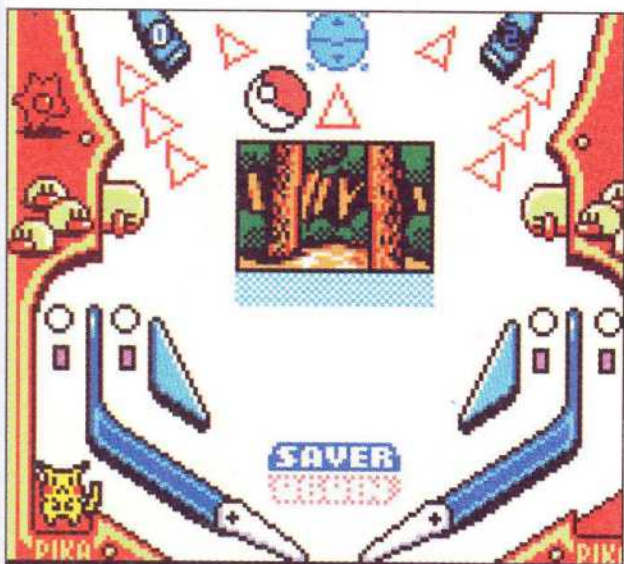
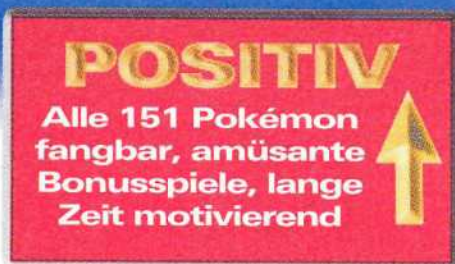
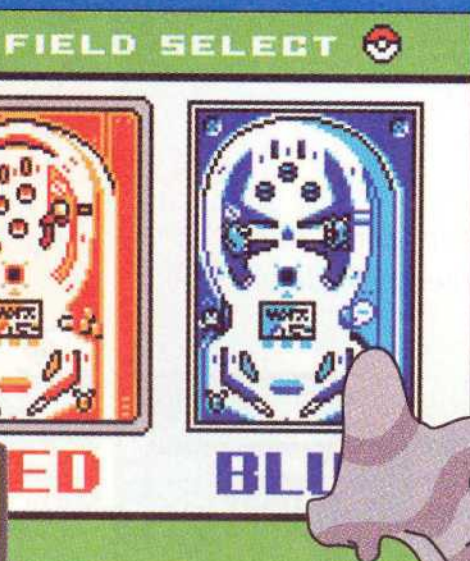


Das Fazit

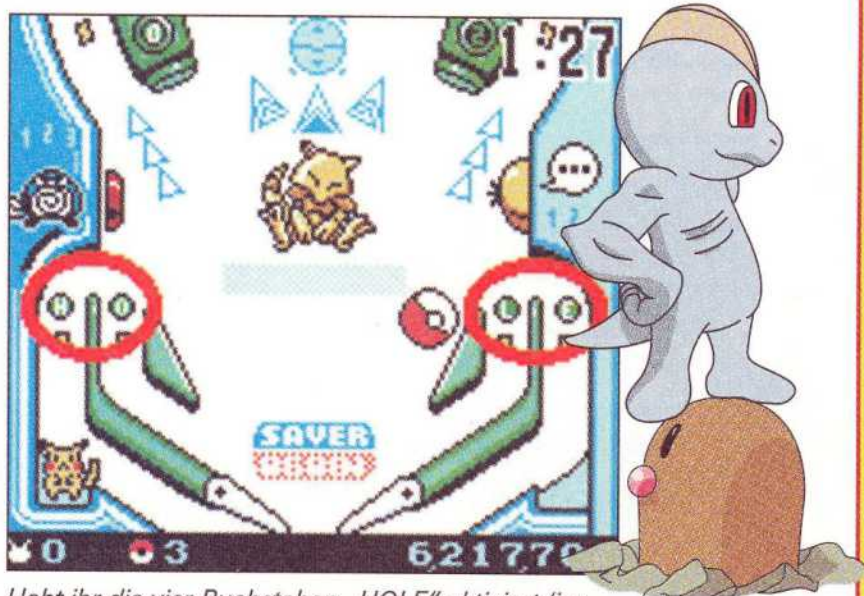
Pokémon Pinball führt das weiter, was die Rote, Blaue und Gelbe Edition so beeindruckend begonnen haben – die absolute Poké-Mania! Wer erst einmal angefangen hat, flippert tagelang durch, nur um irgendwann einmal auch das Letzte der 151 Fabelwesen zu schnappen. Per Infrarotübertragung könnt ihr eure Highscores zudem mit einem Freund austauschen, um ein weiteres Ziel zu haben – besser zu sein als er! Mithilfe des Game-Boy-Printers lassen sich diese Listen der höchsten jemals erreichten Punktzahlen sogar ausdrucken.

Die Abwechslung bringenden Bonusrunden und die vielen verschiedenen Gebiete sorgen für Langzeitmotivation, auch wenn ein paar Bonusspiele mehr nicht geschadet hätten. So stellt *Pokémon Pinball* ein überaus unterhaltsames Flipper-Spiel in der Welt der Pokémon dar, das aufgrund des erneut fesselnden Sammel- und Entwicklungsprinzips zu einem Dauerkandidaten in eurem Game Boy Color werden wird.

Holger Reher



Selten zuvor war ein Flipper dermaßen umfangreich und langzeitmotivierend wie Pokémon Pinball



Habt ihr die vier Buchstaben „HOLE“ aktiviert (im Bild markiert), vergibt die Slot-Machine einen Bonus

Gameplay

2+

Das Einfangen der Pokémon per Flipper ist fast so spannend wie die Kämpfe in freier Natur.

Dauerspaß

1-

Selbst wenn ihr sämtliche Pokémon besitzt, ist der Flipper immer noch für ein Spielchen gut.

Grafik

2

Für einen GB-Pinball nicht schlecht, speziell die Animationen der Pokémon können überzeugen.

Sound

2

Bekannte Melodien und neue Stücke dringen mit abwechslungsreichen Effekten an euer Ohr.

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

Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	151 Pokémon
Schwierigkeit	einfach
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

STAR TREK

Das Offizielle Magazin

Das deutsche Fanmagazin zur Kultserie.
Alle 3 Monate im Zeitschriftenhandel.

COMPUTERSPIELE • POSTER & PIN-UPS • STAR TREK UNIFORMEN



STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

46146
DM 6,90
SFR 6,90
ÖS 55
LIT 7.600
PTAS 675



SAT.1

HAUSBESUCH

ROBERT PICARDO

Besuch beim beliebten Hausarzt der U.S.S. Voyager

PORTRÄT

WALTER KOENIG

Porträt von Classic Star Pavel Chekov



13.9.00
AM
KIOSK

OZ VERLAG

AUS AKTUELLEM ANLASS: DER **TOTAL!**-MEINUNGSSPIEGEL

schröder



Über Project Dolphin und den Game Boy Advance ist ja bereits im Vorfeld einiges zu hören gewesen. Doch was mit der Präsentation der beiden Hardware-Gehäuse nahezu niet- und nagelfest gemacht wurde, begeistert mich. Ich bin jetzt schon ganz scharf darauf, endlich den neuen Controller in die Finger zu bekommen – oder gar den Advance als Cube-Controller zu verwenden. Womit ich den 32-Bit-Game-Boy nicht abwerten will, auch den will ich als vollwertige Spielmaschine in den eigenen Händen halten. Dass die zukünftige Software der beiden Konsolen zahlreich und qualitativ hochwertig sein wird, davon bin ich überzeugt. Schließlich deuten viele Bemerkungen der Entwicklerszene auf eine ungewohnte Pro-Nintendo-Einstellung hin. Wer sich

nun ärgert, dass Nintendo wieder ein eigenes Format für den Datenträger gewählt hat, dem sei gesagt, dies ist in erster Linie ein Vorteil – oder seid ihr potenzielle Raubkopierer? Durch den geringen Durchmesser der Scheibe verkürzen sich die Ladezeiten gegenüber herkömmlichen DVD-ROMs, und die Bereitschaft der Spielehersteller, den Game Cube zu bedienen, wächst üblicherweise durch den Kopierschutz. Was die allgemeine Akzeptanz am Markt angeht, habe ich allerdings meine Bedenken. Kopierfähige Software kann die Hardware-Absätze ganz schön in die Höhe treiben, wie der Mitbewerber Sony mit seiner PlayStation bewiesen hat. Würde ich nach den Äußerlichkeiten gehen – und wer tut das nicht wenigstens teilweise –, müsste ich sagen, der Look des N-Cube gefällt mir gar nicht. Solange die richtigen Spiele kommen, ist mir das aber TOTAL! egal, und in das Design des Game Boy Advance bin ich richtig ein klein bisschen verknallt.

Da Holg



Mit Spannung erwarte ich, was da mit dem Game Cube und dem Game Boy Advance auf uns zukommt. Eine noch nie da gewesene Grafik-Power und zukunftsweisende Technologien werden Spiele ermöglichen, von denen wir bisher nur träumen konnten. Dazu gesellt sich das coole Feature, den Game Boy Advance an den Game Cube anschließen zu können und ihn zum Beispiel als Steuereinheit oder Ähnliches zu benutzen. Das muss man sich einmal vorstellen: Ihr spielt einen First Person Shooter, und anstatt per Knopfdruck die Karte einzublenden, seht ihr sie ständig auf dem Display des GBA. Schluss mit Radaranzeigen, die im unteren Eck des Fernsehbildschirms die Sicht versperren – auch diese Aufgabe kann das Handheld übernehmen. Was noch alles machbar ist, könnt ihr euch ja einmal selbst ausmalen und uns eure Überlegungen zusenden. Ich bin jedenfalls guter Hoffnung, dass die Vorschusslorbeeren gerechtfertigt sind und freue mich schon auf den Launch.

Akido



Bevor ich den Würfel nicht in Aktion gesehen habe, möchte ich mir kaum ein tief greifendes Urteil erlauben. Selbst die optische Seite kann sich in natura noch anders darstellen, als sie es auf den ersten Bildern tut. Allerdings sehen die technischen Daten doch schon sehr viel versprechend aus: Der IBM-Power-PC-Prozessor (namens Gekko) leistet 405 MHz und wird mit extrem dünnen Leiterbahnen versehen sein, die einen hohen Ausschuss in der Produktion befürchten lassen. Jedoch ist IBM nicht unerfahren und dürfte aufgrund der Zusammenarbeit mit Motorola und Apple (für die sie ebenfalls Prozessoren liefern) keine ernsthaften Probleme haben. Besonders der nun endlich ausreichend große Texturspeicher verspricht Spiele in gänzlich neuem Glanz. Ich bin sehr gespannt.

Der Tobi™



Da ich ein Skeptiker vor dem Herrn bin, werde ich Nintendos neue Hardware noch nicht in den siebten Himmel loben. Ich kaufe mir keine Konsole, weil sie in der Werbung so schön aussieht oder weil da 'ne Mega-CPU mit zigtausend Megahertz drin sitzt, sondern um gute Spiele zu spielen – und die werden kommen, wie man es von Nintendo seit jeher gewohnt ist. Auch angesichts der Qualität der Plattformen wird sich so mancher Konsolenhersteller die Augen blutig heulen – hoffe ich. Ein erneuter Erfolg Sonys würde mich zumindest wurmen – schließlich ist deren Konsole verantwortlich dafür, dass Videospiele zum kommerziellen Massenprodukt verkommen sind und eigentlich keiner mehr weiß, worauf es wirklich ankommt: auf eine vernünftige Steuerung zum Beispiel oder Spieltiefe, meinetwegen auch mit Strichmännchengrafik.

Pit



Ich blicke schon sehr gespannt auf das nächste Jahr. Sowohl der Nintendo Game Cube als auch der Game Boy Advance werden meines Erachtens für gewaltigen Wirbel in der Videospielbranche sorgen. Beide Konsolen haben genug Grafik-Power und bieten die technischen Grundlagen, um in ihrer jeweiligen „Gewichtsklasse“ eine tragende Rolle zu spielen. Wenn die Unterstützung mit innovativer und qualitativ herausragender Software für beide Systeme ebenfalls erfolgt, wovon man bei Nintendo getrost ausgehen kann, könnte das kommende Jahr voll und ganz im Zeichen von Big N's Doppelschlag stehen.

XploderGB – THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE

Das Schummeln ist des Müllers Lust. Doch auch die Meiers und Schulzes können sich dank modernster Technik durch die Level mogeln. „Verwerflich“ wird der eine sagen, „genial“ der andere. Aber auch wer sich den Spaß beim Durchspielen nicht vorzeitig nehmen lassen will, kommt mit dem XploderGB voll auf seine Kosten.



Hersteller: Fire International
Preis: ca. DM 79
Erhältlich: im Handel

Seit es Heimkonsolen gibt, wird fleißig gemogelt und geschummelt. Anfangs nur in Form einiger weniger Tastenkombinationen und spezieller Passwörter praktiziert hat das Erschleichen von unendlich Leben, neuer Energie und Continues zuhauf mittlerweile professionelle Züge angenommen. Für jede Konsole wurden sogenannte Schummelmodule entwickelt, durch die ihr direkt in das Programm eingreifen könnt. Über Hexadezimal-Codes werden die Parameter des Spiels verändert. So stehen nach der Eingabe nicht nur hohe und höchste Werte in allen möglichen Kategorien zur Verfügung, sondern es sind noch weitere wesentliche Eingriffe erlaubt. Als sehr praktisch erweisen sich Codes für eine Levelanwahl, einen Levelskip, die Unverwundbarkeit und das Erschummeln von Items, Fahrzeugen oder versteckten Charakteren. Euch stehen mit einem Mal quasi Tür und Tor offen – theoretisch gibt es keine Grenzen, alles ist möglich.

Mit dem XploderGB von Fire erhaltet ihr das neueste Produkt der XPLODER-Familie für euren Game Boy (Color). Ab Werk sind bereits Codes für über 200 aktuelle und auch ältere Spiele abgespeichert. Speziell für *Pokémon*-Fans setzte Fire noch einen drauf und schaufelte mehr als 500 einzelne Cheats mit auf das transparente Modul. Ihr könnt außerdem Konkurrenzdaten verwenden, das heißt, die Eingabe von Action-Replay- und Game-shark-Codes ist erlaubt. Somit habt ihr Zugriff auf enorm viele Schummelmöglichkeiten. Doch wem das noch immer nicht genügt, der kann sich über den leicht zu bedienenden In-Game-Trainer selbst daran machen, Parameter zu finden und zu sichern. Im Modul ist dafür massig Platz vorgesehen, der nach Angaben des Herstellers für 600 Spiele ausreichen sollte. Fire bietet überdies Upgrades an, die den Berg der integrierten Codes aktualisieren. Per Link-Kabel dürft ihr sogar noch Verbindung zwischen zwei Modulen beziehungsweise zwischen zwei Game Boys knüpfen und dann lustig tauschen.

Insgesamt ist die Menüführung praktikabel, zum Großteil in Deutsch gehalten, und auch das Suchen über den Trainer stellt kein Problem dar. Allerdings ist die Verwendung von US-Modulen nicht uneingeschränkt ratsam. Beim Test in unseren heiligen Hallen löschte das Schummelmodul den Spielstand von *Pokémon Red* und *Blue*, was die (spaßige) Arbeit von ungefähr 90 Stunden zunichte machte. Es ist also Vorsicht geboten.

www.neue-codes.de

Über folgende Internet-Adressen lassen sich die neuesten Parameter aus dem WWW ziehen: www.xploder.net, www.firesoft.net, www.x-plorer.co.uk, www.blaze.de und www.blaze-gear.com.



Die Blaze-Internet-Page hält so allerhand für Freunde des Schummelns und Zubehörinteressierte bereit

Alle Pokémon geschnappt!

Mit dem XploderGB habt ihr die Chance, euch alle Pokémon ganz einfach zu holen. Per gespeichertem Code könnt ihr ein beliebiges Tierchen auf eine Wiese „locken“ und dort aufnehmen. So lässt sich sogar Nummer 151, das begehrte Mew, einsacken.

Fazit 2

CHARTS

Leser- von euch, für euch

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

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

N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTAL1-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: 19,3	
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT ●	Jump&Run • Note 1 • Test 12/99 Index: 15,6	
3	PERFECT DARK	VORMONAT ●	F. P. Shooter • Note 1 • Test 7/00 Index: 15,5	
4	INDIZIERT	VORMONAT ●	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 8, 3	
5	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT ▲ 7	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 6,5	
6	POKÉMON STADIUM	Pokémon Note 2 • Test 4/00 Index: 5,3	VORMONAT ●	
7	TUROC 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter Note 1 • Test 11/98 Index: 4,3	VORMONAT ▲ 11	
8	INDIZIERT	Action/Adventure Capcom • kein Test Index: 4,1	VORMONAT ▲ 9	
9	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 4,0	re-entry	
10	ISS 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 4,0	VORMONAT ▼ 8	
11	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1 • Test 6/97 Index: 3,6	VORMONAT ▲ 12	
12	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport Note 1 • Test 4/00 Index: 3,5	VORMONAT ▼ 5	
13	SUPER MARIO 64	Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 1,8	VORMONAT ▲ 15	
14	OPERATION WINBACK	Third Person Shooter Note 1 • Test 4/00 Index: 1,2	NEU!	
15	RAYMAN 2	Jump&Run Note 1 • Test 11/99 Index: 1,2	re-entry	

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

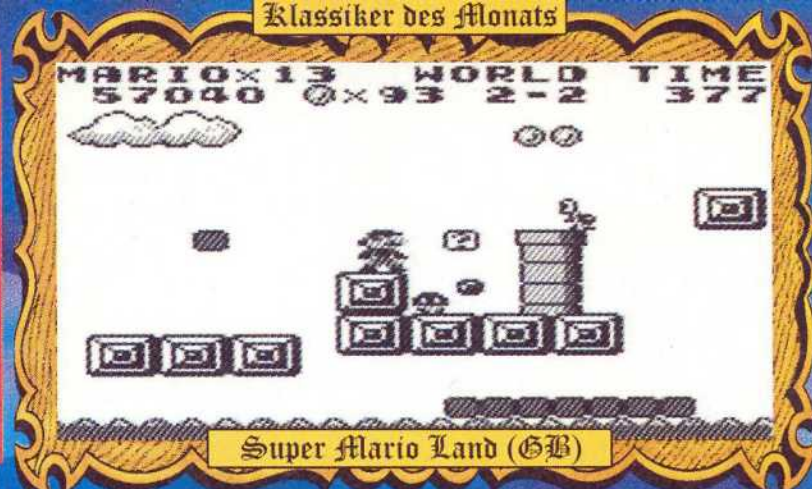
TOTAL! Aufruf

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! 12/2000 stellen wir diesmal dieselbe Frage wie im Vorjahr um diese Zeit: **Was soll am 24. Dezember bei euch unter dem geschmückten Tannenbaum liegen?** Schreibt und schickt uns bitte eure Top Ten der Weihnachtswünsche.

TOTAL! Anderes

Shigeru Miyamoto sagte auf der Space World Expo, dass er kein Game-Cube-Spiel mit bekannten Charakteren plane. Also, kein *Super Mario 128*? Das glauben wir erst, wenn sechs Monate nach dem Launch immer noch kein Miyamoto-Mario am Start ist!



Special: Lieblings-Pokémon

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

1 PIKACHU • # 25

Typ: Elektro • Fangen: Blau/Rot

Index: 12,3



2 MEWTU • # 150

Typ: Psycho • Fangen: Blau/Rot

Index: 7,8



3 MAUZI • # 52

Typ: Psycho • Fangen: Blau/Rot

Index: 7,6



4 GLURAK • # 06

Typ: Feuer • Fangen: Blau/Rot

Index: 5,4



5 GLUMANDA • # 04

Typ: Feuer • Fangen: Blau/Rot

Index: 5,3



6 ENTON • # 54

Typ: Wasser
Fangen: Blau/Rot
Index: 3,6

7 SIMSALA • # 65

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

8 MEW • # 151

Typ: Psycho
Fangen: Bonus
Index: 2,9

9 GARADOS • # 130

Typ: Wasser
Fangen: Blau/Rot
Index: 1,9

10 BLITZA • # 135

Typ: Elektro
Fangen: Blau/Rot
Index: 1,3

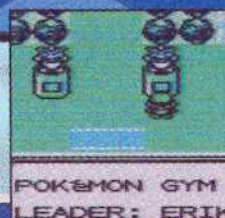
GB(C)

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

1 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 10/99

Index: 12,7



2 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93

Index: 9,8



3 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99

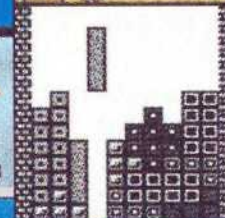
Index: 6,8



4 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

Index: 6,3



5 MICKEY'S RACING ADVENTURE

Rennspiel • Note 1 • Test 1/00

Index: 5,3



6 SUPER MARIO BROS. DELUXE

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

VORMONAT

7 MYSTIC QUEST

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

VORMONAT

8 LEGEND OF THE RIVER KING

Rollenspiel
Note 2+ • Test 7/99
Index: 2,7



9 DRAGON QUEST MONSTERS

Pokémon/RPG
Note 1 • Test 2/00
Index: 2,3

VORMONAT

10 SUPER MARIO LAND

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



GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul *Bust-A-Move 3 DX*!

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! 12/2000 ist der 20.10.2000 (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! 8/00:

Hallo, Rouven Hagerer aus Kaltenkirchen! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *Tarzan-N64-Modul* mit Signatur von uns allen ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

CHARTS

von euch (und uns),
für euch



Spieletipp von Bastian Kreßner aus Berlin

Perfect Dark (N64)

Die Jungs von Rare haben ja schon einige fast perfekte Spiele geschaffen, doch *Perfect Dark* ist wirklich, was es verspricht (perfekt natürlich)! Ich sitze jetzt schon über 24 Stunden vor dem Einspieler-Modus und habe es anderthalbmal durchgespielt. Der Schwierigkeitsgrad nimmt angemessen zu, bis es extrem schwierig, aber niemals unfair wird. Dank Challenges und Bots macht der Multiplayer-Modus einen Heidenspaß, auch wenn man nur allein oder zu zweit ist. 100 Stunden perfekter Spielspaß sind garantiert! Euer Bastian

PS: Habe gerade kein Foto, aber das (Zeichnung links) sieht mir ähnlich.

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	MARIO TENNIS (N64)	Sport • Nintendo • Preview 10/00	Index: 2,0	
2	MARIO GOLF (N64)	Sport • Nintendo • Test 9/99	Index: 1,7	VORMONAT
3	ISS 2000	Sport • Konami • Test 9/00	Index: 1,5	VORMONAT
4	PERFECT DARK	First Person Shooter Rare • Test 7/00	Index: 1,2	VORMONAT
5	EXCITEBIKE 64	Rennspiel Nintendo • Test 7/00	Index: 0,5	

N64-FLOPS

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

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

NES

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

1	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	Index: 3,1	VORMONAT
2	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	Index: 2,9	VORMONAT

RED-Most Wanted

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

1	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure • Rare • News 7/00	Index: 2,4	VORMONAT
2	INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL	Action/Adventure • Factor 5 • News 7/00	Index: 2,1	
3	ETERNAL DARKNESS	Action/Adv. • Nintendo • News 7/00	Index: 1,8	VORMONAT
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/00	Index: 0,9	VORMONAT
5	THE WORLD IS NOT ENOUGH	First Person Shooter Eurocom • News 7/00	Index: 0,8	

MOST WANTED

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

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

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

Der Würfel ist gefallen, ...

... könnte man sagen. Sagen wir aber nicht, denn der Nintendo Game Cube, wie Big Ns neueste Konsole nun heißt, wird eher steigen als fallen. Erste Bilder könnt ihr in unserer Space-World-Reportage erspähen und euch schon mal auf den tragbaren Power-Kasten freuen. Doch nicht nur das: So richtig tragbar – im Sinne eines Game Boys – ist nämlich der Game Boy Advance, der zumindest schon mal optisch einen hervorragenden Eindruck hinterlässt. Ansonsten sieht auch alles ganz prima aus, vor allem die Redakteure (grins) und sogar die überwiegende Zahl der aktuellen Spiele. Vom Mini-Mutanten-Gekloppe auf dem Game Boy Color einmal abgesehen.

Mario Tennis
→ N64
→ Seite 22

Pokémon Snap
→ N64
→ Seite 28

International Track & Field Summer Games
→ GBC → Seite 66–67

X-Men: Mutant Academy
→ GBC → Seite 68

Meine absoluten Tophits auf dem Super Nintendo:



Bevorzugte Genres: Sport, First Person Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel: Mario Tennis (N64)

★★★★★
Spiel, Satz und Sieg! Mario Tennis ist ein absoluter Hammer und sollte in keiner Spielesammlung fehlen! Besonders der quirlige Waluigi legt ein prächtiges Debüt hin. Dieses Sportspiel ist Fun pur!

★★★★★
Warum gibt es dieses Spiel nicht mit einer Lightgun? Ich kann mich für Pokémon einfach nicht begeistern. Für Fans der kleinen Viecher ist es aber bestimmt aufregend, ihre Lieblinge zu fotografieren.

★★★★★
Wer braucht schon die Fernsehberichte aus Sydney? Selbst spielen macht doch viel mehr Spaß, als nur tatenlos vor dem Fernseher zu hocken. Ich habe mir drei Meter Heftpflaster für die Blasen gekauft.

★★★★★
Oh, mein Gott! Endlich einmal ein Game-Boy-Spiel, bei dem man mit verbundenen Augen alle Gegner innerhalb kürzester Zeit besiegen kann. Das Spiel ist einfach nur grottenschlecht.

★★★★★
Mir hatte es Alien 3 besonders angetan. Ich erinnere mich an kaum ein anderes Spiel, das die Atmosphäre eines Kinofilms so perfekt eingefangen hat. Am besten im Stockdunklen spielen!



Bevorzugte Genres: Action-Adventures, RPGs
Derzeitiges Lieblingsspiel: Mario Tennis (N64)

★★★★★
Mario Tennis ist eine Vollbank! Nicht nur, dass der Sport extrem packend umgesetzt wurde, es gibt auch endlich einen Charakter im Mario-Universum, den ich adoptieren würde. Waluigi rulez!

★★★★★
Abgedrehte Ideen finde ich immer gut! Okay, okay, Fotos knipsen konnte man auch schon bei Pilotwings, aber ein ganzes Spiel darauf aufzubauen, das ist neu – und macht echt Laune!

★★★★★
Olympia für unterwegs, find ich gut! Warum, weiß ich auch nicht, schließlich laufe ich mit meinem mangelnden Rhythmusgefühl immer dem Feld hinterher. Dadurch lass ich mir aber nicht das Spiel vermiesen.

★★★★★
Akademie <gr.-lat.-fr.>: Name der Lehrstätte des antiken Philosophen Platon in Athen
Mutant <lat. der; Junge, der mutiert. Mutante die; durch Mutation verändertes Individuum> Und jetzt?

★★★★★
The Legend of Zelda – A Link to the Past war eine Offenbarung für mich, und es machte mich furchtbar neidisch auf meinen Kumpel und sein SNES. Ich spielte zu der Zeit auf Segas Mega Drive.



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

★★★★★
Vier Punkte, weil Mario Tennis unbestritten wieder ein hervorragender Klempner-Titel ist, doch reicht es mir langsam mit dieser Mario-Manie. Fehlt noch Mario F1, Mario Tetris, Mario Football, Mario Sim ...

★★★★★
Man muss die niedlichen Viecher wirklich mögen, um sich mit diesem sehr japanischen Spiel anfreunden zu können. Da werde ich doch lieber wieder Letzter bei Mario Party 2 oder sortiere Steine weg.

★★★★★
Prächtiges Game! Nun macht es auch unterwegs Spaß, die Rekorde des Ex-Europameisters im Videospiele anzukratzen. Noch besser ist natürlich, ihn gar nicht erst mitspielen zu lassen. Hihi!

★★★★★
Die Thematik scheint ein wenig auf die Entwickler abgefärbt zu haben. Das mutantisches Spielvergnügen mutiert mir zu sehr zum Monsterschlechten. Bitte schließt die Akademie wieder!

★★★★★
Alien 3, weil es die beeindruckendste Atmosphäre hat. Ansonsten stehen die Street Fighter-Titel, Super Bomberman, Samurai Shodown und alle Star Wars-Spiele bei mir ganz hoch im Kurs.



Bevorzugte Genres: Renn- und Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel: World Driver Champ. (N64)

★★★★★
Mir ist's zwar zu bunt für ein Tennis-Spiel, aber abgesehen davon macht es richtig Laune. Doch wie bei allen Mario-Titeln gibt es auch hier ein Problem (oder ist es eine Verschwörung?): Ich verliere immer!

★★★★★
Ich sage es ja nur ungern, aber ich kann diese Viecher nicht mehr sehen. Umso schlimmer, dass ich sie die ganze Zeit vor der Nase, sprich, Linse habel. Irgendwann laß ich wegen denen Amok.

★★★★★
Fingerkloppe! Wem die Hornhaut auf den Daumen schon immer ein Gräuel war, der wird sich freuen. Aber da ich eh immer der Schnellste, Höchste und Weitest bin, fehlt mir die Herausforderung.

★★★★★
Oha, was für ein Murks! Da hilft's auch nicht, wenn man die X-Men mag. Übrigens: Duckt euch und drückt immer nur den Schlagknopf! So habe ich jeden Kampf gewonnen – ohne hinzusehen.

★★★★★
Mit Street Fighter II habe ich die meiste Zeit verbracht, aber die wirklichen Perlen waren für mich Flashback, Final Fantasy III, Super Metroid und jedes zweite oder dritte Konami-Spiel.



Bevorzugte Genres: wie Der Tobit
Derzeitiges Lieblingsspiel: Excitebike 64 (N64)

★★★★★
Als alter Tennisfan bin ich für jede Gelegenheit dankbar, bei der ich den virtuellen Schläger schwingen darf, ohne aus der Puste zu kommen. Problem: Ich gewinne immer. Das demotiviert meine Gegner.

★★★★★
Obwohl der Abwechslungsfaktor in diesem Spiel gleich null ist, frage ich mich, warum ich trotzdem stundenlang vorm N64 hocke, um die Viecher vor die Linse zu kriegen. Antwort: Macht sauuuviel Spaß!

★★★★★
Das Spiel ist eigentlich super, einzig: Ich bin ein Leichtathletikhasser. Ich habe sie mit sechs nicht gemacht, ich habe sie mit 16 nicht gemacht, und nun – jenseits der 30 – mag ich sie immer noch nicht.

★★★★★
Mal ehrlich: Bisher war noch jede Comic-Adaption eine Katastrophe. Die se macht keine Ausnahme. Für eine halbe Stunde Kurzweil im Bus hat's noch gereicht, aber länger mag ich dann auch nicht.

★★★★★
Gar keine. Ich bin zwar der Älteste in diesem Verlag, habe aber die legendären SNES-Zeiten gar nicht miterlebt. Da tourte ich noch nächtelang durch die Daddelhallen und war der Flipper-King.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial! Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Ein insgesamt mäßiger Titel!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Luschtiges Folge „L“

- Wusstet ihr eigentlich, ...
- ... dass Langweiler auch ziemlich kurz sein können?
 - ... dass ein Lackaffe weder lackiert noch besonders behaart ist?
 - ... dass ein Ledersofa total unzweckmäßig wäre, wenn es wirklich nur aus Leder bestehen würde?
 - ... dass euer Lieblingslied gar nicht von eurem Liebling handelt?
 - ... eine Lightgun euch gar nicht durch das Spiel leitet?

- ... dass Legasthenie aus dem Oberbayrischen kommt und soviel heißt wie „Do legst di nieder“?
- ... dass ein Lippenstift glücklicherweise nicht aus Lippen gemacht wird?
- ... dass Link im Gegensatz zu Links Händler Linkshänder ist?
- ... dass labioapikal gebildete Laute mit Lippen und Zungenspitze erzeugt werden?
- ... dass der Begriff Querschläger erst in „Quirlig – Folge „Q““ vorkommen wird?

- ... dass man im Lift durchaus auch Sprite trinken darf?
- ... dass man nach einer Luxation ganz schön lasch und labberig wirkt?
- ... dass Lustsklaven oft gar keine Lust haben?
- ... dass wir im TOTAL!-Dungeon manchmal der Lukubration frönen?
- ... dass Lilo selten wandert?
- ... dass ein Lügendetektor gar keine Lügen gleichrichtet?
- ... dass ein Taugenichts früher mal als Lorbass bezeichnet wurde?

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

Genre:
Rennspiel

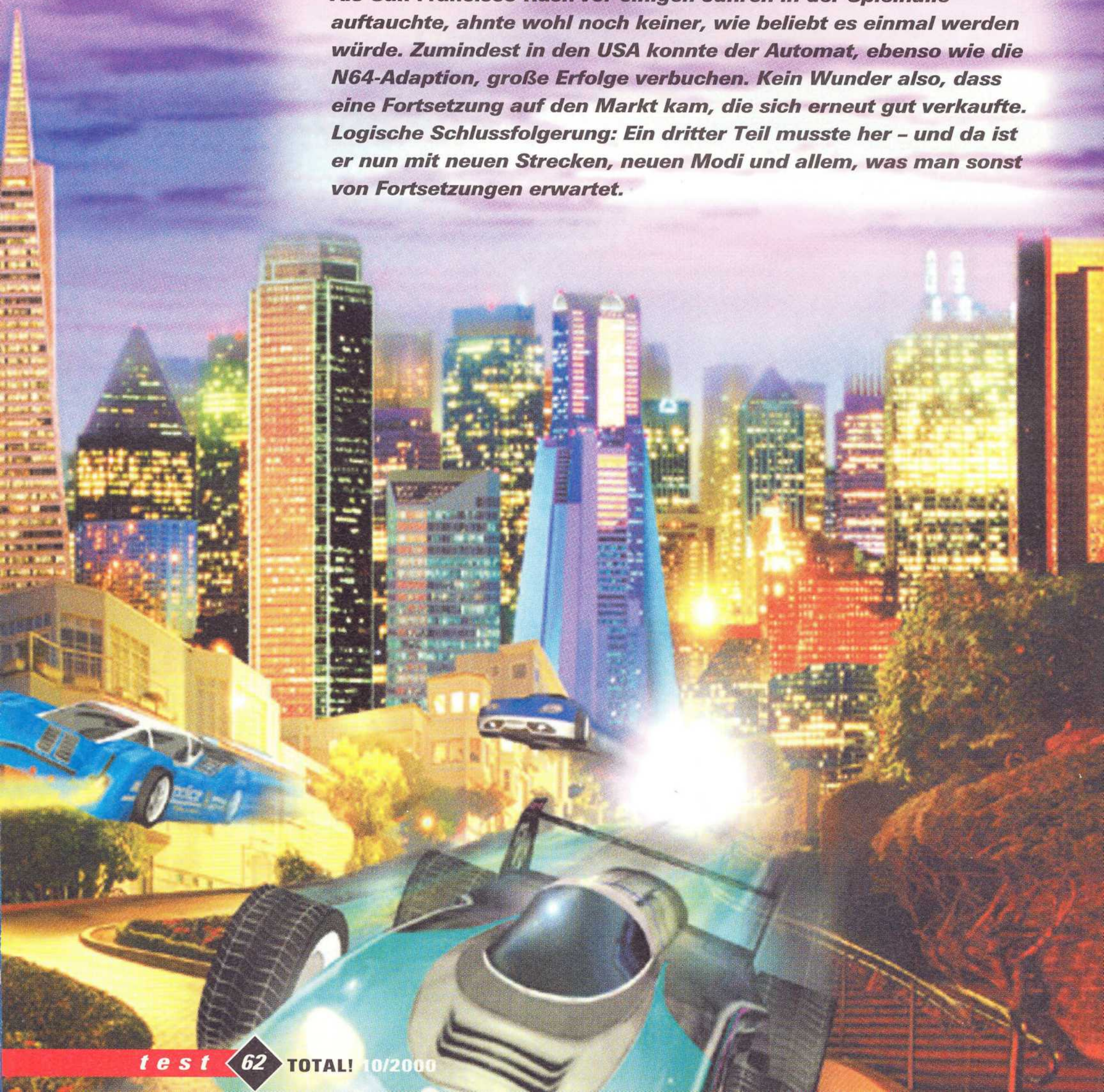
Hersteller:
Konami

Entwickler:
Midway

Preis:
ca. DM 100

San Francisco RUSH 2049

Als San Francisco Rush vor einigen Jahren in der Spielhalle auftauchte, ahnte wohl noch keiner, wie beliebt es einmal werden würde. Zumindest in den USA konnte der Automat, ebenso wie die N64-Adaption, große Erfolge verbuchen. Kein Wunder also, dass eine Fortsetzung auf den Markt kam, die sich erneut gut verkaufte. Logische Schlussfolgerung: Ein dritter Teil musste her – und da ist er nun mit neuen Strecken, neuen Modi und allem, was man sonst von Fortsetzungen erwartet.





Auf den ersten Blick mag ein solches Bild für ein Rennspiel ungewohnt erscheinen, doch bei San Francisco Rush 2049 sind gigantische Sprünge an der Tagesordnung. 50 Meter weiter folgt schon der nächste

Solltet ihr beim zweiten Teil der *Rush*-Serie den unverwechselbaren Charme von San Francisco vermisst haben, so dürft ihr aufatmen: Wie der Titel bereits andeutet, spielen sich die Rennen wieder in der kalifornischen Metropole ab. Allerdings hat sich einiges verändert, denn wir schreiben nunmehr das Jahr 2049. Die technologische Entwicklung schreitet innerhalb von 50 Jahren natürlich mit großen Schritten voran, sodass die Fahrzeuge nicht nur moderner aussehen, sondern auf Knopfdruck auch Flügel ausfahren können. Sie dienen dem Zweck, das Vehikel zu manövrieren, während es sich in der Luft befindet, was erstens eure Chancen auf eine vernünftige Landung erhöht und zweitens weitere Sprünge erlaubt. Solltet ihr also einmal ungünstig abspringen, lässt sich ein Überschlagen beim Aufprall auf dem Boden noch vermeiden, was bei den Vorgängern nicht der Fall war.

Flügel, Sprünge, Überschläge – das klingt nicht gerade nach einem Rennspiel. Nimmt man es genau, stellt *SF Rush 2049* auch kein solches im eigentlichen Sinne dar und könnte fast mit einem Jump&Run verwechselt

werden. Die Kurse wurden erneut so gestaltet, dass ihr nicht nur eine Streckenführung habt, sondern auf zahllose Abzweigungen ausweichen könnt. Diese verlaufen nicht selten quer durch die Botanik oder durch Röhren, Loopings und Tunnels. Ein wachsames Auge ist also gefragt. Um diese Abkürzungen zu erreichen, müsst ihr mitunter viel Geschick aufbringen. Vielerorts warten enge Passagen, Sprungschanzen, die ihr punktgenau anfahren müsst, oder tückische Vorsprünge, an denen euer Gefährt zerschellen kann, auf euch. Hier und da überfährt ihr auch Schalter, durch die bestimmte Levelabschnitte geöffnet werden.

Seid ihr aber mit den Strecken vertraut und habt euch an die widerspenstige Steuerung gewöhnt, die nicht gerade an die eines Autos erinnert, beginnt der Spaß. Midway hat beim Design der sechs Kurse (zwei wurden exklusiv für das Nintendo⁶⁴ entwickelt, die restlichen vier entstammen der Automatenversion) Wert auf Rasanzen und Dynamik gelegt. Nahezu überall werdet ihr mit Sprunggelegenheiten konfrontiert, von denen nicht jede

genutzt werden sollte, da auch viele Sackgassen und Abflüge in die Walachei auf euch zukommen werden.

Galt es in den Vorgängern noch, Schlüssel zu sammeln, um geheime Streckenabschnitte zu öffnen, so begeben sich ihr euch diesmal auf die Suche nach Münzen. Acht goldene und acht silberne sind auf jedem Kurs zu holen, doch um sie alle zu bekommen, ist euer ganzes Können und eine Menge Ausdauer gefragt. Häufig benötigt ihr für eine einzige Goldmünze zahllose Anläufe, bis es endlich klappt. Doch dann seid ihr wenigstens



stolz auf eure Leistung. Für genügend gescheffelte Taler erhaltet ihr Extras, damit eure Karren konkurrenzfähig bleiben. Nach und nach könnt ihr euch so verschiedene Reifen, einen stärkeren Motor, ein besseres Chassis, ein verfeinertes Fahrwerk und einiges mehr dazuverdienen. Derlei Aufrüstung ist auch vonnöten, da euch die computergesteuerten Fahrer nichts schenken und immer in eurer Nähe sind – es sei denn, sie liegen vorn. Dann geben sie plötzlich Gas, wie ihr es nie nachmachen könntet. Ihr seid quasi darauf angewiesen, die riskanten Abkürzungen zu benutzen, obgleich es nicht unmöglich ist, ohne sie zu gewinnen.



Doch der Hauptanreiz des Spiels liegt gerade im Erkunden und Ausnutzen der Nebenrouten, denn weder das Streckendesign noch die Steuerung lassen einen Rennspiel-Fan in Jubelstürme ausbrechen. Wer *San Francisco Rush* schon immer mochte, den wird das allerdings wenig stören.

An Spielmodi sollte es nicht fehlen, deshalb findet ihr gleich sechs an der Zahl auf dem Modul. Im Single-Race wählt ihr eine Strecke aus und bestreitet auf dieser ein Einzelrennen gegen fünf Mitfahrer. Vorher dürft ihr im Practice-Modus die eine oder andere Abkürzung ausfindig machen. Anfangs stehen euch allerdings nur drei Kurse zur Verfügung, den Rest müsst ihr euch erarbeiten.



Spielt ihr im Stunt-Modus (oder „Akrobat“ in der deutschen Spracheinstellung), sollt ihr euch mit eurem Auto so oft wie möglich überschlagen



Ein spezielles Lob verdient Midway für die technisch einwandfreie Umsetzung der Mehrspieler-Modi. Von Ruckelanfällen bleibt ihr verschont, während das Geschehen ausreichend schnell und flüssig abläuft

Diesem Zweck dient der Circuit-Modus, in dem ihr zunächst eine aus acht Rennen bestehende Meisterschaft absolviert. Strengt ihr euch dort an und belegt einen der vorderen Plätze, wartet bald die vierte Strecke, ein Nachtkurs, und die nächste Meisterschaft auf euch. Aber wie gesagt: Denkt nicht, dass ihr mal eben alles freispielen könnt! Abgesehen von der Stärke der Gegner will das störrische Lenkverhalten und die Bereitwilligkeit eurer Boliden, bei jeder

POSITIV

Rasanter
Spielverlauf,
interessante
Strecken



Kleinigkeit abzuheben und unkontrollierbar durch die Gegend zu purzeln, genauestens studiert sein, sonst stellt sich bald Frust ein.

Habt ihr hingegen eben dies im Sinn (gemeint ist

das Durch-die-Gegend-purzeln und Drehen), solltet ihr euch in den Stunt-Modus begeben. In einer speziell entworfenen Arena habt ihr die Aufgabe, durch möglichst viele Überschlüge, Rollen und Dreher in Folge mit abschließender

Landung Punkte zu machen. Da

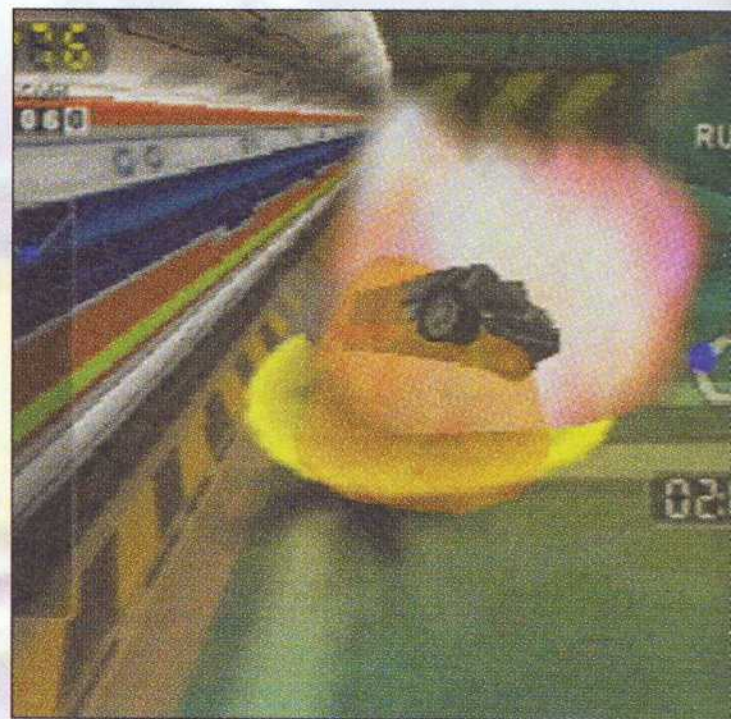
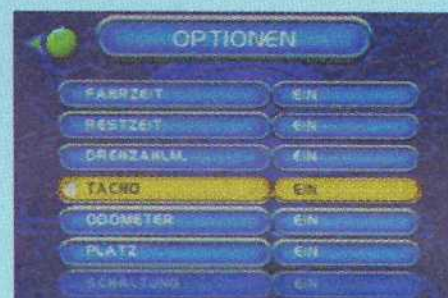
ihr dank der Flügel Einfluss auf eure Stunts nehmen und tatsächlich vernünftig Boden fassen könnt, bereitet dieser Modus nun deutlich mehr Freude als im Vorgänger. Etwas deplatziert wirkt dagegen das Ghost-Race: Innerhalb von fünf Minuten sollt ihr drei Runden auf einem beliebigen Kurs fahren. Beim nächsten Rennen seht ihr dann anhand eines transparenten Vehikels, wie ihr zuvor gefahren seid, und könnt euch eventuell verbessern. Nichts weiter als ein Time-Trial-Modus also, bis auf das Zeitlimit.



An diesem Tunnel rauscht ihr schnell einmal vorbei. Viele Abkürzungen sind auf den ersten Blick nicht als solche zu erkennen. Also: Augen auf!

Wie vor 50 Jahren

Obwohl sich die Entwickler bei den Wageneinstellungen nicht zurückgehalten haben, hätten sie das allgemeine Optionsmenü ein wenig sinnvoller füllen können. Es enthält zwar 14 Punkte doch außer der Sprachwahl beziehen sie sich ausschließlich auf die Anzeigen auf dem Bildschirm, jeweils mit den Optionen „Ein“ und „Aus“.





Links und rechts auf den Dächern liegen goldene Münzen. Acht von ihnen plus acht Silberlinge gilt es, auf jeder der sechs Rennkurse zu finden und einzusammeln, was sich oft genug als ziemlich knifflig herausstellt

Für Mutitplayer-Sitzungen hat Midway ebenfalls gesorgt und *SF Rush 2049* diverse Mehrspieler-Modi spendiert. Habt ihr nur einen Kumpel 'auf Tasche', könnt ihr mit ihm Einzelrennen über einen geteilten Bildschirm und mit Computer-Gegnern bestreiten, im Practice-Modus die Strecke üben oder beim Stunt-Modus beweisen, wer sich am besten überschlägt.

Außerdem steht euch – leider nur ab zwei Spielern – ein Battle-Modus zur Verfügung. In vier Arenen, übersät mit Waffen wie Granatwerfern, Laserkanonen, Miniguns und anderem großen Kaliber sowie einigen Extras, zum Beispiel Unsichtbarkeit oder zusätzliche Energie, könnt ihr euch zu viert gleichzeitig

beschießen, dass die Fetzen fliegen. Die Waffen dort machen zwar einiges her, und die Idee, einen Shooter zu integrieren, ist sowieso lobenswert, aber wegen der nicht ganz nachvollziehbaren Steuerung ist zu viel Glück beziehungsweise Zufall im Spiel. Es verliert oder gewinnt selten derjenige, der es unter normalen Umständen verdient hätte.

San Francisco Rush war schon immer und ist auch diesmal ein zweiseitiges Schwert. Wer das ausgefallene und verzweigte Streckendesign der Vorgänger zu schätzen wusste, wird von dieser Fortsetzung begeistert sein. Allen, die ein Rennspiel mit einer annähernd fahrzeugähnlichen Steuerung und herausfordernden Kur-

venkombinationen bevorzugen, sei hingegen davon abgeraten, sonst wird ihnen der letzte Nerv geraubt. Außerdem solltet ihr euch darauf einstellen, dass ihr nicht von Beginn an Erfolgserlebnisse haben werdet. Dennoch: Nicht nur *Rush*-Fans erhalten den würdigen Nachfolger eines erfolgreichen Fun-Racers, der auch für Besitzer der Teile 1 und/oder 2 genügend Neuerungen bietet, um einen Kauf in Erwägung zu ziehen.

Tobias Partetzke



Wie vor 50 Jahren

Auch wenn *SF Rush 2049* fünfzig Jahre in der Zukunft spielt: San Francisco ist immer noch unverkennbar. Die ständigen Aufs und Abs der steilen Straßen sind genauso geblieben wie gigantische Häuserschluchten, die Hand in Hand mit idyllischen Parkanlagen und Wiesen gehen. Ihr stoßt zwar des Öfteren auf futuristische Schwebebahnen, doch die typischen Cable Cars, also die örtlichen Straßenbahnen, drehen nach wie vor beharrlich ihre Runden. Es gibt nun einmal Dinge, die ändern sich nie ...



Gameplay

3+

Mit genug Verbissenheit kommt ihr der Steuerung bei und erfreut euch am Streckendesign.

Dauerspaß

2-

Es dauert Wochen, bis ihr alles habt, was es zu holen gibt. Danach geht's zu viert weiter.

Grafik

3+

Obwohl das Expansion Pak unterstützt wird, erscheint alles verschwommen und ruckelig.

Sound

2-

Die Drum&Bass-Stücke passen zur Thematik, die Soundeffekte klingen synthetisch und alt.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Controller Pak	9 Seiten
Rumble-Modul	ja
Expansion Pak	ja

Spieler	1-4 (simultan)
Level	... 6 Stecken + 4 Arenen
Schwierigkeit	5 Stufen
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	...256 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

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

TRACK & FIELD INTERNATIONAL SUMMER GAMES™



Die Topathleten quälen sich, um ihr größtes Ziel zu erreichen: einmal eine Goldmedaille bei den Olympischen Sommerspielen zu gewinnen. Tretet gegen die Besten der Welt an und testet euer Können!



Wird der Weltrekord von 280 kg fallen? Der Gewichtheber gibt alles. Nun ist heftiges Triggern angesagt

Beweis zu stellen. Dafür stehen euch zwei unterschiedliche Modi zur Verfügung. Im Championship-Modus müsst ihr nacheinander zehn Disziplinen absolvieren, die in einer nach dem Zufallsverfahren bestimmten Reihenfolge gespielt werden. Entscheidet ihr euch hingegen für den Trial-Modus, tretet ihr entweder allein oder über

Lange habt ihr diesem magischen Moment entgegengefeuert und wie von Sinnen trainiert, um euch für die Olympischen Sommerspiele zu qualifizieren. Nun ist es endlich so weit. Unter dem Jubel der Menge betretet ihr das Stadion und repräsentiert die Farben eures Landes. Das Training hat sich gelohnt, und ihr seid in der Form eures Lebens. Kurz vor dem Startsignal lächelt ihr euren Gegnern noch einmal siegessicher ins Gesicht, und dann geht es los ...

Rechtzeitig zu den Olympischen Sommerspielen in Sidney habt ihr die Gelegenheit, euer Können in insgesamt zwölf Sportarten unter



ein Link-Kabel zu zweit in anfänglich sechs Wettbewerben gegen die vom Computer gesteuerten Sportler an. Wenn ihr in allen Sportarten mindestens den dritten Platz erreicht, werden zwei weitere freigeschaltet, in denen ihr eine Silber- oder Goldmedaille gewinnen müsst. Um Tontaubenschießen und Tischtennis zu erspielen, wird sogar ein erster Platz in allen Wettkämpfen verlangt.

Unter anderem warten 100-m-Lauf, Weitsprung, Fechten, Speerwerfen, 100-m-Freistil, 110-m-Hürdenlauf, Hochprung, Gewichtheben, Stabhochsprung und Pferdsprung auf euch. Für genügend Abwechslung ist also gesorgt. Viele der Sportarten verlangen nicht nur schnelles Triggern, sondern auch exaktes Timing von euch. Vor allem bei Disziplinen wie Weitsprung und Speerwerfen müsst ihr neben flinken Fingern

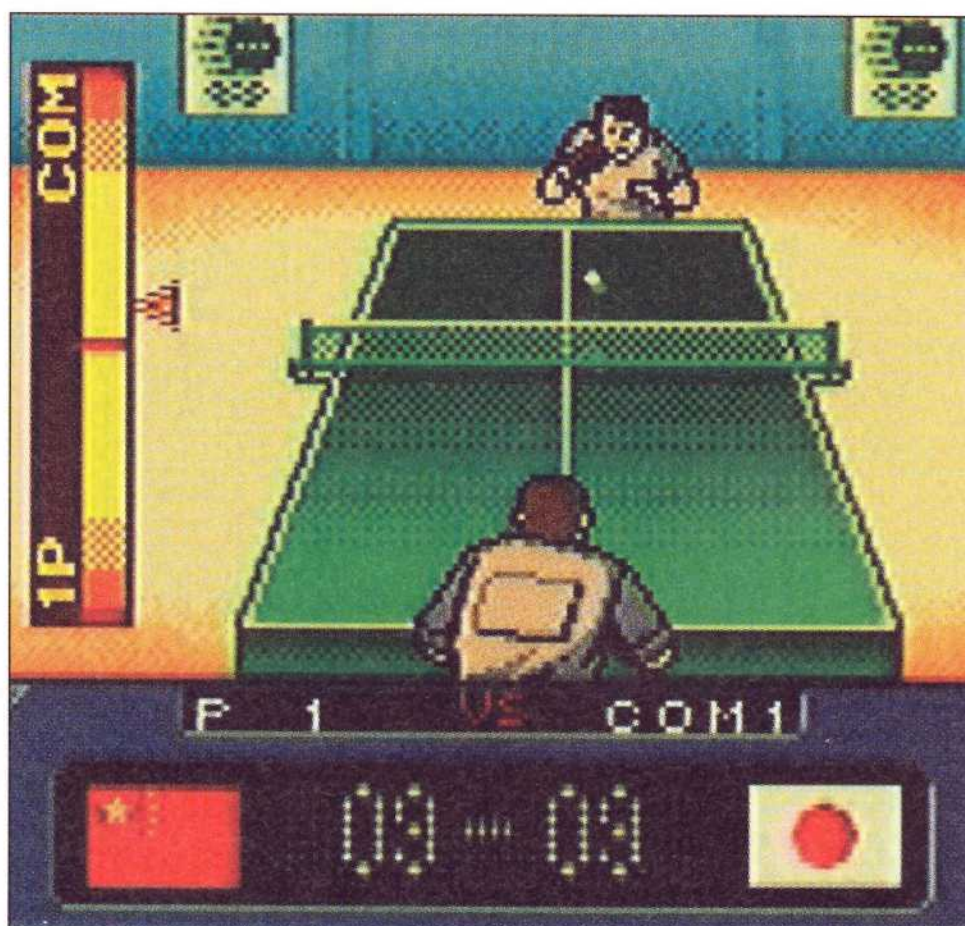


Jetzt muss es ganz fix gehen! Die Scheibe fliegt durch die Luft, und ein Fehlschuss wäre fatal



ebenfalls über ein gutes Auge verfügen, damit ihr den besten Winkel anvisiert und der Versuch gültig ist. Zudem solltet ihr bei den Schwimm- und Laufsportarten eure Nerven voll unter Kontrolle haben, damit ihr keinen Fehlstart verursacht.

Alle zwölf Disziplinen wurden hervorragend in Szene gesetzt und machen einen Riesenspaß. Die Athleten sind detailliert dargestellt, und die einzelnen Sportarten werden aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet. Untermalt wird das Geschehen durch Jingles



Beim Tischtennis sind vor allem ein gutes Auge, schnelle Reaktionen und präzises Timing vonnöten, um gegen die Spitzenspieler bestehen zu können. Go for Gold!



Der Start verlief gut, und ihr führt knapp nach 30 gelaufenen Metern. Jedoch ist euer ärgster Kontrahent dicht hinter euch, und das Finish verspricht Spannung



und eine euch frenetisch anfeuernde Zuschauermenge. Egal, ob allein oder zu zweit, *International Track & Field Summer Games* entfacht euren Ehrgeiz, nach Bestzeiten und Gold-

Fechten

Beim Fechten müsst ihr eurem Gegner gedanklich immer einen Schritt voraus sein. Da ihr sowohl die Stiche des Floretts oben und unten blocken könnt als auch in drei Höhen attackiert, sind spannende, abwechslungsreiche Duelle garantiert.



Touché! Versucht die Attacken eures Gegners zu erraten und kontert!



Für einen Medaillenplatz wird diese Weite nicht ausreichend sein

medaillen zu streben. Jeder echte Sportfan wird sich dem besonderen Reiz der spannenden Rekordjagd nicht entziehen können. Dieser Titel sollte daher in keiner Spielesammlung fehlen.

Pit Großer

Gameplay 2+

Sowohl die Mischung der Sportarten als auch die abwechslungsreiche Steuerung überzeugen.

Dauerspaß 1-

International Track & Field Summer Games motiviert durch die Rekordjagden langfristig.

Grafik 1-

Alle Disziplinen wurden grafisch hervorragend umgesetzt. Das Spiel ist ein Augenschmaus.

Sound 2

Die Jingles stimmen euch auf die Events ein, während die Zuschauer Stimmung verbreiten.

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

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 12 Sportarten
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-



Kurz nach der
Nintendo 64-Version erscheint
nun die von Fußballfans
sehnlichst erwartete
Umsetzung für den GBC.

Konamis *International Superstar Soccer 2000* wartet mit einem enorm umfangreichen Optionsmenü auf. Ihr könnt wahlweise an einem Freundschaftsspiel, dem Internationalen Cup, einer Miniliga, einem Turnier oder am Elfmeterschießen teilnehmen. Vor Spielbeginn lassen sich unter anderem einer von fünf Schwierigkeitsgraden auswählen, die

Kondition der Kicker sowie das Können der Torhüter bestimmen und die Rahmenbedingungen für das Match festlegen.

Die Hobbytrainer unter euch beschäftigen sich zudem mit der Aufstellung, Formation und den Angriffstaktiken des eigenen Teams. Eure Kicker lassen sich gut steuern, haben aber nicht sonderlich viele Tricks auf Lager, was einem flüssigen Spielablauf nicht sehr zuträglich ist. Das Gameplay selbst ist aufgrund der wenigen fußballerischen Möglichkeiten, die euch zur Verfügung stehen, nicht sonderlich actionbetont. Grafisch kann der Titel mit seinen detailliert dargestellten Spielern nur auf den ersten Blick überzeugen. Beim näheren Hinsehen fällt auf, dass einige

Animationsphasen teilweise abgehackt aussehen. Zudem ist die Darstellung des Spielfelds extrem dunkel ausgefallen. Aufgrund des stockenden Spielverlaufs und der ruckelig wirkenden Animationen der Spieler schafft es *International Superstar Soccer 2000* daher nicht an die Tabellenspitze des Genres.

Pit Großer



Die Angst des Schützen vorm Elfmeter. Der Keeper erwartet den Schuss



Wen soll ich bloß anspielen? Leider laufen sich eure Mitspieler kaum frei

Genre:
Sport

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEO

Preis:
ca. 70 DM

Test GB

Gameplay 3+

Eure Kicker steuern sich gut, verfügen aber über sehr wenige Bewegungsmöglichkeiten.

Dauerspaß 3-

Das phasenweise zu stockende Gameplay motiviert nicht gerade zum längeren Spielen.

Grafik 3

Trotz detaillierter Spielergestaltung wirken sich die ruckeligen Animationsphasen störend aus.

Sound 2-

Die Fans auf den Tribünen sind lautstark und feuern die Fußballteams wie von Sinnen an.

Modulspeicher 2 Spielstände
Passwörter nein
Systeme GBC
Rumble-Modul nein
GB-Printer nein

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 48 Teams
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Activision

Entwickler:
Crawfish Interactive

Preis:
ca. 70 DM



Mutanten überall! Zuerst gab es sie in Comics, dann im Kino, und nun erobern die X-Men auch den Game Boy Color!



Die Menschen haben bekanntlich Angst vor allem, was ihnen fremd ist. Als die ersten Mutanten in den Städten auftauchten, wurden sie erbarungslos gejagt, obwohl viele von ihnen friedlich waren. Die meisten Vertriebenen sann auf Rache und vereinigten ihre Superkräfte unter der Führung des fiesen Schurken Magneto, um die Welt-herrschaft an sich zu reißen. Professor Charles Xavier hingegen hat es sich zur Aufgabe gemacht, junge Mutanten zu finden, sie zu trainieren und auf den richtigen Weg zu führen, damit sie ihre Kräfte in den Dienst des Guten stellen. Diese spezielle Truppe trägt den Namen X-Men und nimmt den Kampf gegen Magneto und seine üblen Schergen auf.



Im neuen Prügelspiel von Activision stehen euch insgesamt elf Charaktere, von denen zwei erst freigespielt werden müssen, und vier Modi zur Verfügung. Auf der Seite der Helden befinden sich unter anderem Wolverine mit seinen Titankrallen, Cyclops, der über einen Laserblick verfügt, und Gambit, der im Kampf auf seinen Stock und explosive Spielkarten setzt. Die Schurken werden durch

so erlesene Gestalten wie Magneto, Meister des Magnetismus, oder Pyro, Herr des Feuers, vertreten. Im Trainingsmodus macht ihr euch mit der Steuerung eures Fighters vertraut und übt Schlagvarianten, die ihr über einen Druck auf die Select-Taste aufrufen könnt.

stellt drei Charaktere als Team zusammen und tritt im Battle-Modus an, oder ihr versucht, im Survival-Modus so viele Gegner wie möglich zu besiegen. Über ein Link-Kabel habt ihr zudem die Chance, eure Kräfte mit einem Freund zu messen.



Gleich lernt der Flammen verschießende Bösewicht Pyro die scharfen Titanklauen von Wolverine kennen

X-Men Mutant Academy ist einfach zu steuern. Die wenigen Moves lassen sich problemlos ausführen und stellen auch Neueinsteiger vor keine schwierige Aufgabe. Alle Charaktere sind detailliert gestaltet und sehen ihren Comic-Vorbildern sehr ähnlich. Woran es diesem Titel jedoch neben einer vernünftigen Story extrem mangelt, ist ein intel-



gleiche Wirkung haben und ihr fast jede Runde mit dem Prädikat „Perfect“ abschließt? Viel Freude werdet ihr an diesem Modul nicht haben, da es einfach viel zu schnell durchgespielt ist! Nach knapp einer halben Stunde kennt ihr alle Gegner. Um es mit den Worten Wolverines im Abschlussbild von X-Men Mutant Academy auszudrücken: „Huh, over already? I expected more!“ (Schon vorbei? Ich habe mehr erwartet!)

Pit Großer

POSITIV
Die Charaktere besitzen hohen Wiedererkennungswert

NEGATIV
Langweilige Fights, lahme Gegner, kein Langzeitpaß

Sobald ihr euch für einen der drei Schwierigkeitsgrade entschieden habt, kann es losgehen. Entweder folgt ihr dem Story-Modus, der trotz des Namens keine großartige Hintergrundgeschichte liefert,

ligentes Verhalten der Gegner. Ihr braucht euren Widersacher nur am Rande des Bildschirms festzunageln und blindlings auf ihn einzudreschen. Diese Vorgehensweise funktioniert immer und



Gambit hat es während seines Fights in Ägypten mit Sabretooth zu tun

kann sogar im härtesten Schwierigkeitsgrad angewendet werden. Dabei ist es nicht einmal vonnöten, konzentriert auf den Bildschirm zu sehen. Es ist absolut unverständlich, warum die Programmierer dies komplett übersehen haben! Warum sollte man sich als Spieler also die Mühe machen und Special-Moves erlernen, wenn einfache Fausthiebe die

Gameplay	4-
Der Story-Modus ist enttäuschend, und einfache Faustschläge reichen aus, um zu gewinnen.	
Dauerspaß	5
Es mangelt den Gegnern deutlich an Intelligenz. Nach kurzem Kampf ist alles vorbei.	
Grafik	2-
Helden sowie Schurken sind sehr detailliert gestaltet und sehen ihren Vorbildern ähnlich.	
Sound	3
Schon nach kurzer Zeit wirkt die äußerst hektische Hintergrundmusik extrem störend.	
Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	11 Kämpfer
Schwierigkeit	leicht
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	5+



Einige der actionreichsten Rennen werden in der amerikanischen NASCAR-Serie gefahren. Dabei gehören Drängeleien und spektakuläre Unfälle zum Alltagsgeschäft..

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	EA Sports/Creations
Preis:	ca. DM 70

Test GB



Rollender Start. Gleich springt die Ampel auf Grün, und das aus bis zu 20 Fahrzeugen bestehende Feld setzt sich in Bewegung. Der Kampf um Platzierungen beginnt

Nicht zuletzt durch den erfolgreichen Kinofilm *Tage des Donners* mit Tom Cruise in der Hauptrolle hat das Interesse an Stockcar-Rennen hier zu Lande enorm zugenommen. Bei *NASCAR 2000* habt ihr die Möglichkeit, eure Boliden über 16 originalgetreue Strecken zu steuern. Zudem stehen euch insgesamt 25 Fahrer einschließlich des siebenfachen Champions Dale Earnhardt und des Newcomers der letzten Saison Tony Stewart zur Verfügung. Ihr könnt allein oder im Link-

POSITIV
 Gute Steuerung und viele Möglichkeiten, die Boliden zu tunen

Modus gegen einen Freund antreten und euch für einen von zwei Spielmodi entscheiden. Entweder versucht ihr, im Karrieremodus die gesamte NASCAR-Serie gegen bis zu 20 andere Fahrer zu gewinnen, oder ihr nehmt im Single-Race-Modus an Einzelrennen teil und freundet euch so schon mal mit den Besonderheiten der einzelnen Strecken an.

Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass Anfänger und Profis ihrem Können entsprechend gefordert werden. In den umfangreichen Menüs habt ihr die Möglichkeit, jede Menge an den Fahrzeugen zu verändern. So könnt ihr bei-

spielsweise die Positionen der Spoiler einstellen, die Benzinmenge variieren, Boxenstopps an- und ausstellen und Gewichtsverlagerungen am Wagen vornehmen. Mit dem speziellen Tunen der Boliden fließt somit auch eine Prise Taktik mit ins Spielgeschehen ein.

NEGATIV
 Die Gestaltung der Strecken ist zu undetailliert

Die Rennen gestalten sich durchweg spannend, da die computer-gesteuerten Gegner drängeln, was das Zeug hält, und auf euch keinerlei Rücksicht nehmen. Dank der genauen Steuerung seid ihr jedoch jederzeit Herr über euer Gefährt.

Grafisch wirkt *NASCAR 2000* nicht sonderlich spektakulär, da die Kurse im Gegensatz zu den Fahrzeugen nur mit recht wenigen Details aufwarten können. Dennoch

bietet dieses Spiel aufgrund der umfangreichen Optionen und der gut aufgelegten Computer-Gegner eine Menge Spaß für alle Stockcar-Fans.

Pit Großer



Während der hohen Renngeschwindigkeiten auf der Ideallinie zu bleiben, ist nicht immer ganz einfach

Gameplay	2
Bis zu 20 Fahrzeuge gleichzeitig auf der Rennstrecke sorgen für jede Menge Action.	
Dauerspaß	2-
Die Computer-Gegner verlangen euch einiges ab, und auch das Tunen will gelernt sein.	
Grafik	3+
Den Strecken fehlt es an Details. Die Stockcars lassen sich gut voneinander unterscheiden.	
Sound	3
Sowohl der Motorenlärm als auch das Quietschen der Reifen überzeugen nicht vollends.	
Modulspeicher	1 Spielstand
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	16 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2-



SPIELE, WOLLT IHR

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 10

In Deutschland haben die „Spielhöllen“ aufgrund der besonderen Jugendschutzbestimmungen zwar keinen nennenswerten Stellenwert, aber im europäischen Umland und vor allem in Japan und den USA stellt sich die Sachlage ganz anders dar. Nicht umsonst zählen bei den meisten Konsolen Umsetzungen erfolgreicher Arcade-Automaten zu den Vorzeigespielen. Grund genug, in diesem Teil der „Geschichte der Videospiele“ einen Blick in die Spielhallen der 80er Jahre zu wagen. Vor allem in der ersten Hälfte des Jahrzehnts dominierte ein Genre den Markt, das mittlerweile fast ausgestorben ist: die Shoot 'em Ups oder Ballerspiele.



Was bisher geschah:

Teil 1 (TOTAL! 6/99): Und es hat Pong gemacht ...
 Pong und Space War – die Anfänge
 Teil 2 (TOTAL! 8/99): Invasion aus dem All
 Atari VCS & Co. – die erste Konsolengeneration
 Teil 3 (TOTAL! 9/99): Vom Rechenschieber
 zum reichsten Mann der Welt
 Die Entwicklung der Computertechnik
 Teil 4 (TOTAL! 11/99): Das japanische Dreigestirn
 Die Anfänge von Nintendo, Sega und Sony
 Teil 5 (TOTAL! 1/2000): Ein Affe und eine Pizza ...
 Pac-Man und Donkey Kong verändern das Gesicht
 der Videospiele
 Teil 6 (TOTAL! 4/2000): Das Ende der Videospiele?
 ... und die Wiedergeburt durch das NES
 Teil 7 (TOTAL! 6/2000): Rauschgift Videospiel
 Die 8-Bit-Computer und das Master System
 Teil 8 (TOTAL! 7/2000): Der Traum von 16 Bit
 Die Entwicklung des Commodore Amiga
 Teil 9 (TOTAL! 9/2000): Die Ersten werden
 die Letzten sein
 Der ST und die Übernahme von Atari

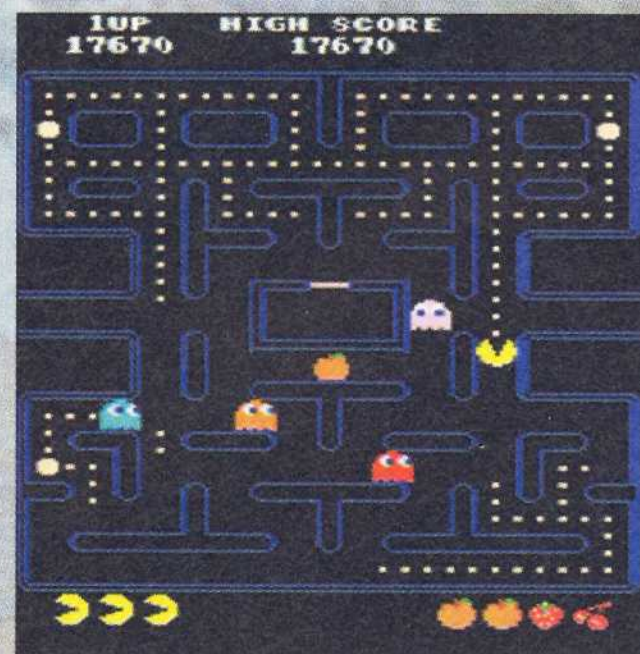
Seit die Teds Anfang der 80er Jahre den Rock 'n' Roll wieder belebten und damit die allererste Retrowelle der Musikgeschichte auslösten, ist die Rückbesinnung auf alte Werte (nein, wir wollen nicht politisch werden ...) aus der Subkultur nicht mehr wegzudenken. Ob der Spruch „Früher war alles viel besser“ zutrifft, mag man angesichts von 70er-Jahre-Schlaghosen, 80er-Jahre-Frisuren und einem Modern-Talking-Revival in den 90ern sowieso in Frage stellen. Auch bei Videospielen muss diese Frage offen bleiben, aber seit einigen Jahren hat jedermann (und jede Frau) die Möglichkeit, sich selbst ein Bild von den Kindertagen der Spiele zu machen – vorausgesetzt, er oder sie besitzt einen schnellen PC. Die Rede ist von Emulatoren, speziell von M.A.M.E., der (Über-) Mutter aller Arcade-Emulatoren. Vor rund vier Jahren begann die Arbeit an dem Multiple Arcade Machine Emulator, der mittlerweile über 2.000 Spiele, von 1972 bis hinein in die 90er, mehr oder weniger perfekt auf den PC bringt. Die rechtliche Lage mag fragwürdig bis illegal sein, diesen Aspekt wollen wir aber außen vor lassen.

Von 1972 bis 1978 waren es vor allem auf Pong basierende Titel, die den Spielern das Geld (in den Arcades wie zu Hause) aus der Tasche lockten. Doch trotz der millionenschweren Umsätze von Atari und Co. konnte jedoch erst Taitos Space Invaders 1978 den Massenmarkt erobern. Mit dem gigantischen Erfolg von Namcos Pac-Man, 1980, war die elektronische Unterhaltung schließlich ein großes Thema. Den Markt teilten sich nur wenige Herstellerfirmen, von denen lediglich eine Hand voll richtige Erfolge vorweisen konnte. In den USA waren das Atari, Bally/Midway und Williams. Vom großen Crash des Heimvideospieles 1983/84 wurde auch der Arcade-Markt in Mitleidenschaft gezogen, kleinere Firmen verschwanden in der Versenkung, und im Jahr 2000 ist schließlich nur noch der Midway-Konzern übrig geblieben, der die Konkurrenten Atari Games und Williams aufgekauft hatte. Die „großen Japaner“ wie Namco, Konami, Sega und Taito blieben von dieser Entwicklung unberührt.

Allen voran dominierte Namco über Jahrzehnte das Spielhallengeschäft, bis Sega Mitte der 80er dank ihrer spektakulären 3D-Automaten wie Space Harrier und OutRun zu einem ernsthaften Konkurrenten und nach dem technischen Umschwung auf Polygongrafik Anfang der 90er sogar zum Marktführer aufstieg. In der zweiten Hälfte der 80er kamen mit Capcom und SNK noch ein paar Neulinge hinzu, denen es gelang, sich ein gutes Stück vom Kuchen abzuschneiden.

Im vorletzten Jahrzehnt gab es vor allem zwei dominierende Genres: Shoot 'em Ups und Rennspiele. Nach Pac-Man und Donkey Kong waren Niedlich-Spiele (nein, das ist kein eigenes Genre ...) eine ganze Weile sehr erfolgreich, während die Beat 'em Ups ein Kind der 90er sind.

Auf den folgenden Seiten wollen wir einige Klassiker und Meilensteine vorstellen. Die meisten Titel dürften nicht zuletzt in Form von Heimumsetzungen hinlänglich bekannt sein. Doch aufgrund der komplizierten Arcade-Hardware und der simplen Konsolen- und Computertechnik der damaligen Zeit sind die meisten mit dem Original nur oberflächlich vergleichbar. Wie heißt es doch so schön: Wer Defender nie am Automaten gespielt hat, hat Defender nie gespielt!

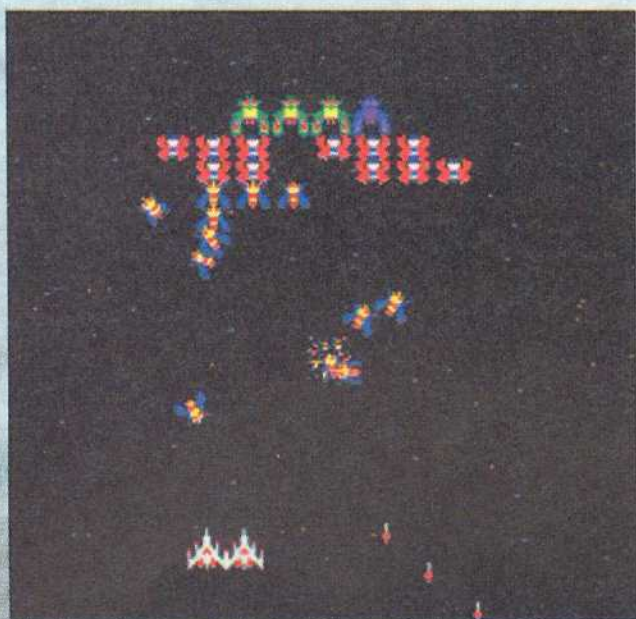


Nach 20 Jahren konnte immer noch kein Spielautomat den unglaublichen Erfolg von Pac-Man toppen

EWIG LEBEN?

Galaga

Namcos Antwort auf *Space Invaders* hieß *Galaxian* (November 1979). Das Besondere daran war, dass die Gegner nicht mehr auf festgelegten Bahnen angriffen. Wesentlich erfolgreicher und beliebter war der Nachfolger *Galaga* (1981). Der Spieler konnte eines seiner Raumschiffe vom Gegner entführen lassen. Dies kostete zuerst eins der kostbaren Extraleben, doch wenn es gelang, das diebische Ufo mit zwei Treffern abzuschießen, ohne dabei das eigene Schiff zu zerstören, wurden beide



Galaga (Namco, 1981)

zu einer Einheit zusammengekoppelt. Die Konsequenz war doppelte Feuerkraft, aber auch doppelte Trefferfläche. Drei Jahre später wurde die Serie mit dem Titel *Galplus* fortgesetzt, bei dem der Spieler feindliche Raumschiffe einfangen und als Extrawaffen missbrauchen konnte. Der vierte Teil der Serie, *Galaga 88* (mit lustigen Musiken und niedlichen Gegnern), erreichte vor allem in der Heimumsetzung für die PC-Engine Kultstatus. 1993 erschien schließlich *Galaxian²*, ein spezielles Spiel für Amusement Parks, bei dem bis zu sechs Spieler mit Lichtkanonen auf eine Leinwand ballerten, auf der vorberechnete Computergrafiken abliefen.

Besonders originell: Eine *Galaga*-Stage überbrückte die Ladezeit von *Ridge Racer* (1) für die PlayStation. Wer den Level perfekt abräumte, schaltete im Hauptspiel zusätzliche Autos frei. Eine Reminiszenz an alte Zeiten ist bei Software-Herstellern mit Tradition recht beliebt: In Segas Dreamcast-Titel *Dynamite Cop 2* ist beispielsweise als Bonusspiel der Automat *Tranquilizer Gun* (1980) zu entdecken. Allgemein bekannt dürfte natürlich der *Donkey Kong*-Automat in *DK64* sein. Ganz neu sind diese Ideen allerdings nicht. Erstmals war ein solches Goodie in Shigeru Miyamotos *Super Mario Bros. 3* auf dem NES versteckt. Dort konnte man im Zweispieler-Modus eine Runde des klassischen *Mario Bros.* einlegen.

Moon Cresta

Eine weitere *Space Invaders*-Variante stammt von dem relativ unbekannten Entwickler Nichibutsu. *Moon Cresta* (Juni 1980) zeichnet sich vor allem durch abgefahrene, spacige Soundeffekte und scheinbar unberechenbare Flugmanöver der Gegner aus. Der Clou waren jedoch die Extraleben: Der Spieler begann mit einem kleinen Schiff, das nur einen Schuss zur Zeit abgeben konnte. War das erste Leben futsch, erhielt er für den zweiten Versuch ein etwas breiteres Schiff, das einen Doppelschuss besaß. Die dritte Variante schließlich hatte zwar auch diesen Vorteil, sie war allerdings so breit, dass ein erfolgreiches Ausweichen kaum noch möglich war. Hatte der Spieler ein paar Runden überstanden, konnte er mit ein wenig Geschick zwei seiner Raumschiffe zusammenkoppeln. Der Vorteil dabei war, dass er einen zweiten Doppelschuss abgeben konnte, bevor der erste vom Bildschirm verschwunden war. Falls diese Beschreibung Besitzern von 8-Bit-Heimcomputern bekannt vorkommt: Es gab eine dreiste Umsetzung namens *Space Eggs* von Sirius. Dieser Ideenklau bezüglich des relativ unbekannten japanischen Automaten



Moon Cresta (Nichibutsu, 1980)

war damals kein Einzelfall: Das Spiel *Survivor* von Synapse Software bedient sich beispielsweise schamlos bei Namcos *Bosconian*, übrigens das erste Spiel mit Continue-Option. (Im Heimbereich führte die VCS-Umsetzung von *Vanguard* (Century Games, 1981) diese Option ein.)

Defender

Eugene Jarvis studierte Computerwissenschaften an der Universität von Berkeley. Danach jobbte er zuerst bei Atari, bevor er zu Williams wechselte, dem zweitgrößten Flipper-Hersteller der USA. Als *Space Invaders* die Spielhallen eroberte, beschloss man, es auch mit Spielautomaten zu versuchen. Jarvis leitete das neue Projekt. Während der ersten Monate stand nur der Name des Debüts fest: *Defender*. Von diesem Punkt ausgehend, kamen die Ideen für das Spiel. Es galt etwas



Defender (Williams, 1980)

zu verteidigen, vorzugsweise Menschen auf einer Planetenoberfläche. Allerdings stand noch ein weiterer Faktor fest: das Datum, an dem das Spiel auf der AMOA-Messe (Amusement Machine Operators of America) präsentiert werden sollte. Drei Monate vor der Messe konnte sich niemand mit der Spielidee anfreunden. Jarvis stand mehrmals kurz



Eugene Jarvis (Defender, Robotron, Cruis'n USA)

davor, alles hinzuschmeißen, doch mithilfe von Larry DeMar zog er die Sache schließlich durch. In den letzten Wochen vor der Messe arbeitete die gesamte Belegschaft an dem Programm. Morgens um vier, am Tag der Präsentation, war schließlich eine spielbare Version fertig. Die ROMs mit dem Programmcode wurden gebrannt und wirklich in letzter Minute in das Vorführgerät eingebaut. Jarvis erinnert sich: „Und dann hielten alle *Defender* für einen Flop. Niemand traute sich, das Ding zu spielen. Ich glaube, alle hatten Angst vor den vielen Buttons.“ (*Defender* hatte einen Stick zum Hoch- und Runterlenken und fünf Buttons für Schub, Umdrehen, Feuer, Smartbomb und Hyperspace.) Als zweiter Flop wurde seinerzeit *Pac-Man* gehandelt, als zukünftiger Mega-Hit wurde Namcos *Rally X* angesehen.



Scramble (Konami, 1981)

Scramble

Im März 1981 griff auch Konami ins Geschehen ein, und zwar mit dem horizontal scrol- lenden Shooter *Scramble*. Obwohl das Spiel genauso beliebt wie erfolgreich war, gab es mit *Super Cobra* (von Parker für das VCS um- gesetzt) nur eine Fortsetzung.

Moon Patrol

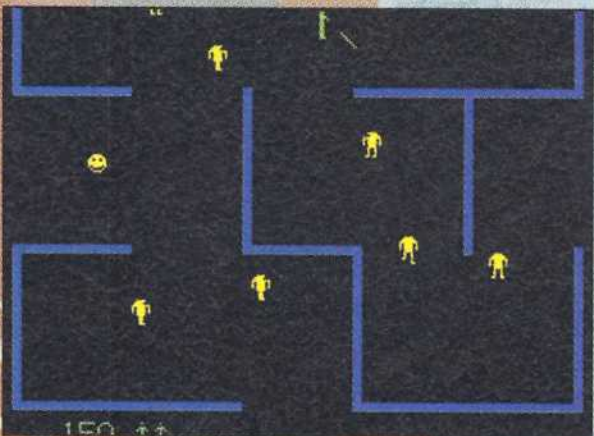
Die Firma Irem schuf mit *Moon Patrol* einen Meilenstein des Genres. Der Mondbuggy war für die damalige Zeit enorm detailliert darge- stellt und animiert, der Hintergrund bestand immerhin aus zwei Ebenen (Parallax-Scrolling). Seltsamerweise wurde dieser Superhit nie fort- gesetzt.



Moon Patrol (Irem, 1982)

Berzerk

Das banale Ballerspiel *Berzerk* (Stern, 1981) wurde durch die Sprachausgabe („Intruder Alert“, „The humanoid must not escape“) zum Kulthit. Hielt sich der Spieler zu lange in einem Raum auf, kam ein unbesiegbare Gegner namens Evil Otto (der hieß wirklich so!) ins Bild.



Berzerk (Stern, 1981)

Sinistar

Sinistar (Williams, 1982) wurde unter anderem von R. J. Mical (der später an der Konstruk- tion von Amiga, Lynx und 3DO beteiligt war) und Noah Falstein (der bei LucasFilm Games an den Klassikern *Maniac Mansion* und *Zak McKracken* mitarbeitete) entworfen.



Sinistar (Williams, 1982)

Gradius

Konamis legendäre Shooter-Serie *Gradius* wurde im Mai 1985 ins Leben gerufen. *Gradius II – Gofer's Ambition* (im Westen: *Vul- can Venture*) erschien 1987. *Gradius III* (1988) gilt als bester Teil der Serie, doch er war nicht besonders erfolgreich. Der Schwierigkeitsgrad war so enorm hoch, dass die wenigsten Men- schen auf diesem Planeten auch nur die Hälfte der sage und schreibe zwölf Level zu Gesicht bekommen haben. (In Japan gibt es allerdings Fans, die das Spiel mit einem Leben durch- spielen und die behaupten, Mitte des dritten Durchgangs würde es dann mehr oder we-



Gradius III (Konami, 1988)

niger unmöglich, weiterzukommen ...) Eine Heimumsetzung erschien erstmals in diesem Jahr für PS2, zusammen mit dem High-Res- Nachfolger *Gradius IV* aus dem Jahre 1998. (*Gradius III* für SNES weicht stark vom Au- tomatenvorbild ab.)

Im April 1990 startete Konami die *Parodius*- Serie. Wie der Name schon sagt, handelt es sich dabei um eine Parodie auf *Gradius*, die spielerisch jedoch nicht weniger genial ist. Von beiden Serien gibt es unzählige Umsetzungen sowie exklusive Titel für Heimkonsolen. *Salamander* (1986) und *Salamander II* (1996)



Parodius (Konami, 1990)

übernehmen zwar das Raumschiff und das Ex- trawaffenprinzip aus *Gradius*, doch bei diesen Spielen wechseln sich horizontale und verti- kale Level ab. *Salamander* wurde im Westen als *Life Force* (mit überarbeitetem Extrawaf- fensystem) veröffentlicht.

R-Type

Irems horizontaler Shooter (1987) ist noch legendärer als das große Konami-Vorbild. Die Grafik war seinerzeit unglaublich spektakulär, vor allem die gigantischen Endgegner. High- light des Spiels ist jedoch ohne Zweifel der un- zerstörbare Satellit, der an das Raumschiff an- gekoppelt und mit diversen Extrawaffen auf- gerüstet werden konnte. Die Fortsetzung

R-Type II (Dezember 1989) bot wenig Neues, nach *R-Type Leo* (Dezember 1992) geriet die Serie schließlich in Vergessenheit (Irem hatte den Satelliten aus unerfindlichen Gründen weg- rationalisiert), bevor sie vor zwei Jahren mit *R-Type Delta* wiederbelebt werden sollte, was leider nicht gelang.



R-Type (Irem, 1987)

Darius

Taitos Ballerspielserie *Darius* ist im Westen nicht so bekannt wie die Konkurrenten *Gradius* und *R-Type*. Der erste Automat erschien Ende 1986 und hatte als Besonderheit drei Bild- schirme nebeneinander, über die sich das Ge- schehen erstreckte. Dementsprechend gibt es auch keine akkurate Heimumsetzung des Spiels. Nach der Fortsetzung *Darius II* (1989) pausierte ebenfalls diese Serie (Anfang der 90er drohte das Shoot-'em-Up-Genre auszu- sterben!), bevor Taito 1997 mit *G-Darius* einen neuen Automaten präsentierte.



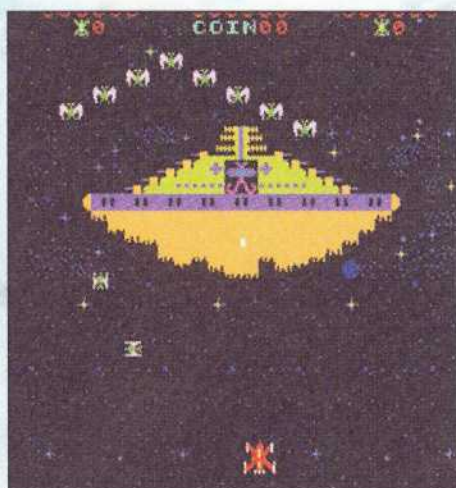
Darius II (Taito, 1989)

Space Harrier

Segas revolutionäre 3D-Hardware kam im De- zember 1985 bei *Space Harrier* zum Einsatz. 1987 folgte *Afterburner*, 1988 *Thunderblade*, 1989 *Galaxy Force* und 1991 schließlich *G-Loc*. Eine Deluxe-Variante des Spiels für Amuse- ment Parks mit einer rotierenden Pilotenkan- zel trägt den bezeichnenden Titel *R-360*.



Space Harrier (Sega, 1985)



Highlight von Phoenix (Century Games, 1980) war ein riesiges Mutterschiff, quasi der erste Endgegner überhaupt



Segas isometrischer Shooter Zaxxon war 1982 eine grafische Sensation (aber nicht besonders gut spielbar ...)



Yoshiki Okamoto, der spätere Produzent von Resident Evil, entwarf für Konami 1982 den Klassiker Time Pilot



Die Hintergrundmusik von Gyruss (Konami, 1983) stammt von Johann Sebastian Bach (Toccata und Fuge)

Monaco GP

Sega setzte bereits in frühen Jahren auf Präsentation. 1979 erschien neben dem simplen *Head On* (vgl. TOTAL! 11/99) auch *Monaco GP*, das neben seiner relativ detaillierten Farbgrafik durch ein aufwändiges Kabinett für Aufsehen sorgte. Dagegen konnte Namcos simples *Rally X* (1980) kaum bestehen. 1981 versuchte sich Sega mit *Turbo* erstmals in 3D.



Monaco GP (Sega, 1979)



Rally X (Namco, 1980)

Pole Position

Im September 1982 übernahm dann der Konkurrent Namco mit dem legendären *Pole Position* die Vorherrschaft im Rennspiel-Genre. Es gab nur eine Strecke, die Fortsetzung hatte 1983 immerhin schon vier Kurse.



Pole Position (Namco, 1982)

Hang-On

Einen neuen Grad an Realismus erreichte Sega im Juli 1985 mit dem Motorradrennspiel *Hang-On*. Das Spiel wurde von Yu Suzuki designt, der später zum Leiter der legendären Arcade-Abteilung AM2 aufstieg.



Super Hang-On (Sega, 1987)

OutRun

Der größte Klassiker unter den Rennspielen der 80er Jahre ist ohne Zweifel *OutRun* (November 1986). Am Steuer eines roten Ferraris rast der Spieler (mit einer Blondine auf dem Beifahrersitz) durch spektakuläre, gezoomte Sprite-Landschaften. Zu Beginn des Rennens konnte man eine von drei fantastischen Musiken am „Autoradio“ auswählen.



Das Lenkrad war mit Force-Feedback ausgestattet. Auf der gleichen Hardware basierten neben einer Reihe von Ballerspielen (siehe *Space Harrier*) auch *Super Hang-On* (1987), *Powerdrift* (1988), *Turbo Outrun* (1989), *Super Monaco GP* (1989) und *Rad Mobile* (1991), bevor Sega im August 1992 mit *Virtua Racing* schließlich auf Polygongrafik umstieg.

Final Lap

Namco hatte Segas 3D-Offensive anfangs wenig entgegenzusetzen. Statt auf Fun-Racer konzentrierte man sich auf realistische Formel-



Winning Run (Namco, 1989)

1-Rennen. Bei *Final Lap* (Dezember 1987) konnten erstmalig vier Automaten zusammengeschlossen werden und somit vier Spieler nicht nur gegen das computergesteuerte Feld, sondern auch gegeneinander antreten. Mit *Winning Run* (Februar 1989) stieg Namco dann als erste japanische Firma auf echtes, polygonales 3D um und kam damit Atari um wenige Monate zuvor (siehe unten). Ohne aufwändige Texturen konnte die undetaillierte Darstellung jedoch kaum begeistern. Die Wende kam erst 1993 mit *Ridge Racer*.

Chase H.Q.

Andere Firmen hatten in den 80er Jahren im Rennspielgenre wenig zu melden. Taito versuchte es 1988 mit dem actionlastigen *Chase H.Q.*, Konami mit dem realistischen (und immens schwierigen) *WEC Le Mans*. Auch aus den USA kam zu der Zeit wenig. Atari erzielte zumindest 1987 in Amerika mit *Roadblasters* einen Achtungserfolg. 1989 versuchte es Atari dann unabhängig von Namco mit einem Polygonspiel (*Hard Drivin'*).



Chase H.Q. (Taito, 1988)

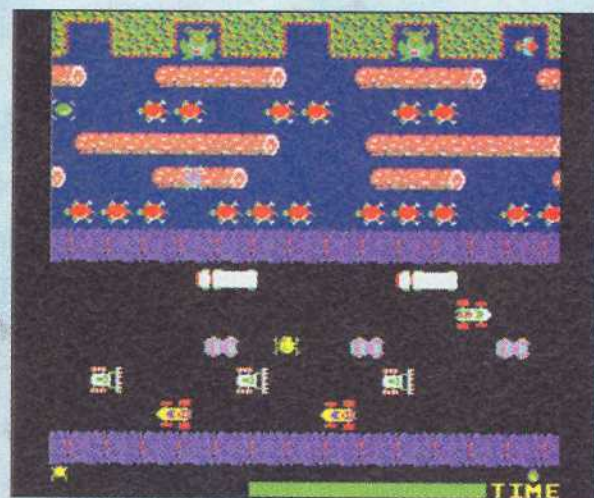
Prügelspiele

Karate Champ von Data East erschien im Juni 1984 und gilt als Urvater aller Prügelspiele. (Der Automat ist in dem Film *Bloodsport* mit Jean Claude van Damme zu sehen.) Das Spiel wurde mit zwei Sticks gesteuert und war erschreckend banal, weshalb es schnell in Vergessenheit geriet. Zeitgleich veröffentlichte Sega übrigens ein Wrestling-Spiel mit dem Titel *Appoooh – The Pro Wrestling Game*, bei dem man aus acht Charakteren (unter anderem ein dreister Hulk-Hogan-Verschnitt namens H. Hogen) auswählen konnte – bei *Karate Champ* war es lediglich einer. Konamis *Yie Ar Kung-Fu* (1985) geriet dank abwechslungsreicher Moves schon etwas interessanter, weiterhin gab es nur eine (mickrige) Spielfigur. Das änderte sich zwar bei Capcoms *Street*

Fighter (1987), bei dem mit Ryu und Ken zwei Figuren zur Wahl standen, die allerdings die gleichen Moves beherrschten, die mit zwei Tasten ausgeführt wurden. Abgesehen von Konamis Prügler waren alle Titel ziemlich erfolglos, weshalb das Genre eigentlich schon wieder am Ende war. Erfolgreicher waren Action-Prügler, bei denen man durch die Landschaft latschte und reichlich Gegner verprügelte, die des Weges kamen: *Shaolin's Road* (Konami, 1985), *Double Dragon* (Technos 1987), *Ninja Warriors* (Taito, 1988; wie *Darius* mit drei Bildschirmen) und *Final Fight* (Capcom, 1989). Glücklicherweise tat sich ab 1985 im Heimbereich einiges. *Way of the Exploding Fist* und *International Karate* waren wesentlich besser als alles, was es in den Spielhallen gab, von der Fortsetzung *IK+* (vor allem in der 16-Bit-

Cutie-Spiele

Automaten mit niedlichen Charakteren in der Hauptrolle spielten seit *Pac-Man* und *Donkey Kong* eine wichtige Rolle in den (japanischen) Spielhallen. Zu den beliebtesten Klassikern zählen *Frogger* (Konami, 1981), *Burger Time* (Data East, 1982), *Pengo* (Sega, 1982),



Frogger (Konami, 1981)

Mr. Do! (Universal, 1982), *Mappy* (Namco, 1983), *Mario Bros.* (Nintendo, 1983), *Congo Bongo* (Sega, 1983), *Crystal Castles* (Atari, 1983) *Q*Bert* (Mylstar/Gottlieb, 1983) und *Bubble Bobble* (Taito, 1986).



Dig Dug (Namco, 1982)



Congo Bongo (Sega, 1983)

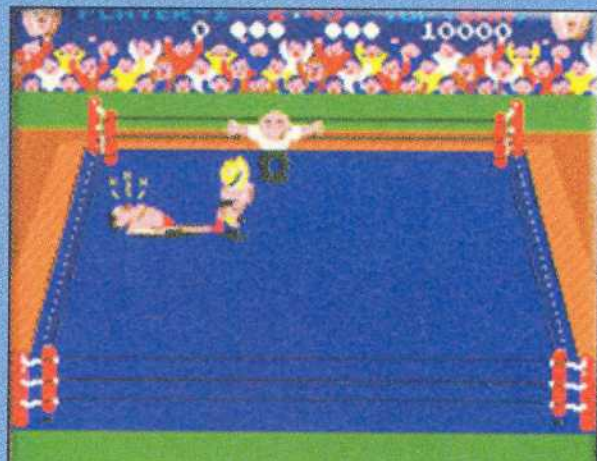
Namcos *Dig Dug* (1982) war vor allem deshalb bemerkenswert, weil eine kleine niedliche Spielfigur putzige Gegner aus dem Weg räumen musste, indem sie sie mit Hilfe einer Art Luftpumpe zum Platzen brachte. Der Designer von Konamis *Pooyan* 1982 wechselte übrigens später zu Capcom und zeichnete dort für die *Ghost'n Goblins*-Serie verantwortlich.



Bubble Bobble (Taito, 1986)



Karate Champ (Data East, 1984)



Appoooh (Sega, 1984)



Yie Ar Kung-Fu (Konami, 1985)



Street Fighter (Capcom, 1987)



Final Fight (Capcom, 1989)

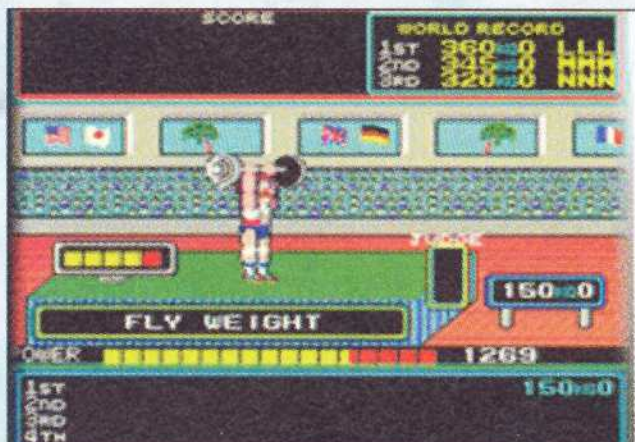


Warrior (Cinematronics, 1979)

Version für den Amiga) ganz zu schweigen. 1988 veröffentlichte System 3 schließlich *Bangkok Knights*, das erstmalig verschiedene Charaktere mit individuellen Moves bot. Man kann davon ausgehen, dass diese Computerspiele im Hause Capcom nicht ganz unbekannt waren, als man sich schließlich dazu entschloss, es noch einmal mit einem Beat 'em Up zu versuchen. *Street Fighter II – The World Warriors* debütierte im März 1991 und bot neben den acht unterschiedlichen Charakteren sechs Tasten, die eine Vielzahl von Schlag- und Trittkombinationen ermöglichten. Nur acht Monate später legte SNK mit *Garou Densetsu* (*Fatal Fury*) den Grundstein für ihr eigenes Prügelspiel-Imperium. Bereits 1979 veröffentlichte Cinematronics ein Kampfspiel namens *Warrior*, bei dem sich zwei Kämpfer aus der Draufsicht mit Schwertern beharkten. (Einen Abklatsch gibt es von Parker Brothers für das Atari VCS als *Star Wars – Jedi Arena*.) Als Beat 'em Up kann man das Spiel aber kaum bezeichnen.

Rest der Welt

Konamis *Hyper Olympics (Track & Field)* aus dem Jahre 1983 war eine dreiste Kopie des VCS-Spiels *Decathlon* von Activision.



Ataris *Gauntlet* (1985) konnte von vier Spielern gleichzeitig gespielt werden.



Geschmacklos I: Der japanische Originaltitel von Capcoms *Bionic Commando* (1986) lautet übersetzt „Hitlers Rückkehr“!



Geschmacklos II: Für *Atomic Runner Chelnov* ließ sich Data East 1988 vom GAU in Tschernobyl beeinflussen. Capcom übernahm ein Jahr später das Russland-Design für *Strider*.



Mit *Dragon Buster* präsentierte Namco 1984 ein Action-Adventure für die Spielhallen. Der Held sammelte Erfahrungspunkte und konnte seine Hitpoint-Anzahl steigern. Bei *Tower of Druaga* (1984) galt es, 20 Schätze zu finden.

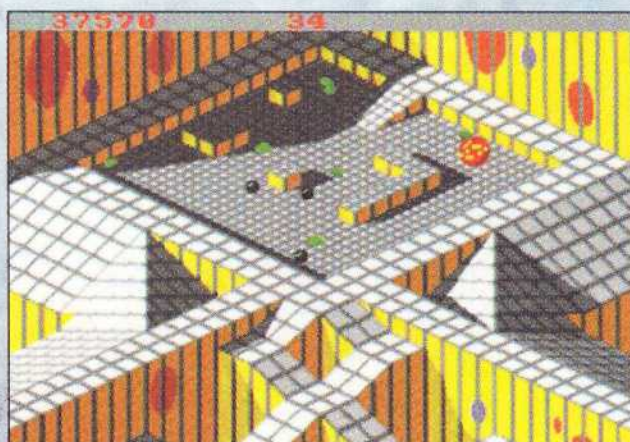


Dragon Buster (Namco, 1984)

SNK debütierte 1986 mit *Athena* in den Spielhallen. Der Hauptcharakter war eine schwertschwingende Amazone.



Ataris Kulthit *Marble Madness* war 1984 der erste Spielautomat mit Stereosound.



Konamis *Castlevania*-Automat (1988) hieß in Japan *Akuma-Jou Dracula*, im Westen *Haunted Castle*. Die NES- und SNES-Varianten waren deutlich besser. Gleiches gilt für *Contra* (Abbildung unten).



Von Ataris *I, Robot* (Isaac Asimovs Roboter-Serie lieferte die Inspiration für den Titel) wurden 1984 nur 1.000 Geräte produziert. Das von Dave Theurer (*Missile Command*, *Tempest*) designte Game bot als erstes Spiel der Videospielgeschichte Polygongrafik. Interessierte konnten für ihr Geld sogar ein Malprogramm starten. Nie wieder war ein Spiel seiner Zeit so unglaublich weit voraus. Gewisse Parallelen zu *StarFox/StarWing* für SNES sind sicherlich nicht ganz zufällig.



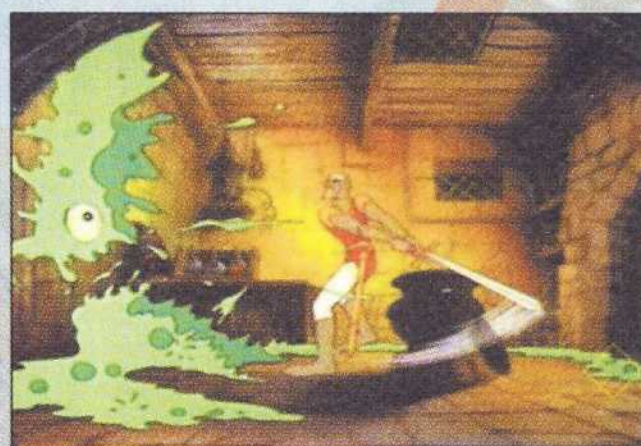
Einige Spiele gingen den umgekehrten Weg, das heißt von der Heimkonsole beziehungsweise dem Computer in die Spielhalle. Den Anfang machte 1983 *Cosmic Chasm* (Abb. unten; Original: Vectrex), es folgten unter anderem *Spelunker*, *Boulder Dash*, *Shanghai* und nicht zuletzt *Tetris*.



Tron (Bally/Midway, 1982) war das erste Automaten-Spiel mit Filmlizenz.



1983 brachte die amerikanische Firma Cinematronics den ersten Laserdisk-Automaten auf den Markt: *Dragon's Lair*. Die Grafik wurde von dem Studio des ehemaligen Disney-Zeichners Don Bluth (*Mrs. Brisby*, *Feivel*, *Titan A.E.*) designt. Eine solche Grafik hatte man nie zuvor bei einem Arcade-Spiel gesehen, geschweige denn für möglich gehalten. Kein Wunder, denn auf dem Bildschirm lief ein echter Zeichentrickfilm. Als Speichermedium diente der 1980 von Pioneer erfundene Laserdisk-Player. Der Preis dafür waren mangelhafte Interaktion und ungenügendes Gameplay.



Jetzt TOTAL! schnell!

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



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



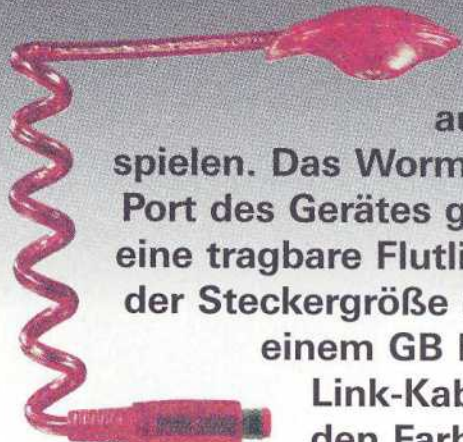
- 2** Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



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



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



Lieferung ohne Game Boy



TOTAL!

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

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

ABO ABO ABO ABO ABO ABO

10/2000

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 ernimmt der X-plan Verlag.

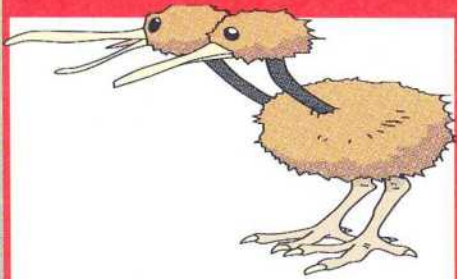


Hereinspaziert, hereinspaziert! Hier gibt es jede Menge Pokémon zu entdecken und zu fotografieren. Wir sagen euch, wie ihr manche Fabelwesen dazu bewegt, irre Aktionen auszuführen, wie ihr sämtliche Pokémon ablichten könnt und wie ihr die Items am sinnvollsten benutzt. Viele wunderschöne Fotos wünscht euch euer Holger!

TEIL 1

LEVEL 1 - DER STRAND

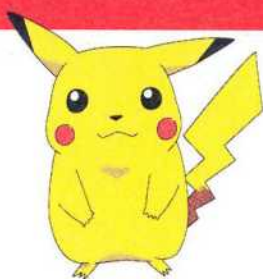
Dodu



Haut das Dodu mit einigen Rauchbomben um und schießt anschließend ein paar coole Fotos, wenn es sich wieder berappelt! Professor Eich wird euch dafür mit vielen Punkten belohnen.



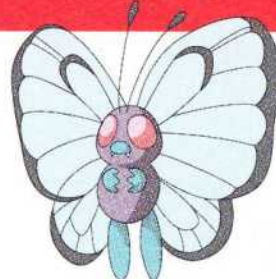
Pikachu



Direkt zu Beginn des Levels sitzt ein kleines Pikachu im Sand. Lockt es mithilfe einiger Äpfel zum Surfbrett, und ihr bekommt die Gelegenheit, ein surfendes Pikachu aufzunehmen.



Smettbos



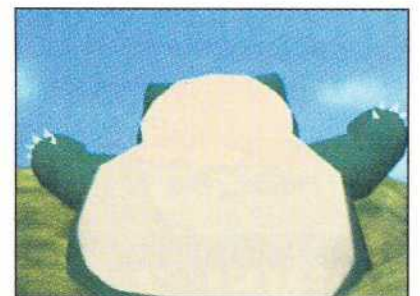
Smettbos tauchen zwar überall im ersten Level auf, das schönste Foto lässt sich aber beim ersten Paar schießen, auf das ihr trifft. Achtet darauf, dass ihr auch wirklich beide auf dem Bild habt!



Relaxo



Wenn ihr erst einmal im Besitz der Poké-Flöte seid, könnt ihr Relaxo dazu bewegen, für euch zu tanzen. Versucht verschiedene Melodien, denn Relaxo hat mehrere Tanzstile drauf!



Mauzi



Direkt hinter Relaxo trifft ihr auf ein Mauzi. Schmeißt eine Rauchbombe, um es umzuhausen, und spielt die Flöte, während ihr vorbeifahrt, um ein Foto von dem tanzenden Mauzi zu erhalten.



Sichlor



Kurz hinter Mauzi raschelt etwas auf der linken Seite im Gras. Werft Rauchbomben hinein, und ein Sichlor erscheint. Wartet, bis es sich zu euch dreht, und schießt ein paar hübsche Fotos!



Pikachu



Falls ihr Sichlor zuvor herausgelockt habt, kommen zwei Pikachus angerannt und springen auf die Baumstümpfe. Wenn ihr jetzt die Flöte spielt, führen sie eine Blitzattacke aus.



Chaneira



Wenn ihr Evoli einem Ball hinterherjagen seht, solltet ihr eine Rauchbombe auf das Spielzeug werfen. Es verwandelt sich in Chaneira, das ihr durch Werfen eines Apfels vom Toben abhaltet.



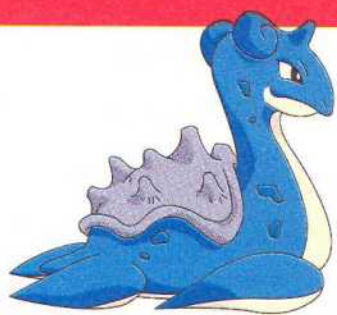
Evoli



Da ihr dem süßen Evoli das Spielzeug weggenommen habt, ist es ziemlich geknickt. Werft ihm ein paar Äpfel zu, und schon ist es wieder fröhlich und stellt ein schönes Motiv dar.



Lapas



Auch wenn Lapras scheinbar zu weit hinausgeschwommen ist, solltet ihr ein paar Fotos machen. Ein gutes Bild könnt ihr aufnehmen, wenn ihr direkt vor Kangama nach rechts seht.



Kangama



Bewerft das Kangama mit Äpfeln und Rauchbomben, um es zum einen umzudrehen und zum anderen so richtig wütend zu machen. Professor Eich liebt förmlich Fotos von verärgerten Kangamas.



Taubsi

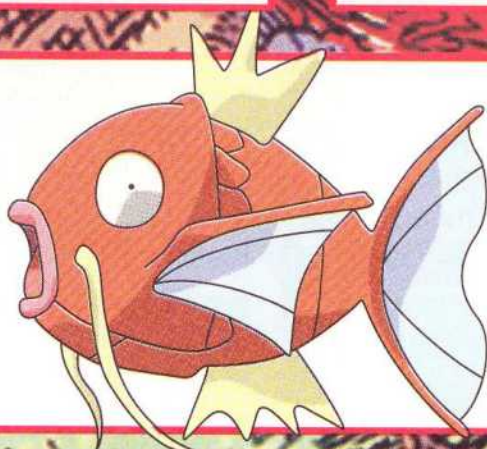


Hinter Kangama seht ihr zwei Taubsis, die gerade zurück in ihr Nest fliegen. Doch was ist das? Ein Mauzi macht Ärger und bekommt es prompt mit einer Wirbelwindattacke eines Taubsis zu tun! Schießt ein Foto, und viele Punkte sind euch sicher!



Karpador

Werft einfach ein paar Äpfel in irgendein Gewässer, und schon wird das Pokémon erscheinen.



LEVEL 2 - DER TUNNEL

Pikachu



Als Erstes trifft ihr in diesem Level auf Pikachu. Nehmt es auf, und es rennt zu einem anderen Ort. Auch dort solltet ihr es fotografieren, damit es wegrennt und eventuell sogar auf ein Lektrobal klettert.



Elektek



Elektek verfolgt ein Lektrobal bis dieses Pokémon explodiert und Elektek von der Wucht umgerissen wird. Haltet bei dieser Aktion drauf, und ihr erhaltet relativ viele Punkte.



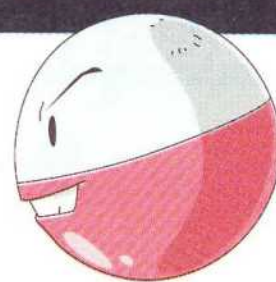
Kokuna



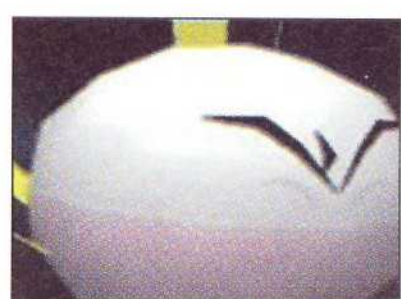
Die explodierenden Lektrobals bewirken, dass viele Kokunas von der Decke abseilen. Je mehr ihr von ihnen auf einem Bild habt, desto besser für euer Punktekonto.



Lektrobal



Wenn ihr ein Lektrobal im Moment der Explosion aufnehmt, erhaltet ihr eine gute Punktzahl.



Zubat



Passt gut auf, wenn ihr den Raum mit den Lektrobals und Kokunas verlasst! Sobald sich die Tür öffnet, fliegt ein Zubat auf euch zu und stellt ein hervorragendes Motiv dar.

Zapdos



Lockt Pika mit Äpfeln zu dem Ei und lasst es durch Spielen der Flöte eine Blitzattacke ausführen. Ein Zapdos schlüpft, und ihr habt ein weiteres Pokémon im Album.



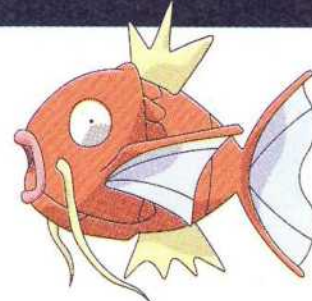
Alpollo



In den Hallen des Tunnels schwebt rosarotes Gas durch die Gegend. Nehmt es auf, und wenn ihr den Film entwickelt, wird ein Alpollo erscheinen!



Karpador



Kurz vor dem Ende des Zapdos-Bereichs seht ihr auf der rechten Seite einen Pool. Eventuell hüpft ein Karpador heraus und stellt sich euren Fotokünstern.



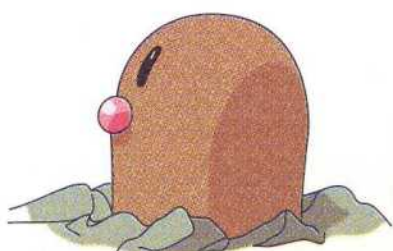
Elektek



Falls ihr Zapdos befreit habt, könnt ihr eines der Elektteks mithilfe eines Apfels zu einer lustigen Pose bewegen. Habt ihr Zapdos nicht befreit, bringt ihr sie mithilfe einer Rauchbombe dazu, eine elektrische Aktion auszuführen.



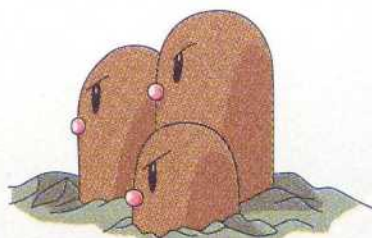
Digda



Digda hängt immer mit seinem Freund Pikachu herum und lässt sich relativ leicht ablichten.

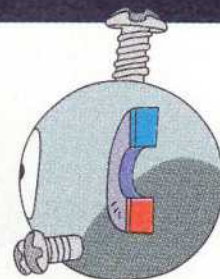


Digdri



Nehmt Digda sofort beim Betreten des Raums auf! Pika wird davonlaufen und sich weiter hinten wieder hinsetzen. Genau dort wird ein weiteres Digda auftauchen. Nehmt auch dieses auf, und bei der nächsten Position von Pika wird ein Digdri erscheinen. Macht immer so weiter, und bald werdet ihr drei Digdri auf einem Bild haben!

Magnetilo

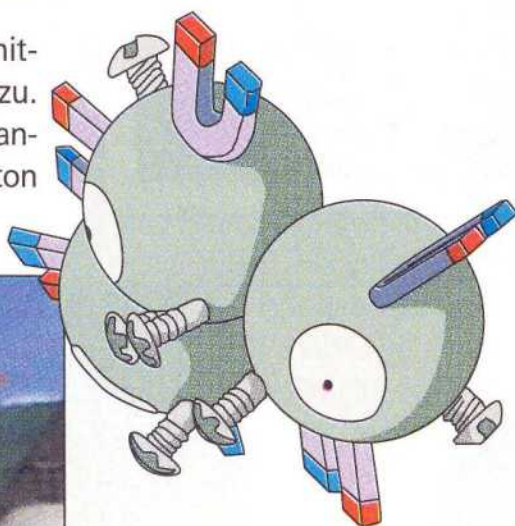


Magnetilo ist von eurem Vorhaben, es abzulichten, nicht gerade begeistert. Werft zunächst einen Apfel nach dem Pokémon, dann habt ihr die Chance, es zu fotografieren.



Magneton

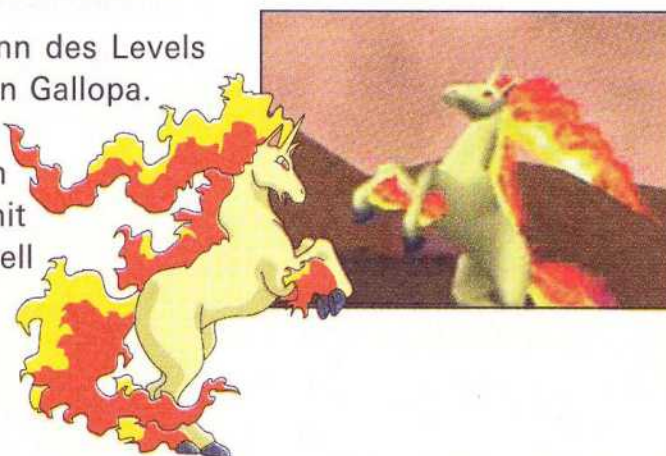
Treibt die drei Magnetilos mithilfe von Äpfeln aufeinander zu. Sie werden sich gegenseitig anziehen und somit ein Magneton bilden.



LEVEL 3 - DER VULKAN

Galopa

Direkt zu Beginn des Levels trifft ihr auf ein Galopa. Werft mit Äpfeln nach dem Pokémon, damit es sich eventuell aufbäumt.



Vulpix



Die Vulpix lassen sich mit Äpfeln durch den kompletten Level locken. Am Ende belohnen sie euch mit lustigen Aktionen, die auf Film gebannt jede Menge Punkte bringen. Doch auch allein abgelenkt, bieten die niedlichen Pokémon ein schönes Motiv, wenn sie doch nur nicht so eine große Angst vor eurem Vehikel hätten!

Magmar & Glumanda



Werft einen Apfel direkt in die Mitte zwischen den beiden. Magmar wird daraufhin Glumanda attackieren und Glumanda sich vor euren Augen in Glutexo verwandeln – ein Superbild!



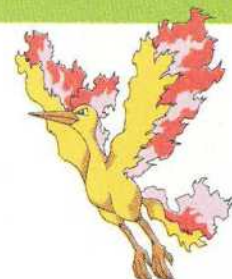
Glumanda



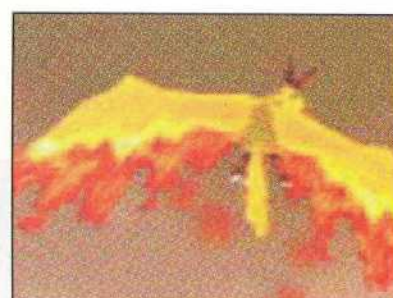
Passt auf das Lavados-Ei auf und zerstört es nicht, indem ihr darüber fahrt. Schmeißt einen Apfel in Richtung Glumanda, und es wird seine Freunde zu Hilfe rufen, um das Ei beiseite zu räumen. So erhaltet ihr die Möglichkeit für ein fantastisches Gruppenbild.



Lavados



Um Lavados aufnehmen zu können, müsst ihr das Ei mithilfe einer Rauchbombe oder eines Apfels in die Lava befördern. Um ein richtig gutes Bild zu erhalten, solltet ihr bis zu dem Moment warten, in dem Lavados die Flügel am Himmel ausbreitet!



Magmar



Direkt hinter dem Lavados-Ei könnt ihr zwei Magmars dazu bringen, gegeneinander zu kämpfen. Schmeißt einfach einen Apfel in ihre Richtung und wartet ab!



Fukano



Werft in jeden der drei mit Lava gefüllten Krater eine Rauchbombe! Fukano wird aus einem der Löcher springen und sich die Lava aus dem Fell schütteln – der ideale Schnappschuss!



Arkani



Arkani kommt nur ab und zu aus einem der Krater gehüpft, deshalb solltet ihr ganz genau aufpassen! Auch bei diesem Fabelwesen ist ein Bild vom Abschütteln der Lava besonders lukrativ.



Glutexo

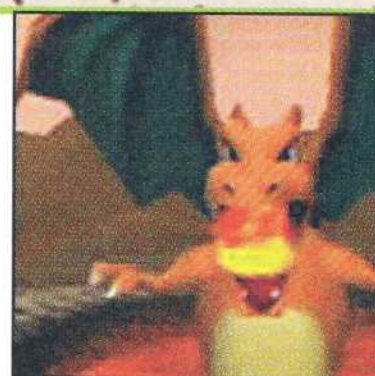


Ein Glutexo schleicht um ein Lavaloch herum. Wenn es euch hört, könnt ihr eine schöne Nahaufnahme machen.



Glurak

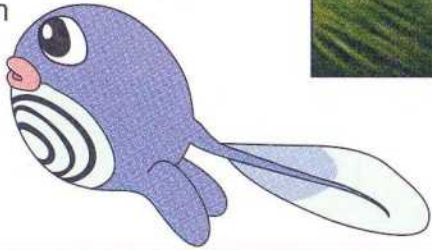
Wenn ihr Glutexo in die Lava stoßt, entwickelt es sich zu Glurak weiter und verschafft euch ein weiteres Pokémon für eure Fotosammlung.



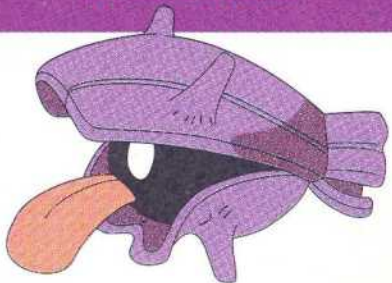
LEVEL 4 - DER FLUSS

Quapsel

Treibt die Quapsels zusammen, indem ihr sie mit Rauchbomben erschreckt! Wenn alle drei zusammenstehen, solltet ihr noch eine weitere Rauchbombe werfen, um ein schönes Foto zu bekommen.



Muschas



Wenn ihr das erste Flegmon passiert habt, springen Muschas hoch. Sie sind nicht einfach aufzunehmen. Ihr könnt euch aber an dem Pokémon versuchen, das das Flegmon angelt.



Giflor



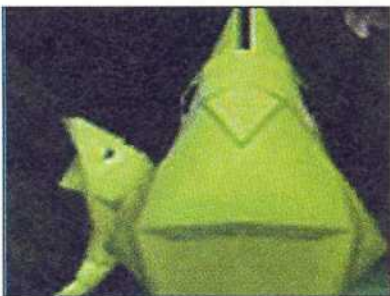
Gegenüber dem ersten Flegmon seht ihr ein schlafendes Giflor. Spielt die Poké-Flöte und weckt es dadurch auf! Die meisten Punkte gibt es, wenn Giflor springt!



Safcon



Werft einige Rauchbomben in Richtung der unter der Decke hängenden Safcon! Sie seilen sich daraufhin ab, und ihr könnt schöne Fotos schießen.



Enton



Direkt bei den Safcons könnt ihr ein Enton entdecken, das um einige Baumstümpfe herumschwimmt. Bewertet es mit Rauchbomben, um es in eine gute Position für schöne Fotos zu bringen! Um euch ein wenig mehr Zeit zu verschaffen, solltet ihr zuvor ein Safcon von der Decke holen, damit euer Fahrzeug blockiert wird.

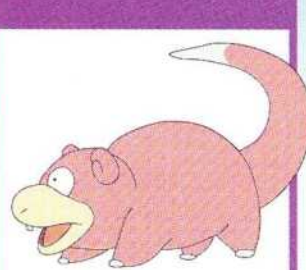
Bisasam



Das eine Bisasam müsst ihr mithilfe einer Rauchbombe bewerfen, das andere mithilfe eines Apfels anlocken, um ein Foto von beiden machen zu können.



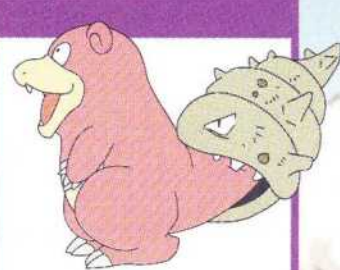
Flegmon



Wartet bei diesem Pokémon ab, bis ihr wirklich so nah wie möglich bei ihm seid – es hat nämlich überhaupt keine Angst vor dem Fahrzeug!



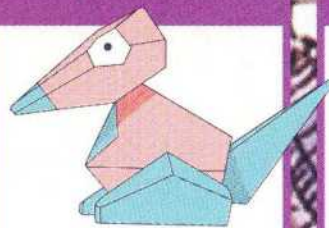
Lahmus



Lockt das Flegmon mithilfe einiger Äpfel zu dem Schild mit dem Bild eines Muschas. Flegmon wird anfangen zu fischen und nach kurzer Zeit einen Muschas fangen, um sich danach in Lahmus zu verwandeln.



Porygon



In der rechten Wand direkt hinter Enton verstecken sich zwei Porygons. Benutzt Rauchbomben, um sie aus ihrem Versteck zu locken, und weitere, um sie ihre echten Farben annehmen zu lassen.



Austos



Um auch Austos aufnehmen zu können, müsst ihr einfach nach den Porygons das Speed-Up-Item benutzen. Wenn ihr richtig schnell seid, habt ihr sogar die Chance, zwei Austos auf einmal aufs Bild zu bekommen.



Pikachu



Am Ende des Levels trifft ihr noch einmal auf ein Pikachu. Nehmt es auf, um es hin- und herrennen zu lassen. Schafft ihr es, Pikachu richtig schnell werden zu lassen und dabei aufzunehmen, erhaltet ihr 800 Bonuspunkte.



Das war's für dieses Mal! In der nächsten Ausgabe folgen dann die letzten drei Level, und wir verraten euch noch ein paar Geheimnisse!

TIPPS & TRICKS wanted!

*Lasst uns an eurem
Wissen teilhaben!*

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 Tastenkombi-
nationen sehr schnell und möglichst flüssig einge-
geben 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

E-Mail: shortys@x-plain.de

TIPPS &

NINTENDO 64

Army Men: Air Combat

Ale Helikopter und alle Level freischalten

Gebt als Passwort R, C←, ↑ ein!

Levelanwahl

Gebt die unten aufgeführten Tastenkombinationen als Passwort ein!

Level	Passwort
2	↑, ↓, ←, →
3	↑, ↓, ←, →
4	↓, ↑, ←, →
5	→, ↑, ←, ↓
6	↓, ↑, →, ↓
7	←, ↓, L, ↑
8	←, ↓, L, ↑
9	←, ↓, L, ↓
10	L, ↑, ←, ↓
11	L, ↑, ←, ↑
12	L, ↑, L, ↓
13	L, ↓, ↑, ←
14	R, C→, ↑, →
15	C↓, L, ↓, ↓
16	R, C←, →, ↑

Battlezone: Rise of the Black Dogs (NTSC)

Diverse Cheats

Satelliten umsonst erhalten

Haltet im Hauptmenü Z gedrückt und gebt dann die Tastenkombination B, C←, C↓, A ein!

Unendlich viel Munition

Haltet im Hauptmenü Z gedrückt und gebt dann die Tastenkombination L, R, L, R ein, um den Cheat zu aktivieren!

Unendlich viel Panzerung

Haltet im Hauptmenü Z gedrückt und gebt dann die Tastenkombination ↑, →, ↓, ← ein!

Alle Level freischalten

Haltet im Hauptmenü Z gedrückt und gebt dann die Tastenkombination C↑, C→, C↓, C←, Start ein!

Chopper Attack

Diverse Cheats

Cheat-Menü



Sobald im Eröffnungsbildschirm die Nachricht „Press Start“ erscheint, haltet Z gedrückt und gebt →, ←, ↑, ↓, A, B, Start ein!

Alien Disruptor

Beendet den siebten Level im Expert-Modus erfolgreich, um an diese Waffe zu gelangen!

Verschiedene Blickwinkel für den Hubschrauber im Auswahlmenü

Geht mit dem Cursor auf einen Hubschrauber, ohne ihn jedoch auszuwählen! Drückt den L-Button, woraufhin eine Statistik mit dem Bild eines rotierenden Choppers erscheint! Mit dem Analogstick lässt sich nun die Rotation des Bildes steuern.

Levelanwahl

Drückt im Eröffnungsbildschirm siebenmal C↑, um in dieses Menü zu kommen!

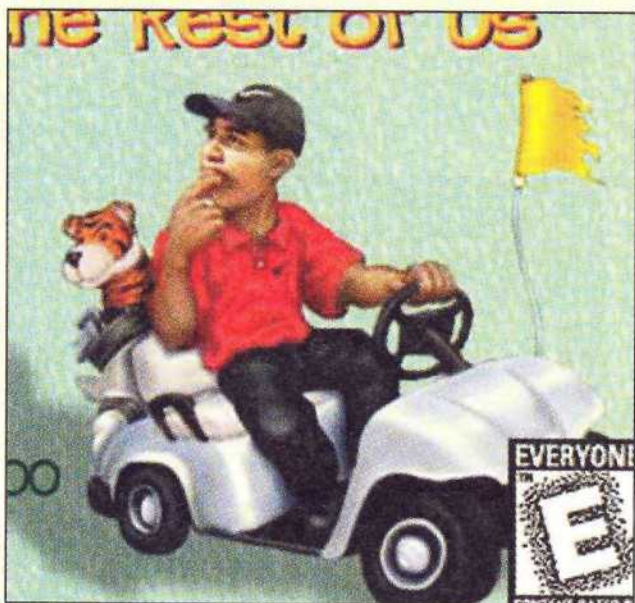
Präsident mit Schleudersitz

Gebt während des Spielens die Tastenkombination Z + C↑ + C↓ ein und schießt eine zielsuchende Cluster-Rakete auf euren Gegner! Wenn sie trifft, seht ihr wie der Präsident aus der Maschine springt.

Cyber Tiger Woods Golf (NTSC)

Diverse Cheats

Neues Aussehen für Tiger



TRICKS

Ändert Tigers Namen in Prodigy!

Alien freischalten

Ändert den Namen eines Charakters in Ufo!

Kimmi freischalten

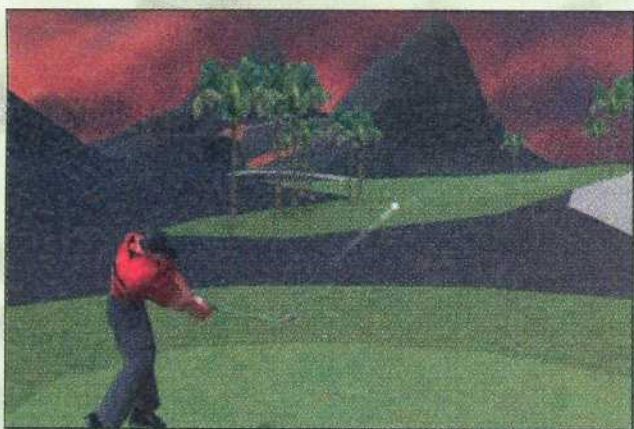
Ändert den Namen eines Charakters in Rapper!

Starr freischalten

Ändert den Namen eines Charakters in Starr!

Vulkan-Kurs freischalten

Ändert den Namen eines Charakters in Sthelens!



Excitebike 64

Diverse Cheats

3D-NES-Excitebike-Modus freischalten

Beendet im härtesten Schwierigkeitsgrad die Herausforderungsrunde (Challenge Round) als Erster, um den Modus freizuschalten!

Bestzeiten-Liste

Gebt als Code „PATWELLS“ ein, um euch neuen Herausforderungen zu stellen.

Cheat-Menü aufrufen

Um in das Cheat-Menü zu gelangen, müsst ihr im Hauptmenü L gedrückt halten und die Kombination C→, C↓, A eingeben.

Große Köpfe

Gebt im Cheat-Menü „BLAHBLAH“ ein!

Unsichtbarer Fahrer

Gebt im Cheat-Menü „INVISRIDER“ ein!

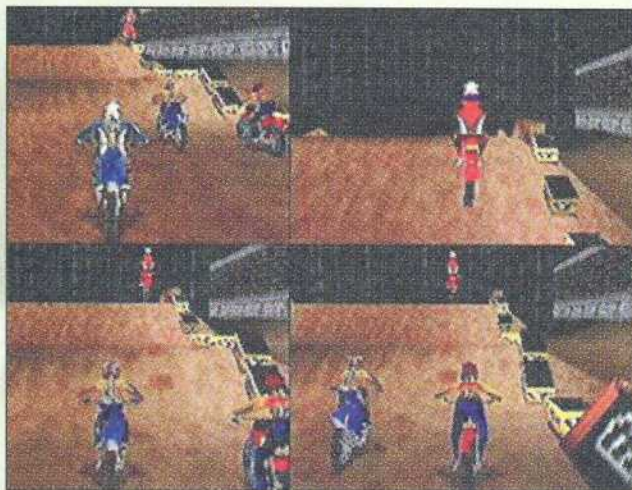
Spiegel-Modus

Gebt im Cheat-Menü „YADAYADA“ ein!

Nacht-Modus

Gebt im Cheat-Menü „MIDNIGHT“ ein!

Kleine Köpfe



Gebt im Cheat-Menü „PINHEAD“ ein!

Stunt-Bonus

Gebt im Cheat-Menü „SHOWOFF“ ein!

Hill-Climb-Modus freischalten

Beendet die Gold-Runde in der Amateursaison als Erster, um diesen Modus freizuschalten!

NES-Excitebike-Modus freischalten

Beendet den Tutorial-Modus, indem ihr alle Stunts absolviert, um diesen Modus freizuschalten.

Fußball-Modus

Beendet im leichtesten Schwierigkeitsgrad die Silber-Runde als Erster!



Gauntlet Legends (NTSC)

Leicht verdiente Erfahrungspunkte

Betretet einen Level eurer Wahl und sucht euch einen Pfad oder eine Treppe, die einen Hügel hinaufführen und an deren Ende ein Generator steht! Wartet am Anfang des Pfades beziehungsweise der Treppe und haltet den Angriffsknopf gedrückt! Die Monster strömen nur

Shortys

so aus dem Generator, und eure Erfahrungspunkte steigen stetig an, während ihr sie bekämpft. Wenn eure Erfahrungswerte nicht mehr zunehmen, bedeutet dies, dass die Monster aufgegeben haben. Lauft nun zum Generator und schlagt einmal auf ihn ein, bevor ihr wieder zurückrennt! Diese Strategie funktioniert jedoch mit kleineren Monstern nicht besonders gut!

Falconess freischalten

Um an diesen Charakter zu kommen, der dieselben Turbo-Angriffe wie die Valkyre besitzt, müsst ihr in die Bonusrunde in der Schlosswelt erreichen. Sammelt dort 50 Münzen, und ihr spielt die Falconess frei!

Jackal freischalten

Bahnt euch euren Weg durch den zweiten Level der Eiswelt! Gegen Ende des Levels befindet sich über einem Stapel Kisten in einer Sackgasse eine Falltür. Die Falltür findet ihr, indem ihr auf den gefärbten Kisten nach oben klettert. Dort angekommen dreht ihr euch so weit um, bis ihr eine Möglichkeit seht, nach unten zu gelangen. Klettert nun an den andersfarbigen Kisten hinauf, die sich vor dem



Ausgang befinden! Stellt euch auf die Falltür und sammelt im neuen Raum 50 Amulette, um Jackal, eine mächtigere Form des Zauberers, freizuspielen.

Minotaurus freischalten

Findet im vierten Berglevel jeden Schalter! Anstatt den Level durch den Ausgang zu verlassen, stellt ihr euch auf die Tür mit dem Totenkopf. In der daraufhin folgenden Bonusrunde sammelt ihr 50 Münzen, bis die Zeit verstrichen ist. Nun habt ihr den Minotaurus freigespielt.



TIPPS & TRICKS

Shortys



Summoner freischalten

Sammelt alle Scherben und besiegt den ersten Scorn! Lasst die Türen geöffnet und begeben euch zur ersten Arena! Sobald ihr den Ausgang erreicht, geht nach links und folgt dem Verlauf der Mauer, bis ihr an ein Tor kommt. Sammelt nun 50 Summoner-Münzen, was nicht ganz so einfach ist, weil sie nur einen schwachen Lichtschein von sich geben und schwer zu sehen sind.

Tigress freischalten

Begeht euch zum ersten Stadtlevel! Findet alle Schalter und geht zum Portal! Wenn ihr dem kleinen Weg am Portal gefolgt seid, kommt ihr zu einem Berg mit einer Kiste, einem Schalter und Gevatter Tod. Kümmert euch nicht um ihn, sondern betätigt den Schalter so, dass er in eure Richtung zeigt! Euer Weg führt euch daraufhin zu einigen Zombies und einer Falltür, auf die ihr euch nun stellen müsst. Sammelt, wie gehabt, 50 Münzen ein, um den neuen Charakter freizuschalten!

Schnellfeuer-Trick

Sucht euch einen Gegner und attackiert ihn, indem ihr in ihn hineinlauft und im Moment der

Berührung Z gedrückt haltet! Dreht euch nun um und geht in eine andere Richtung! Wenn alles richtig geklappt hat, bewegt ihr euch recht langsam, könnt dafür aber sehr schnell schießen. Dieser Trick eignet sich am besten dazu, größere Gruppen von Feinden auch ohne den Einsatz von Magie oder Turbo auszu-schalten.

Dem Tod etwas Gutes abgewinnen

Bevor ihr Kisten oder Fässer öffnet, von denen ihr wisst, dass der Tod in ihnen lauern könnte, benutzt ihr einfach euren magischen Trank. Sobald ihr den Tod schreien hört, öffnet ihr die Kiste, und es wird eine positive Überraschung auf euch warten. Dieser Trick funktioniert jedoch nicht, wenn der Tod die Form einer Statue angenommen hat.

International Track & Field 2000

Stabhochsprung freischalten

Gebt im Championship-Modus „L.A.“ als euren Namen ein!

GAME BOY COLOR

WWF Wrestlemania 2000

Gegner freischalten

Um gegen die Gegner anzutreten, wählt ihr einen der fett gedruckten Kämpfer im Meisterschaftsmodus aus und gebt dann die nachfolgenden Passwörter ein!

Billy Gunn

Gegner

Big Boss Man
Jeff Jarret
Kane
Ken Shamrock
Mankind
Road Dogg
Shawn Michaels
Steve Austin
The Big Show
The Rock
Triple H
Undertaker
Val Venis
X-Pac/Ken Shamrock

Passwort

PJN9
PJKB
PKBY
PJRW
PJIC
PJH!
PJM6
PJ18
PJSS
PJ7N
PJXC
PJ3P
PJHT
PJZX

Steve Austin

Gegner

Big Bossman
Big Show
Billy Gunn
Jeff Jarrett
Kane
Ken Shamrock
Mankind
Road Dogg
Shawn Michaels/Val Venis
Triple H
The Rock
Undertaker
Val Venis
X-Pac

Passwort

CSTP
C525
CSP6
CSGO
CS4L
CSD7
CS66
CSK8
CS0T
CSX9
CS8K
CS!9
CSQS
CSL3

The Rock

Gegner

Big Bossman
Big Show
Jeff Jarrett
Kane
Ken Shamrock
Mankind
Mr. Ass
Road Dogg
Shawn Michaels
Stone Cold
Triple H
Undertaker
Val Venis
X-Pac

Passwort

FSS3
FS2K
FSH4
FS30
FSDM
FS6L
FSPL
FSKN
FSZ7
FS!P
FSXP
FS7Z
FSR6
FSLH

Undertaker

Gegner

Big Bossman
Billy Gunn
Kane
Ken Shamrock
Mankind
Road Dogg
Shawn Michaels
Steve Austin
The Big Show
The Rock
Triple H
Val Venis
X-Pac

Passwort

2BRN
2BLH
2B2K
2BPL
2B6L
2BH4
2BS3
2B!P
2B30
2B7Z
2BKP
2BDM
2BKN





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: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080°, Aero Gauge, Snowboard Kids

TOTAL! 6/98

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

TOTAL! 7/98

Specials: Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Frenks
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

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

TOTAL! 10/98

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

TOTAL! 11/98

Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, 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: BattleTanx, South Park
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, Klax, Silicon Valley
Tipps&Tricks: Shadowgate Classic (GB, Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe (GB)

TOTAL! 9/99

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

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 Yoshiaki Okamoto von Capcom

N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legenden des verlorenen Landes,
Game-Boy-Tests: AllStar Tennis '99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL! 1/2000

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

TOTAL! 2/2000

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

TOTAL! 3/2000

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

TOTAL! 4/2000

Poster: Pokémon Stadium, Operation WinBack
Specials: Pokémon – Der Film, Die Geschichte der Videospiele (Teil 6)
N64-Tests: ECW Hardcore Revolution, Jeremy McGrath Supercross 2000, Paperboy, PGA European Tour Golf, Pokémon Stadium, Tony Hawk's Skateboarding
Game-Boy-Tests: International Track & Field, Konami Winter Games
Tipps&Tricks: DK64, Jet F. Gemini, Pokémon

TOTAL! 5/2000

Poster: 150 Pokémon
Specials: 64DD, Anime & Manga: Kenichi Sonoda

TOTAL!
Heft-Shop

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

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 (Teil 4), Perfect Dark (N64, Teil 1)

TOTAL! 9/2000



Poster: ISS 2000, Turok 3
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 9), Game Boy – Hall of Fame (Teil 2)
N64-Tests: ISS 2000, Turok 3
Game-Boy-Tests: Croc, DSF Fußball Manager, Hype the Time Quest, Tomb Raider, Triple Play 2001, Wacky Races Autorennen Total
Tipps&Tricks: Lufia (SNES) – Helpline Special (Teil 5), Perfect Dark (N64, Teil 2)

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

Stück Ausgabe

☐ 5/96 DM 6,80
☐ 8/96 DM 6,80
☐ 9/96 DM 6,80
☐ 10/96 DM 6,80
☐ 12/96 DM 6,80
☐ 1/97 DM 6,80
☐ 2/97 DM 6,80
☐ 4/97 DM 6,80
☐ 5/97 DM 6,80
☐ 6/97 DM 6,80
☐ 7/97 DM 6,80
☐ 8/97 DM 6,80
☐ 9/97 DM 6,80
☐ 10/97 DM 6,80

Stück Ausgabe

☐ 11/97 DM 6,80
☐ 12/97 DM 6,80
☐ 1/98 DM 6,80
☐ 2/98 DM 6,80
☐ 3/98 DM 6,80
☐ 4/98 DM 6,80
☐ 5/98 DM 6,80
☐ 6/98 DM 6,80
☐ 7/98 DM 6,80
☐ 8/98 DM 6,80
☐ 9/98 DM 6,80
☐ 10/98 DM 6,80
☐ 11/98 DM 6,80

Stück Ausgabe

☐ 1/99 DM 6,80
☐ 2/99 DM 6,80
☐ 3/99 DM 6,80
☐ 4/99 DM 6,80
☐ 5/99 DM 6,80
☐ 6/99 DM 6,80
☐ 7/99 DM 6,80
☐ 8/99 DM 6,80
☐ 9/99 DM 6,80
☐ 10/99 DM 6,80
☐ 11/99 DM 6,80
☐ 12/99 DM 6,80

Stück Ausgabe

☐ 1/00 DM 6,80
☐ 2/00 DM 6,80
☐ 3/00 DM 6,80
☐ 4/00 DM 6,80
☐ 5/00 DM 6,80
☐ 6/00 DM 6,80
☐ 7/00 DM 6,80
☐ 8/00 DM 6,80
☐ 9/00 DM 6,80

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

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

Breath of Fire (SNES)

Henrik Heinsohn aus Hamburg quält sich schon eine ganze Weile mit folgendem Problem herum: In der riesigen Burg an den blutroten Seen soll man mit dem Maulwurf und durch seine Klaue etwas erreichen, aber wie? Henrik bittet um eine schnelle Antwort und würde sich sehr freuen, wenn ihr ihm helfen könntet.

Donkey Kong Country 2 (SNES, PAL-UK-Version)

Jens Menzer hat Probleme mit seinem Action Replay MK 3 in Verbindung mit seiner englischen PAL-Version des Spiels. Nun sucht er Codes, die er mit dieser Fassung verwenden kann. Wer hilft ihm?



Dragon Quest Monsters (GBC)

Christoph „Dragon“ Klinger aus Rosenheim züchtet in seiner Freizeit Monster. Um ein richtig guter Züchter zu werden, fehlen ihm nur noch drei Monster: Rockvogel, Donnerer, Mime. Aus welchen Kreuzungen gehen diese hervor?



Markus Dertwinkel aus Düsseldorf ist auf der Suche nach dem Monster Tamuha. Außer-

dem möchte er gerne wissen, wie er die Kampfrose bekommt. Welcher Monsternmaster kann Markus einen Tipp geben?

Tobias Hoffmann konnte schon einige Fragen beantworten, ist aber trotzdem noch auf eure Hilfe angewiesen.

1. Gibt es irgendeine Methode, mit der man den Monsternmaster leichter besiegen kann? Gesucht wird eine Technik, die mehr Schaden zufügt als Big Bang (zirka 180).
2. Gibt es Techniken (außer Dämonhieb und Metakill), die den Goldslime von Monsternmaster verletzen können?
3. Wie erhält man die Monster Goldslime, Goldgolem, Skorpion, Hornkäfer, Lavadämon und Eisdämon?

Auch **Paul Erdtmann** ist ein Freund der kleinen Gruselgestalten und interessiert sich für folgende Themen:

1. Gibt es einen Cheat für das Action Replay Pro (Game Buster), durch den man immer 99.999 G (Goldstücke) besitzt?
2. Wie kann ich Watabo und Mandevil durch Paarung bekommen? Geht das überhaupt?
3. Ist Durans Leibwache Terry eigentlich auch ein Monster? Wenn sie eines ist, dann wäre es nett, einmal den Zuchtplan zu kennen. Kann ihn jemand erstellen und einschicken?
4. Ich suche die Zuchtpläne aller Dämonenkönige und sonstigen ?-Exemplare.

Duke Nukem: Zero Hour (N64)

Marcel (10) kennt bereits einige Cheats für diesen Third Person Shooter. Nun möchte er aber auch gerne die restlichen anwenden können. Unendlich Munition und die First-Person-Perspektive hat er schon auf Lager. Wer kennt weitere Cheats oder Passwörter für die PAL-Version?



TRICKS

Jet Force Gemini (N64)

Yvonne Böge ist noch nicht ganz durch das Abenteuer der drei Jet-Forcelers durch und möchte daher gerne wissen, wie viele und welche Bonusplaneten oder Raumschiffe es noch gibt und von wo aus man sie erreichen kann. Bis dato hat sie folgende Stellen bereits besucht: das Schiffswrack, den Steinbruch, den Fußweg und das Eiland. Sind da noch mehr versteckte Stationen?

The Legend of Zelda DX - Link's Awakening (GBC)

Michael Lemberger aus Burgkirchen bittet um eine ausführliche Komplettlösung zum sechsten Dungeon (Maskentempel). Falls ihr eine umfangreiche Beschreibung des Maskentempels erstellt, werden wir sie gerne an Michael weiterleiten.

Mission: Impossible (GBC)

Sven Gerfertz schafft das Unmögliche bis zur sechsten Mission, dann geht jedoch nichts mehr. Folgende Fragen plagen ihn:

1. Wo ist das Depot?
2. Wo befindet sich die Mauer, unter der man sich durchgraben muss?
3. Wo sind die Sprengköpfe zu finden?



Pokémon Gelbe Edition (GBC)

Nils Mehl besitzt seit einiger Zeit dieses feine Game-Boy-Spiel und ist auch schon recht weit gekommen. Nun haben sich aber einige Fragen aufgetan, von denen er hofft, dass sie von erfahrenen Pokémon-Spielern beantwortet werden können.

1. „Auf der Zinnoberinsel befindet sich ein ausgebranntes Haus (das Pokémon-Haus?), das ich zu großen Teilen erkundet habe. Dort fand ich einen ?-Öffner. Doch leider komme ich nicht

dahinter, wo und wie ich den ?-Öffner einsetzen kann.

2. Wo finde ich – außer beim Gewinnspiel in Prisma City – ein Vulpix?
3. Wo kann ich ein Entoron finden?
4. Können Pokémon, die ich mit Steinen weiterentwickelt habe, von sich aus neue Attacken lernen oder ist dies nur mit TMs möglich? Mein Pixi lernt nämlich nichts mehr dazu, sodass ich auf vorhandene TMs zurückgegriffen habe.
5. Gibt es auch in der gelben Version irgendwelche Cheats und Schummelcodes, um sich in schwierigen Situationen selbst helfen zu können?“

Pokémon Snap (N64, us.)

Daniel Both weiß nicht genau, wo die versteckten Pokémon Sleimok, Garados und Digdri zu finden sind und wie er sie vor die Kamera bekommt. Welcher Hobbyfotograf kann ihm helfen?



Shadow Man (N64)

David Leuenberger ist im Besitz von 118 dunklen Seelen. Die restlichen zwei müssten sich im Maschinenblock befinden. Er nimmt an, dass sie in den beiden Echtformen (sie sind in den Käfigen im Raum vor Legions Thronsaal eingesperrt) versteckt sind. Wie kann man nun die Käfige öffnen, um die Echtformen freizulassen?

Wario Land 3 (GBC)

Martina Rose benötigt dringend Hilfe bei Warios drittem Soloabenteuer. Sie bekommt fast keinen blauen Schlüssel. Nachdem sie alle Musikinstrumente abgeliefert hat, macht sie der Clown dauernd kaputt, und an etlichen Stellen ist der Weg durch eine Tonne versperrt. Damit Martina nicht in ihrer Verzweiflung sauer auf den lieben Wario wird, solltet ihr schnell

Helpline



mal ein paar Zeilen schreiben, in denen die Fundorte der blauen

Schlüssel aufgelistet sind und wie man die Tonnen beseitigen kann. Eine Komplettlösung mit gezeichneten Karten wäre natürlich der Hammer ... Dafür würden wir sogar ein zwölfmonatiges Abo unter allen Einsendern verlosen. Was heißt würden? Wir machen es auch! Also, ran an die Stifte, das Layout-Programm, euer Reißbrett oder was auch immer! Die beste Komplettlösung gewinnt. Viel Spaß und Erfolg!

Worms Armageddon (N64)

Sprengmeister Julian fragt nach den restlichen Waffen, die er gerne in sein Inventar aufnehmen würde, um endlich den fiesen feindlichen Würmern mal so richtig einzuheizen. Wie kann er die weiteren Argumentationsverstärker bekommen?

WWF Wrestlemania 2000 (N64)

Robert Deckenbach fragt nach Game-Buster-Codes für den Wrestling-Hammer. (Die in TOTAL! 3/00 auf Seite 78 abgedruckten Parameter sind US-NTSC-Codes für den Game-shark und das Action Replay.)

Antworten

Banjo-Kazooie (N64)

Sascha Herre, Ausgabe 8/00:

Sven Ziegler lässt das Wasser in Gruntildas Reich ansteigen: „Es gibt insgesamt drei Schalter, um den Wasserstand zu beeinflussen.

Helpline



- Der erste Schalter ist beim Eingang von Mad Monster Mansion zu finden. Lauft zunächst einfach auf den Level zu und haltet euch dann kurz davor links, dem Pfad folgend! Scheißt (schon richtig so!) nun das Gitter mit Eiern auf! Anschließend müsst ihr euch in den Level „Mad Monster Mansion“ begeben. Geht zu Mumbo und lasst euch in einen Kürbis verwandeln! Danach wandert ihr wieder zurück durch das geöffnete Gitter und springt in die Hütte hinein, die ihr dort vorfindet. Darin ist der erste Schalter versteckt.

- Der zweite Wasserschalter befindet sich im Raum mit dem zweiten grünen Kessel in der linken vorderen Ecke, wenn ihr hineintaucht. Schwimmt einfach zum Schiff und rüber zum Schalter, um ihn anschließend mit einer Kopfgranate zu aktivieren!

- Der dritte Schalter erhöht den Wasserstand nur für 30 Sekunden, damit ihr zu Cheato gelangt, der euch die Fähigkeit gibt, 20 goldene Federn zu tragen. Cheato befindet sich einen Raum weiter vorne in der Höhle mit der



schwimmenden Mine. Stellt euch dort auf die Vertiefung in der Wand mit den drei Röhren! Öffnet die mittlere Röhre mit einer Schnabel-attacke oder mit Eiern und lauft einfach hindurch und hinauf zum letzten Schalter!”

Breath of Fire II (SNES)

Nadine Schulte, Ausgabe 1/00:

Als Nachtrag zur Lösung aus TOTAL! 8/00 ergänzt Isolde Schulze aus Potsdam: „Überaus zerknirscht muss ich gestehen, dass mir bei der Aussage zum Thema ‚Shiny-Gegenstand‘ ein Fehler unterlaufen ist, sorry! Neben dem ‚Shiny BR‘ gibt es nämlich noch den ‚Shiny HT‘ (ARP-Code: 7E50 6ZF1; Z = Ort im Item-Menü).

Torben Au, Ausgabe 8/00:

Isolde Schulze, Martin „RED“ Lingnau und Markus „Digdri“ Straube sind so lieb und beantworten die Fragen von Stammleser Torben: 1. Baba vs. Katt ist ein Teil von Katts Vorspann, in dem die verschiedenen Charaktere vorgestellt werden. Ryu, Katt, Rand vs. Augus ist Teil der Story und findet nach dem Kampf Ryu gegen Katt statt. Schützt Katt nach dem Kampf gegen Augus vor den Giftpfeilen, indem ihr alle Pfeile mit Ryu abfangt! Katt kämpft dann mit Ryu und Rand gegen Augus. Danach haltet ihr euch lediglich an die angezeigten Hinweise auf den Schildern.

2. Damit Wildcat aus dem Restaurant einem Partymitglied nach erfolgreichem Kampf den Spruch „ChopChop“ anbietet, müsst ihr das Restaurant bereits besucht haben, bevor ihr euch den Ring von der Hexe abholt. Im Kampf dürft ihr keine Zauber benutzen. Auf die Fragen solltet ihr dann wie folgt antworten: „Are you mad ...?“ „No.“ „You are soft-hearted aren't you?“ „Yes.“

Chrono Trigger (SNES)

Daniel Ambach, Ausgabe 8/00:

Spekkios Rätsel wird von Andreas Link aka Ghaleon gelöst: „Du musst in Spekkios Raum von der Tür aus

starten und drei Runden im Uhrzeigersinn laufen. Beachte dabei, dass du immer genau an der Wand langläufst! Gehe dann zu Spekkio, und er wird Crono [Der Held schreibt sich tatsächlich ohne das H! Anm. der Red.] und die anderen eine neue Magie lehren. Nun kannst du auch die Teleporter benutzen. Mehr war dabei wirklich nicht zu machen.“

Dragon Quest Monsters (GBC)

Timo Wallesch, Ausgabe 6/00:

Tobias Hoffmann kann zwei der noch offenen Fragen von Timo beantworten.

7. Wenn sich der Baum einmal vergrößert hat, begeben ihr euch auf dem Monsterhof in die Ecke rechts oben, dort wo der Madknight nicht zu seinem Monster kommen konnte. Wenn ihr nun in das linke Loch springt, landet ihr im Kolosseum. Das Loch erreicht ihr, indem ihr auf dem Hof in das rechte Loch springt. Es führt direkt in den Schrein der Sterne.

10. Die hohen Werte der Monster erreicht ihr, indem ihr fleißig züchtet und die Monster gut



trainiert. Es hängt allerdings auch von der Art der Tierchen ab. So hat zum Beispiel ein Megadrak mehr HP als ein Floraking mit gleichem Pluswert und demselben Level. Eine Kampfrosee besitzt wiederum mehr HP als der Megadrak.

Final Fantasy III (SNES)

Torben Au, Ausgabe 8/00:

Martin „RED“ Lingnau und Markus „Digdri“

TRICKS

Straube: „Es gibt eine viel einfachere Methode, um an den Relic Ring heranzukommen. Im Künstlerhaus, Owzer's House, in Jidoor (das große Haus, in dem man Relm findet), ist ein wahres Labyrinth. Nach dem dritten Raum kommt ihr zu einem, in dem drei Türen mit drei Lampen daneben zu sehen sind. Direkt rechts neben der rechten Tür führt ein schmaler und nicht einzusehender Gang bis zu einer Wand. Dort steht die Truhe. Nun noch etwas zum Verwendungszweck des Rings: Er ist nämlich nicht auf den ersten Blick ersichtlich, weil die Beschreibung ‚Makes body cold‘ nicht sehr eindeutig ist. Der Effekt: Der Träger erhält den Status ‚Untot‘, den auch manche Gegner haben (FossilFang, Zombone). Das bedeutet, dass tödliche Zauber (Doom, X-Zone) den Charakter komplett heilen können, während ihm alle Arten von Heilzauber nun schaden beziehungsweise ihn erledigen. Außerdem funktionieren Absauge-Zauber (Drain, Osmose) genau in der umgekehrten Richtung.“

Final Fantasy Legend (GB)

Eduard Kaiser, Ausgabe 4/00:

Aus Zittau erhalten wir von Marcus Walkstein die Antwort auf die Frage: Was bekommst du für die zwei Langschwerter, drei Goldhelme und vier Tränke? Die Lösung lautet „Kampfschwert“. Addiert die Preise der Gegenstände, die in der Frage genannt werden, und kauft etwas, was exakt so teuer ist – zum Beispiel das Kampfschwert!

Final Fantasy V (SNES, jp.)

Simon Elchlepp, Ausgabe 8/00:

Isolde Schulze aus Potsdam weiß zur Suche nach Cid Rat: „Begeht zum Luftschiff und lest den Brief! Geht danach zu den Meteoriten zurück und kämpft gegen die dortigen Gegner!“ So einfach ist das! (Hoffentlich reicht die recht knappe Antwort aus!)

Jet Force Gemini (N64)

Stefan Grob, Ausgabe 7/00:

Marcus Walkstein schreibt, dass das Raumschiffteil bei den Wasserruinen eigentlich mit jedem Charakter zu finden ist. Um die Energiezelle zu erhalten, müsst ihr jedoch erst die Floyd-Mission auf der SS Anubis erfüllen. Wenn ihr es schafft, eine Goldmedaille zu verdienen, bekommt ihr zusätzlich noch ein Päckchen Ohrenwatte. Mit dem Charakter, mit dem ihr diese Watte erhalten habt, geht ihr nun zur Ruine. In den Schlossmauern sitzt ein Bär, den die Tribals ärgern. Für die Ohrenwatte gibt er euch die Energiezelle.



Thomas Döring, Ausgabe 8/00:

Yvonne Böge schrieb per E-Mail zum Thema Ohrenstöpsel auf der SS Anubis (dritte Frage), dass die Dinger nicht auf dem Schiff versteckt sind, sondern dass ihr sie erhaltet, wenn ihr die Floyd-Mission erfolgreich beendet.

Martin Wallimann, Ausgabe 7/00:

1. Gegen Mizar kann man wirklich nur mit Juno antreten.
2. Sobald ihr Floyd auf Tawred zusammengebastelt habt, begleitet er euch fliegend. Besitzt ihr nun einen zweiten Controller samt eines Spielkameraden (kann natürlich auch

Helpline

eine Freundin sein), dürft ihr nicht nur die Floyd-Missionen spielen, sondern habt noch einen schießenden Freund an eurer Seite. Drückt Player 2 Start, kann er mit Floyd Feuerunterstützung leisten. Floyd besitzt unendlich viel Munition und kann nicht getroffen werden – wie praktisch!

3. Um in den Floyd-Missionen die Expertenmedaillen zu erlangen, müsst ihr nicht nur die Primär- und die Sekundärziele erreichen, sondern auch das Zeitlimit einhalten (siehe Tabelle unten). Habt ihr bestimmte Missionen bestanden, erhaltet ihr Gegenstände, die für das weitere Vorankommen wichtig sind. Ihr bekommt manchmal auch Bonuslevel für den Multiplayer-Modus.

Kirby's Dreamland 2 (GB)

Nicole Schwab, Ausgabe 4/00:

Um das Regenbogenteil in Level 5 zu bekommen, empfiehlt Marcus Walkstein, dass ihr euch einen Elektro-Rick besorgt und damit Level 5-5 durchspielt. Ab der Stelle, an der der Bildschirm nach oben scrollt, arbeitet ihr euch bis zur ersten Tür durch, durchschreitet sie aber nicht. Nun wandert ihr weiter nach oben bis zur zweiten Tür, hinter der sich das Regenbogenteil befindet.

Im sechsten Level wird es etwas komplizierter: Zunächst besorgt ihr euch einen Eis-Kine und betretet damit Level 6-2. Durchkämmt den



Mission	Medaille	Gegenstände	Ziele	Zeit
Goldwood	Expert	16	10	1 Min.
	Gold	12	8	1 Min. 5 Sek.
SS Anubis	Expert	8	4	55 Sek.
	Gold	8	4	1 Min.
Ichor Basis	Expert	50	0	55 Sek.
	Gold	40	0	1 Min.
Eschebone	Expert	24	0	56 Sek.
	Gold	18	0	1 Min.

TIPPS & TRICKS

Helpline

ersten Abschnitt, ohne dabei Eis zu verlieren! Im zweiten Abschnitt lasst ihr euch nun von den Luftsäulen ganz nach oben tragen. Oben angelangt, lasst ihr euch fallen und landet in einem Becken. Dort befindet sich eine Tür, durch die ihr hindurchmüsst, um dann anschließend gegen die Strömung zu schwimmen. Ihr trefft nun auf Elektro-Squishy, den ihr besiegen müsst. Sammelt Power ein, durchschreitet die Tür und lasst euch von den Luftwirbeln wieder ganz nach oben tragen! Von dort aus fällt ihr erneut in das Wasserbecken, öffnet wieder die Tür, schwimmt aber diesmal mit der Strömung! Dabei solltet ihr unbedingt darauf achten, dass ihr die Elektro-Power nicht verliert. Mit ihr besiegt ihr nun nämlich Rocky und steigt dann auf Rick. Begeht euch danach zurück zu den Luftsäulen und öffnet die rechte Tür! Dort zerstört ihr die Blöcke mit der Power und steigt um auf Coo. Im nächsten Raum fliegt ihr gegen den Wind nach rechts durch die Tür. Besorgt euch in diesem Raum sogleich die Bumerang-Power und verlasst ihn wieder! Von nun an fliegt ihr nur noch mit dem Wind und achtet darauf, nicht von den Igel'n erwischt zu werden. Am Ende bekommt ihr das Regenbogenteil.

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

Andrea Nagel, Ausgabe 8/00:

Sven Ziegler hat sich wirklich eine Menge Mühe gegeben und auch noch die Frage von Andrea beantwortet. Er weist allerdings zu Recht darauf hin, dass eine ausführliche Beschreibung der Djinn-Grotte bereits in Ausgabe 6/00 abgedruckt wurde. Zur Karte (Skizze von Andrea) in TOTAL! 8/00 beziehungsweise in TOTAL! 9/00 (korrekte Fassung): Zwischen den zwei rot markierten Räumen befindet sich der Endgegner. Um dort hinzukommen, ist es wichtig, zunächst alle Schlüssel gefunden zu haben. Besonders schwierig aufzuspüren sind die Schlüssel mit den Geistern, die sich stets entgegen der eigenen Laufrichtung bewegen. Zuerst lauft ihr ihnen entgegen, kehrt ihnen dann den Rücken und führt anschließend eine Wirbelattacke mit dem Schwert aus, um sie zu besiegen. Des Weiteren benötigt ihr den Schlüssel für die Tür beim Endgegner. Diesen erhaltet ihr im Raum mit dem eingesperrten Hasen, dem Skelettritter und der Fledermaus. Besiegt zuerst den Hasen, indem ihr ihm eine Vase auf den Kopf werft! Danach folgt die Fledermaus und zum Schluss der Skelettritter.

Nach den Kämpfen erscheint die Truhe mit dem Schlüssel. Der Rest sollte eigentlich kein Problem mehr sein.

Martin Lingnau und Markus Straube beschreiben den Weg zum Endgegner: „Das Labyrinth ist schon fast geschafft. Wenn ihr euch in den Raum begeben, der den rechten obersten dieser Vasenfigur darstellt, und dort die drei Gegner zum Beispiel mit den Vasen besiegt, erscheint eine Treppe in eine weitere 2D-Szene. Dort müsst ihr euch im zweiten Raum die Vase nehmen und euch mit ihr auf den Steinklotz stellen, der sich dann erst durch das Zusatzgewicht nach unten bewegt. Dann kommt ihr im unteren der beiden, von Andrea noch nicht besuchten, Räume heraus. Die nächsten beiden Räume sind die des Endgegners und des Musikinstruments.“

Endgegner:

Wartet, bis der Djinn aus der Vase gekommen ist, und lauft an der unteren Wand hin und her! Er wird euch nicht erwischen. Nach dieser geschickten Einleitung verschwindet er wieder in seiner Vase. Bringt die Vase nun mit einem Schwertschlag zum Stillstand, hebt sie auf und donnert sie gegen die Wand! Der Djinn wird nun erneut aus seinem Gefängnis herauskommen, und ihr verfährt wie oben beschrieben. Nach dem zweiten Durchgang ist die Vase kaputt. Ladet euer Schwert auf und versucht, ihn dann zu treffen! Wenn er mit seinen Feuerbällen wirft, lauft ihr unterhalb der Fackeln herum, damit ihr nicht getroffen werdet. Macht das so lange, bis er besiegt ist!

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Ramon Keck, Ausgabe 8/00:

Zum Schlüssel in der Gerudo-Arena: „Wenn ihr den Raum mit den vielen verschlossenen Türen betretet und dann durch die linke Tür geht, müsst ihr mit dem Auge der Wahrheit nach oben sehen. Dort befindet sich ein versteckter Raum, in dem der Schlüssel liegt.“ Besten Dank an Yvonne Böge!

Mario Party (N64)

Stefan Hegma,

Ausgabe 8/00:

Sven Ziegler hat die beiden versteckten Spielbretter gefunden.

Die zwei Karten werden folgendermaßen freigeschaltet: Werdet auf jedem Brett einmal Superstar, damit „Magma Mountain“ anwählbar ist! Sammelt einfach tausend Münzen, und ihr könnt im Laden das Brett „Eternal Stars“ kaufen! (Die Reihenfolge kann auch umgekehrt sein!) Seid ihr auch auf diesen zwei Brettern Superstar geworden, gibt's im Laden den Abspann zu erwerben.

Stranded Kids (GBC)

Nicole Bohnen, Ausgabe 8/00:

Martin und Markus haben auch für Nicole eine Antwort auf Lager: „Der Dreieck-Edelstein hat mit der augenlosen Statue zu tun. Ihr müsst ein Auge finden, welches sich in der Wüste östlich des (sicher zu diesem Zeitpunkt schon) ausgetrockneten Sumpfes aufspüren lässt. Dort stehen viele solcher Statuen, und in einer liegt dieses Auge, das ihr dann nur noch einsetzen müsst. Aber ihr solltet bei der Suche in der Wüste viel Essen und Trinken dabei haben, weil ihr dort leicht eure ganze Kraft verlieren könnt. Der Schlüssel ist für den Palast, der an der Stelle auftaucht, wo ihr dem Affen vorher den Rucksack abjagen musstet. Er taucht allerdings erst auf, wenn ihr alle Edelsteine bis auf einen eingesetzt habt. Der letzte ist dann im Palast zu finden. Bei uns war der letzte, der noch fehlte, der halbmondförmige Edelstein. Den Stern-Edelstein haben wir wohl nebenbei eingesammelt.“

Terranigma (SNES)

Torben Au, Ausgabe 8/00:

Markus Straube meint, dass sich bei ihm nach sehr langer Wartezeit ohne speziellen Auslöser diese Stadt weiterentwickelt hat. Eine Garantie kann er aber nicht geben.



LEXIKON DER VIDEOSPIELFACHBEGRIFFE

In dieser kleinen Übersicht möchten wir euch die Möglichkeit geben, euer Videospieldwissen zu vervollständigen. Wir erklären die wichtigsten Begriffe rund um euer liebstes Hobby. Da die Liste der Fachbegriffe sehr umfangreich ist, folgt nächsten Monat der zweite Teil. Und nun viel Spaß mit unserem kleinen Lexikon!

A-Z

1 Up ein Extraleben

Adapter Verbindungsteil zwischen zwei Geräten (oder Modulen, Pads etc.) mit verschiedenen Anschlüssen

Adventure Abenteuer (Genrebezeichnung)

analog kontinuierlicher bzw. stufenloser Datenfluss, nicht digital; der Stick übermittelt analoge Daten an die Konsole

Animation Verfahren, unbelebten Objekten (im Trickfilm) Bewegung zu verleihen; Bewegungsschritt von (beispielsweise) Spielfiguren

Anime japanischer Zeichentrickfilm

Arcade Spielhalle(nversion), Spielhallenmodus

ARP-Code, auch Action-Replay-Code: Passwort im Hexadezimalsystem (0-9 und A-F) für Schummelmodule

Automapping automatisches „Mitzeichnen“ von Levelkarten; zeigt dem Spieler das bereits erkundete Gebiet an

Basiscode meist ein ARP- oder Game-Buster-Code; ermöglicht die Anwendung weiterer Codes

Battle-Mode, auch Versus-Modus: klassischer Duellmodus, Kampfmodus

Bit kleinste Recheneinheit im Computer

Block, blocken Deckung, das Abwehren von Attacken eines Gegners

Bonus/Malus Belohnung bzw. Dreingabe/Strafe bzw. Abzug

Bug Fehler (Programmierfehler)

Cartridge (Spiel-)Kassette oder Modul

Challenger Herausforderer

chargen aufladen; Vorbereiten einer Attacke (meist hält man eine Taste gedrückt)

Cheat Betrug oder Schwindel; ein Cheat ist meist eine Tastenkombination – steht nicht in der Anleitung –, die z. B. geheime Menüs öffnet, Extras verschafft oder bestimmte Veränderungen bewirkt

Checkpoint Zeitkontrollpunkt bei Rennspielen

Cinch-Stecker (gesprochen: Kinsch) Anschlussstecker (z. B. beim N64 in Rot, Weiss und Gelb)

CMYK (cyan, magenta, yellow, black) Licht- bzw. Druckfarben mit Schwarz; digitales Bildfarbformat

Code Kode, Passwort

Combo/Kombo Verbindung mehrerer Attacken in Prügelspielen, (Tasten-)Kombination

Continue Fortsetzung (des Spiels)

Controller Bedienelement (Pad)

Counter Zähler, Schalter

Credits Guthaben, Zahlungseinheit, Liste aller Mitwirkenden

Cursor Zeiger; bei Computern der Bildschirmzeiger, der über die Maus gesteuert wird

Deadcode Schummel-Code, der direkt den im Modul abgelegten eigentlichen Programmablauf statt einer Variable verändert – kann nicht mit einem Schummelmodul gefunden werden

Difficulty Schwierigkeitsgrad

digital Daten in Ziffern, nicht stufenlos und nicht analog; das Steuerkreuz übermittelt digitale Daten an die Konsole

Dungeon Höhle, Kellergewölbe, Burgverlies, TOTAL! Verlagsräumlichkeiten ;-)

editieren Verändern von Eigenschaftswerten

Editor, auch Streckeneditor: Funktion zur Erstellung selbst kreierter Strecken oder Kämpfer in einem speziellen Menü/Modus

Exhibition-Mode Schaukampf, Zweispieler-Modus

Expansion Pak Speichererweiterung zur Darstellung von Hi-Res-Bildern

FAQ (Frequently asked Questions) meistgestellte Fragen; Bezeichnung für ein Dokument, in dem die meistgestellten Fragen zu einem Thema beantwortet werden

Feature Merkmal, Charakteristikum, besondere Attraktion eines Spiels, Extra

Finish(-Him)-Move abschließende Attacke

Firmen-Cheat häufig verwendete Tastenkombination bei Spielen derselben Firma; z. B. der Konami-Cheat (heutzutage unüblich)

Gameplay Spielbarkeit (Spielidee im wertungstechnischen Sinne)

Gear Gangschaltung

Genre Spielbezeichnung, Spielkategorie

Grab Griff; Bild aus einem Spiel (gegriffen)

Handicap, auch Handikap: Nachteil, Einschränkung der Möglichkeiten beispielsweise bei Prügel- oder Sportspielen

Handling Handhabung

High-Res/Hi-Res (High Resolution) hohe Bildschirmauflösung (mehr einzelne Bildpunkte als üblich)

Hint Hinweis, Tipp

Hit Treffer, (Hit-Combo: mehrere aufeinander folgende Treffer)

Icon Symbol

Index Anzeiger, Register, Verzeichnis (verbotener oder beschlagnahmter Videospiele)

indiziert angezeigt, auf den Index gesetzt, verboten (bei Videospiele)

Initial Anfangsbuchstabe; meist dreistelliges Namenskürzel in Highscore-Tabellen

Instant Replay Sofortwiederholung, Wiedergabe eines aufgezeichneten Spielablaufs

Inventarfeld belegbarer Platz in der Item-Leiste bei Rollen- und Action-Adventure-Spielen

isometrisch die gleiche Längenausdehnung beibehaltend; Darstellung von schräg oben

Item Artikel, Gegenstand (auch Extra)

Item-Liste Anzeigefeld oder -menü der eingesammelten Gegenstände

interaktiv interagierend, aufeinander reagierend (das Eingreifen in eine Handlung)

Jingle, auch Sound Jingle: Klingeln; kurze (musikalische) Einspielung

Joint Venture Gemeinschaftsunternehmen

Key Schlüssel

Fortsetzung folgt!

TIPPS & TRICKS

Helpline-Special

Teil VI



Lufia (Lufia II - Rise of the Sinistrals /US) (SNES)

Fragen

Drei mystische Steine

Nachdem man auf der Todesinsel die Höllenfürsten besiegt hat, muss man drei mystische Steine vernichten. Nach jedem Stein öffnet sich eine Tür, die zuvor als Schriftzug getarnt unauffällig in der Wand versteckt war. Im Raum mit dem letzten Stein ist auch eine solche Tür zu sehen (rechts oben an der hinteren Wand). Diese öffnet sich allerdings nicht, da Maxim, nachdem der dritte Stein zerstört wurde, stirbt. Gibt es eine Möglichkeit, diese Tür zu öffnen? Wenn ja, was befindet sich dahinter? Erwartet der Oberhöllenfürst Arek die Party oder wird Selan wieder zum Leben erweckt?

Action-Replay-Codes

Für die Freunde des Schummelmoduls suchen wir neue Action-Replay-Codes. Zum Beispiel wäre es nett, wenn ihr die Partymitglieder durch die Verwendung von Parametern auf Level 99 bringen könntet. Wer kann rettend einspringen?

Gefangene befreien

Kann man die restlichen Gefangenen im schwer zugänglichen Gefängnis auch noch befreien?



Lösungen

Ergänzungen zur Gegnerliste aus TOTAL! 7/00

B. Tarika

Vom Satyrfisch erhaltet ihr manchmal ein Satyrjuwel (Ahnengegenstand).

D. Tanbel

Camu hinterlässt öfter mal ein Camujuwel (Ahnengegenstand).

E. Clamento

Ab und zu gibt es ein Spinnjuwel bei Tarantula zu holen (Ahnengegenstand).

Gades besiegen

Marc Horenburg beschreibt den Kampf gegen Gades, den Höllenfürsten, im Turm westlich von Gordovan: Es ist durchaus möglich, ihn zu besiegen. Allerdings ist es sehr schwierig. Ihr solltet mindestens Level 35 erreicht haben (fast nur beim zweiten Durchgang im „Nochmal“-Modus zu schaffen). Hilfreich ist es auch, wenn die Charaktere mindestens 200 Hitpoints besitzen, damit Gades sie nicht innerhalb einer Runde erledigen kann. Stellt Maxim und Guy nach vorne, Selan und Tia nach hinten! Während Maxim und Guy ununterbrochen auf den Höllenfürsten einschlagen, sind Selan und Tia lediglich zum Heilen abgestellt. Tia sollte sich mit dem Zauber Stark in jeder Runde um die beiden Vorkämpfer kümmern, während Selan denselben Zauber

auf Tia und sich selbst anwendet. Bei Bedarf sollte Guy Ego2 benutzen (ZP-Attacke der Camurüstung, die im obersten Stockwerk von Tanbels Turm zu finden ist). Eine der beiden Heilerinnen kann die Engelsflügel tragen (Schatztruhe in Pandorias Schlosskel-

Action-Replay-Codes

Parameter	Gegenstand	Auswirkung/Beschreibung
7E0B 1109	Heilsirup	füllt die HP- und MP-Werte auf
7E0B 110A	Gegengift	heilt Vergiftungen
7E0B 110B	Aufwecken	weckt einen Charakter auf
7E0B 110C	Schrei	heilt Verwirrung
7E0B 110D	Magienadel	heilt Paralyse
7E0B 1111	Lebenssaft	erhöht das HP-Maximum
7E0B 1112	Zaubersaft	erhöht das MP-Maximum
7E0B 1113	Kraftsaft	erhöht Stärke
7E0B 1114	Speedysaft	erhöht Abwehrkraft
7E0B 1115	Psychosaft	erhöht Intelligenz
7E0B 111E	Nebelball	ermöglicht die Flucht aus dem Kampf
7E0B 1122	Terrorball	vernichtet Gegner
7E0B 1126	Superwumme	Gegner nimmt starken Schaden
7E0B 1127	Drachenzahn	Gegner nimmt starken Schaden
7E0B 1129	Flucht	Flucht aus dem Dungeon
7E0B 112A	Warp	Teleportzauber
7E0B 112B	Dracheneier	(insgesamt acht Stück)
7E0B 112C	Fluchheiler	heilt den Fluch eines Items
7E0B 112D	Gotteshand	ermöglicht die Flucht aus der Ahnenhöhle
7E0B 112E	Wunderfrucht	bringt Avor auf den Masterlevel
7E0B 112F	Götterfrucht	bringt Erlik auf den Masterlevel
7E0B 1130	Sternfrucht	bringt Craos auf den Masterlevel
7E0B 1131	Mondfrucht	bringt Gordo auf den Masterlevel
7E0B 1132	Nachtrucht	bringt Basuk auf den Masterlevel
7E0B 1133	Sonnenfrucht	bringt Fran auf den Masterlevel
7E0B 1134	Feuerfrucht	bringt Dulan auf den Masterlevel
7E0B 1136	Lufiaschwert	verstärkt Energiewellen
7E0B 1145	Todesschwert	ein verfluchtes Schwert
7E0B 1154	Dakarschwert	gute ZP (maximale Gegner-HP sinkt um die Hälfte)
7E0B 115B	Feuersäbel	starkes Feuerschwert
7E0B 1168	Eronschwert	starke neutrale Waffe
7E0B 1166	Ahnenschwert	legendäre Waffe der Ahnen
7E0B 1169	Glutschwert	stärkstes Feuerschwert
7E0B 116A	Lichtschwert	Selans stärkste Waffe
7E0B 116B	Mythenklinge	gute ZP (maximale Gegner-HP sinkt auf ein Viertel)
7E0B 116C	Gadesklinge	stärkste ZP (acht Schläge auf alle Gegner)
7E0B 116D	Zenitschwert	stärkstes Donnerschwert
7E0B 116E	Polschwert	stärkstes Eisschwert
7E0B 1170	Eierschwert	Schwert des Eierdrachen
7E0B 1179	Megaaxt	stärkste Axt
7E0B 1188	Phönixstab	sehr starker Feuerstab
7E0B 1198	Wasserspeer	stärkster Speer
7E0B 119F	Egoschrauber	
7E0B 11A2	Fluchbogen	
7E0B 11A3	Arteas Bogen	
7E0B 11DD	Ahnenrüstung	
7E0B 11DF	Zirkonkutte	
7E0B 11E0	Wunderpanzer	
7E0B 11E1	Listrüstung	
7E0B 11E2	Götterrüstung	
7E0C 33FF	hohe Angriffskraft	
7E16 05FF	mehr Erfahrungspunkte	

Die hier aufgelisteten Codes können nur einzeln verwendet werden. Das jeweilige Item erscheint stets am Ende der Inventarliste, womit bei der Eingabe mehrerer Codes die ersten überschrieben werden.

Helpline-Special

ler nach dem Sieg über Pierre und Daniele), um Ego3 anwenden zu können. Zu Beginn des Kampfes sprecht ihr die Zauber Panzer und Speedy über eure Leute aus. Es wird eine Weile dauern, bis Gades endlich aufgibt.

Nach dem Sieg bekommt Guy die Gadesklinge, die ihr auch in die Ahnenhöhle mitnehmen dürft. Außerdem erhaltet ihr 50.000 Erfahrungspunkte (im „Nochmal“-Modus sind es 200.000).

Regenerierungsfelder (Ahnenhöhle)

Diese Felder sind wie alle anderen in der Ahnenhöhle auch dem Zufall unterworfen. Es kann vorkommen, dass ihr in jedem zweiten Stockwerk ein solches Feld findet oder dass ihr in 98 Ebenen nur einmal auf eines stößt. Ihr könnt die Büsche gut von gewöhnlichen Büschen unterscheiden, da sie ein wenig anders aussehen.

Kapselmonster auf den Masterlevel bringen

Die Kapselmonster haben eine bestimmte Zeit lang ziemlich viel Hunger. Doch sobald sie ihren jeweils höchsten Rang erreicht haben, melden sie, dass sie nichts mehr möchten, weil sie satt wären. Trotzdem ist es jedoch möglich, eine weitere Aufstufung (Rang M) zu erreichen, und zwar durch das Füttern mit einer ganz speziellen Frucht. Von Monster zu Monster ist dies eine andere. Wann und womit ihr die Kapselmonster versorgen müsst, verrät euch unsere kleine Tabelle.

Hinweis

Habt ihr ein Kapselmonster erst einmal auf Rang M aufgestuft, ist es ohne Trick nicht mehr möglich, die unteren Ränge anzuwählen. Die können jedoch gelegentlich von Nutzen sein. Füttert ihr die Tierchen nun mit ihren jeweiligen Elementefrüchten (s. Tabelle), werden sie quasi wieder herabgestuft. Wer dann den Ma-

sterlevel erneut erreichen will, füttert einfach wieder die passende Frucht aus der Tabelle. (Bei Avor scheint es allerdings eine Ausnahme zu geben, da er zweimal dieselbe Frucht essen kann, um auf beziehungsweise abgestuft zu werden. Dies liegt daran, dass die Monster die Früchte paarweise getauscht haben und bei der Anzahl von sieben Kapselmonstern natürlich eine Frucht übrig bleibt.)

Monster	Rang	Aufstufen	Abstufen
Avor	4	Wunderfrucht	Wunderfrucht
Craos	4	Sternfrucht	Sonnenfrucht
Fran	4	Sonnenfrucht	Sternfrucht
Dulan	3	Feuerfrucht	Mondfrucht
Gordo	3	Mondfrucht	Feuerfrucht
Basuk	2	Nachtfucht	Götterfrucht
Erlík	2	Götterfrucht	Nachtfucht

Aufenthaltssorte der Kapselmonster

Avor

Ihr trefft ihn in der Lunaria-Region. Er lebt in einem Wäldchen westlich des Tarika-Tempels.

Craos

Ihn zu treffen, ist wirklich nicht schwierig. Im Turm nördlich von Narzysus wartet er im vierten Stock in einem Raum südlich der Treppe.

Fran

Fran hält sich auf dem Blumenberg auf. In dem Raum mit den drei Teleportern und den Stacheln müsst ihr durch die erste Tür nach oben gehen, um ihn zu finden.



Drachentöter

Wer im Kampf besonders hart zuschlagen möchte, der sollte auf den Drachentöter aus dem großen Spielkasino zurückgreifen. Die Anschaffung von umgerechnet 5.000.000 Goldmünzen mag zwar extrem kostspielig sein, er ist es jedoch wert.

Ungefähr bei jedem fünften oder sechsten Schlag landet ihr einen Supertreffer, der einem Gegner zirka 1.200 bis 1.500 HP abzieht. Im Kampf gegen den übermächtigen Eierdrachen könnt ihr es mit der ZP Multi-
pein schaffen, den Charakter Guy so zu stärken, dass er 4.000 Schadenspunkte mit einem solchen Superschlag durch den Drachentöter erzielt.

Der Eierdrache

Diesen gewaltigen Drachen findet ihr östlich von Portavia in einem Tempel bei Picolonia. Bringt ihr ihm seine acht Eierchen, habt ihr einen Wunsch frei. Dabei solltet ihr zweimal einen Antikschilde (für Guy und Artea) wählen. Anschließend werden die Eier wieder auf der ganzen Welt verteilt. Um sie ihm erneut zu bringen, solltet ihr auf den Schatzsucher aus dem großen Spielkasino zurückgreifen. Nach dem vierten Wunsch könnt ihr gegen den Eierdrachen kämpfen. Er ist der stärkste Boss im gesamten Spiel, und der Kampf wird deshalb auch sehr lange dauern. Immerhin besitzt das Untier 50.000 HP. Außerdem zaubert er Verwirrung auf alle Charaktere. Habt ihr den Fiesling beseitigt, erhaltet ihr 60.000 Erfahrungspunkte, das Eierschwert und den Eierring. Dieser Ring ist der mächtigste Gegenstand im gesamten Spiel: Er erhöht alle eure Statuswerte auf 999 und macht den Träger des Rings somit unbesiegbar. Kann ja ganz nützlich sein (hihi!). Ihr könnt nach einem Sieg jederzeit wieder gegen den Drachen antreten, erhaltet bei einem weiteren Sieg allerdings keine Gegenstände mehr.

Dulan

Dieses häßliche Entlein ist am schwierigsten von allen Monstern aufzuspüren. Zunächst müsst ihr das U-Boot besitzen. Damit taucht ihr dann südwestlich von Pandoria nach einer Höhle. Haltet euch rechts in der Nähe des Strudels! In der Höhle sind auch noch zwei Schatzkisten versteckt.

Gordo

Dieses Monster befindet sich in der Feuergrotte nördlich von Clamento. Nachdem ihr die Wand gesprengt habt, kommt ihr an vier Schalter. Betätigt diese, und die Lava wird abfließen! Die korrekte Reihenfolge lautet: oben links, unten links, oben rechts, unten rechts. Benutzt anschließend den Teleporter!

Basuk

Basuk findet ihr in der Grotte nördlich von Rusalka. Schaut mal rechts von den beweglichen Bodenplatten nach!

Erlík

Auf der Halbmondinsel hat sich Erlík niedergelassen. Südlich von Kirvan werdet ihr Erlík sehen können.

WERTUNGS- REGISTER!

SUPER NES

Vorerst zum letzten Mal präsentieren wir euch eine Übersicht über alle in TOTAL! getesteten SNES-Spiele. Wer sich einen bestimmten Test noch einmal ansehen möchte, kann unseren Heftshop nutzen und die entsprechende Ausgabe nachbestellen, sofern diese nicht bereits vergriffen ist. Kommenden Monat folgt Teil zwei der Liste. Viel Spaß beim Stöbern!

Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
7th Saga, The	Rollenspiel	1	12/93	2+
90 Minutes European Prime Goal	Sport	1-2 sim	02/96	3-
Aaahh! Real Monsters	Jump&Run	1	03/96	3
ACME Animation Factory	Kreativspiel	1	07/95	4+
Actraiser 2	Action	1	02/94	3+
Addams Family Values	Action/Adventure	1	06/95	3-
Adventures of Batman & Robin, The	Action	1	12/94	2-
Adventures of Dr. Franken, The	Jump&Run	1	04/94	3-
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	1	12/93	3+
Aerobiz Supersonic	Strategie	1-4	03/95	3+
Aguri Suzuki F-1 Super Driving	Rennspiel	1-2 sim	07/93	4-
Al Unser Jr.'s Road to the Top	Rennspiel	1-2 sim	07/95	4
Aladdin	Jump&Run	1	01/94	2
Alfred Chicken	Jump&Run	1	01/94	3
Alien 3	Action/J&R	1-2	06/93	2+
Alien vs. Predator - T. Last of his Clan	Action	1	10/93	4-
Amazing Tennis	Sport	1-2 sim	07/93	2-
Animaniacs	Jump&Run	1	12/94	3+
Arkanoid	Action	1-2 sim	12/97	2+
Art of Fighting	Prügelspiel	1-2 sim	02/94	3-
Asterix	Jump&Run	1-2 sim	08/93	3-
Asterix & Obelix	Jump&Run	1-2 sim	08/95	2
Astro Go! Go!	Rennspiel	1	08/94	3-
B.O.B.	Action/J&R	1	07/93	2
Barkley: Shut Up and Jam!	Action/Sport	1-4 sim	02/95	4+
Bass Master Classic Pro Edition	Sport	1	11/96	3
Bassin's Black Bass	Sport	1	10/95	3-
Batman Forever	Action	1-2 sim	09/95	2
Batman Returns	Action	1	07/93	3+
Battle Cars	Rennspiel	1-2 sim	05/94	4+
Battletoads - Double Dragon	Prügelspiel	1-2 sim	01/94	4+
Battletoads in Battlemaniacs	Action/J&R	1-2 sim	10/93	3
Beavis and Butt-Head	Jump&Run	1-2 sim	11/95	3-
Beethoven's 2nd	Jump&Run	1	12/93	6+
Best of the Best	Prügelspiel	1-2 sim	08/93	4+
Big Sky Trooper	Action/Adventure	1	08/95	2
Biker Mice from Mars	Rennspiel	1-2 sim	01/95	3-
Blackhawk	Action/Adventure	1	01/95	1-
Bonkers	Jump&Run	1	06/95	4
Boogerman	Jump&Run	1	03/96	3-
Boxing Legends of the Ring	Sport	1-2 sim	02/94	4-
Brain Lord	Strategie-RPG	1	02/95	3
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	1	02/94	5
Break Thru!	Puzzlespiel	1-2 sim	07/95	3
Breath of Fire	Rollenspiel	1	10/94	2
Breath of Fire II	Rollenspiel	1	04/96	2+
Brett Hull Hockey	Sport	1-2 sim	01/94	3
Brutal - Paws of Fury	Prügelspiel	1-2 sim	03/95	3-
Bubsy	Jump&Run	1	08/93	2
Bubsy II	Jump&Run	1-2 sim	03/96	3
Bugs Bunny - Rabbit Rampage	Jump&Run	1	06/94	2
Bulls vs. Blazers	Sport	1-2 sim	07/93	3-
Cacoma Knight in Bizylund	Action	1-2 sim	09/93	4+
Cal Ripken Jr. Baseball	Sport	1	08/93	4+
Captain America and the Avengers	Action	1-2 sim	10/93	4
Captain Commando	Action	1-2 sim	07/95	5+
Casper	Jump&Run	1	10/97	4+
Castlevania X - Vampire's Kiss	Action/J&R	1	10/95	2-
Champions World Class Soccer	Sport	1-2 sim	07/94	4-
Championship Pool	Sport	1-8	12/93	4+
Choplifter 3	Shoot 'em Up	1	09/94	3-
Chuck Rock	Jump&Run	1	12/93	2-
Civilization	Strategie	1	05/96	1-
Clay Fighter 2 - Judgement Clay	Prügelspiel	1-2 sim	05/95	2
ClayFighter	Prügelspiel	1-2 sim	05/94	2+
Claymates	Jump&Run	1	05/94	2-
Cliffhanger	Action/J&R	1	01/94	5+
Congo's Caper	Jump&Run	1	08/93	2
Cool Spot	Jump&Run	1	11/93	1-
Cool World	Jump&Run	1	06/93	3+
Cosmo Gang - The Video	Shoot 'em Up	1-2 sim	09/93	3
Cutthroat Island	Action/J&R	1-2 sim	04/96	4+
Cybernator	Action/J&R	1	06/93	3+
Daffy Duck	Jump&Run	1	01/94	3+
Dead Dance	Action	1-2 sim	10/93	3-
Death and Return of Superman	Action	1	11/94	4+
Demolition Man	Action/J&R	1	11/95	3
Demon's Crest	Action/J&R	1	04/95	2+
Desert Fighter	Shoot 'em Up	1	09/94	2
Dino Dini's Soccer	Sport	1-2 sim	12/94	3
Dirt Racer FX	Rennspiel	1-2 sim	07/95	5
Dirt Trax FX	Rennspiel	1-8 (2 sim)	02/96	2
Donald in Maui Mallard	Jump&Run	1	08/96	2+
Donkey Kong Country	Jump&Run	1-2 sim	01/95	1-

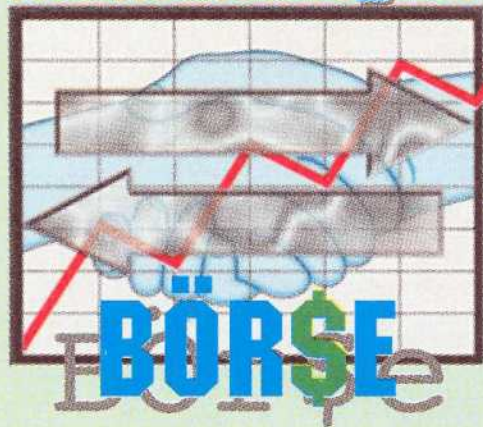
Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest	Jump&Run	1-2 sim	01/96	1-
Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Trouble	Jump&Run	1-2 sim	12/96	1-
Double Dragon V - The Shadow Falls	Prügelspiel	1-2 sim	02/95	4-
Dragon Ball Z - Hyper Dimension	Prügelspiel	1-2 sim	03/97	3+
Dragon - The Bruce Lee Story	Prügelspiel	1-3 sim	11/94	2+
Dragon View	Action/Adventure	1	02/95	3+
Dschungelbuch, Das	Jump&Run	1	09/94	1-
Dungeon Master	Rollenspiel	1	09/93	2+
E.V.O. - Search for Eden	Action/Adventure	1	10/93	2+
Earthbound	Rollenspiel	1	08/95	2+
Earthworm Jim	Action/J&R	1	12/94	1
Earthworm Jim 2	Action/J&R	1	01/96	1-
Eek! The Cat	J&R/Strategie	1	10/94	4-
Equinox	Action/Adventure	1	03/94	3
ESPN Baseball Tonight	Sport	1-2 sim	12/94	3-
Exhaust Heat 2	Rennspiel	1	08/93	1-
Eye of the Beholder	Rollenspiel	1	08/94	2-
F1 Pole Position	Rennspiel	1-2 sim	12/93	2-
F1 Pole Position 2	Rennspiel	1-2 sim	12/94	2-
F1 World Championship	Rennspiel	1-2 sim	08/95	4
Fatal Fury	Prügelspiel	1-2 sim	07/93	3+
Fatal Fury 2	Prügelspiel	1-2 sim	09/94	3
Fatal Fury Special	Prügelspiel	1-2 sim	06/95	3+
Fievel goes West	Jump&Run	1	12/94	5+
FIFA 97	Sport	1-5 sim	02/97	3
FIFA 98 - Die WM-Qualifikation	Sport	1-5 sim	02/98	4
FIFA International Soccer	Sport	1-5 sim	07/94	2-
FIFA Soccer '96	Sport	1-5 sim	03/96	3+
Final Fantasy III	Rollenspiel	1	02/95	1
Final Fight 2	Prügelspiel	1-2 sim	06/94	4
Final Fight 3	Prügelspiel	1-2 sim	04/96	2-
Firemen, The	Action	1	06/95	2-
Firepower 2000	Shoot 'em Up	1-2 sim	06/93	3+
First Samurai	Action/J&R	1	08/93	4-
Flashback	Action/Adventure	1	01/94	1-
Flintstones	Jump&Run	1	06/95	4+
Flintstones, The	Jump&Run	1-2 sim	04/94	2-
Foreman For Real	Sport	1-2 sim	11/95	4-
Frank Thomas Big Hurt Baseball	Sport	1-2 sim	03/96	3+
Frantic Flea	Jump&Run	1	06/96	4
Frogger	Jump&Run	1-2	08/99	3-
Front Mission	Action/Strategie	1-2 sim	07/95	2+
Full Throttle Racing	Rennspiel	1-2 sim	12/94	5
Fun 'n Games	Kreativspiel	1	10/94	5+
Ghoul Patrol	Action	1-2	01/95	2-
Goemon 5	Action/Strategie	1-2 sim	07/96	2
Goof Troop	Action/Adventure	1-2 sim	11/93	2
GP-1	Rennspiel	1-2 sim	09/93	3-
Great Circus Mystery, The, starring Mickey and Minnie	Jump&Run	1-2 sim	10/95	2-
Hagane	Action/J&R	1	05/95	3+
Hammerlock	Prügelspiel	1-4 sim	03/95	5+
HardBall 3	Sport	1-2 sim	09/94	3-
Harvest Moon	Strategie	1	11/97	2+
Hebereke's Popoitto	Puzzlespiel	1-2 sim	11/95	3-
Hebereke's Popoon	Puzzlespiel	1-8	01/95	3+
Herr der Ringe, Der	Rollenspiel	1-5 sim	12/94	3-
Hook	Jump&Run	1	11/93	3
Hulk, the Incredible	Action/J&R	1	10/94	3
Humans, The	J&R/Strategie	1	01/94	2
Hungry Dinosaurs	Puzzlespiel	1-4 sim	01/96	2-
Hurricanes, The	Jump&Run	1-2 sim	02/95	4+
Hyper V-Ball	Sport	1-2 sim	07/94	3-
Illusion of Gaia (NTSC)	Action/Adventure	1	02/95	2-
Illusion of Time (PAL)	Action/Adventure	1	08/95	2-
Incantation	Jump&Run	1	01/97	3+
Incredible Crash Dummies, The	Action	1	02/94	4
Indiana Jones' Greatest Adventures	Action/J&R	1	12/94	2
International Superstar Soccer	Sport	1-2 sim	03/95	2
International Superstar Soccer Deluxe	Sport	1-8 (2 sim)	11/95	1
Izzy's Quest for the Olympic Rings	Jump&Run	1	03/96	3+
James Pond Crazy Sports	Action/Sport	1	08/93	3
James Pond II: Robocod	Jump&Run	1	10/93	3
Jelly Boy	Jump&Run	1	03/95	2
Jim Power - The Lost Dimension 3D	Action/J&R	1	04/94	4+
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Sport	1-4 sim	06/93	1-
Joe & Mac 3	Jump&Run	1-2 sim	12/94	3-
John Madden Football '93	Sport	1-2 sim	07/93	2-
Judge Dredd	Action/J&R	1	08/95	2
Jungle Strike	Action/Strategie	1	09/95	2+
Jurassic Park	Action	1	11/93	4

Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
Jurassic Park 2: The Chaos Continues	Action/J&R	1-2 sim	02/95	3
Justice League	Prügelspiel	1-2 sim	08/95	3
K.-H. Rummenigges Player Manager	Strategie	1-2 sim	12/93	4-
Kawasaki Superbikes	Rennspiel	1-2 sim	04/96	4+
Kick Off 3 - European Challenge	Sport	1-4 sim	02/95	3
Kid Klown in Crazy Chase	Jump&Run	1	03/95	2+
King Arthur's World	Strategie	1	06/93	2+
King of Dragons	Prügelspiel	1-2 sim	06/94	3-
Kirby Super Star Deluxe	Jump&Run	1-2 sim	12/96	1-
Kirby's Dream Course	Action	1-2 sim	05/96	2+
Kirby's Dream Land 3	Jump&Run	1-2 sim	07/98	2+
Kirby's Fun Pak	Jump&Run	1-2 sim	03/97	1-
Kirby's Ghost Trap	Puzzlespiel	1-2 sim	05/96	3+
Knights of the Round	Action	1-2 sim	11/94	5+
König der Löwen, Der	Jump&Run	1	01/95	4-
Lamborghini American Challenge	Rennspiel	1-2 sim	02/94	3+
Last Action Hero	Action	1	01/94	5-
Lawnmower Man, The	Action	1-2 sim	03/94	4+
Legend	Action	1-2 sim	12/94	4-
Legend of the Mystical Ninja, The	Action/Adventure	1-2 sim	04/94	1-
Lemmings 2	Strategie	1	01/95	2
Lester the Unlikely	Jump&Run	1	05/94	4
Lethal Weapon	Action/J&R	1	06/93	5
Looney Tunes Basketball	Action/Sport	1-4 sim	06/95	2-
Lost Vikings II, The	J&R/Strategie	1-2 sim	04/97	1-
Lost Vikings, The	J&R/Strategie	1	07/93	1-
Lothar Matthäus Super Soccer	Sport	1-2 sim	10/95	4+
Lucky Luke	Action/Adventure	1	09/97	2+
Lufia	Rollenspiel	1	02/97	1-
Lufia & The Fortress of Doom	Rollenspiel	1	04/94	2-
Madden NFL '94	Sport	1-5 sim	03/94	1-
Madden NFL '95	Sport	1-5	02/95	1-
Magic Boy	Jump&Run	1	10/94	3-
Magical Quest, The - st. M. Mouse	Jump&Run	1-2	06/93	1-
Major League Baseball	Sport	1-2 sim	05/94	2-
Major Title	Sport	1-4	01/94	2-
Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer	Sport	1-5 sim	08/95	2
Mario is Missing	Strategie	1	05/94	3
Mario's Time Machine	Lernspiel	1	08/94	5+
Mark Davis' The Fishing Master	Sport	1	07/96	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	1	10/95	3+
Marvel Super H. in War of the Gems	Prügelspiel	1	02/97	2
Mask, The	Jump&Run	1	03/96	3+
Maximum Carnage	Action/J&R	1	11/94	3-
MechWarrior	Action	1	11/93	2
MechWarrior 3050	Action	1-2 sim	02/96	2-
Mega Man 7	Action/J&R	1	01/96	2-
Mega Man Soccer	Sport	1-2 sim	06/94	4+
Mega Man X	Action/J&R	1	05/94	2
Mega Man X2	Action/J&R	1	11/95	3+
Mega Man X3	Action/J&R	1	05/96	2
Mega-Lo-Mania	Strategie	1	02/94	3+
Metal Marines	Action/Strategie	1	04/94	3
Metal Warriors	Action	1-2 sim	07/95	2+
Michael Jordan: Chaos i. t. Windy City	Jump&Run	1	02/95	3
Mickey Mania - The Timeless Adventures of Mickey Mouse	Jump&Run	1	12/94	2-
Micro Machines	Rennspiel	1-4 sim	01/95	4
Micro Machines 2 - Turbo Tournament	Rennspiel	1-16	02/96	2
Might & Magic II	Rollenspiel	1	03/94	2-
Might & Magic III - Isles of Terra	Rollenspiel	1	05/95	2+
Mighty Morphin Power Rangers	Action	1-2 sim	01/95	5-
Mighty Morphin Power Rangers - The Fighting Edition	Prügelspiel	1-2 sim	02/96	2-
Mohawk & Headphone Jack	Action/J&R	1-2	07/97	3+
Monday Night Football	Sport	1-2 sim	03/94	3-
Mr. Do!	Action	1-2 sim	02/97	2-
Mr. Nutz	Jump&Run	1	03/94	1-
Mr. Tuff	Jump&Run	1-2 sim	07/95	3
Ms. Pac-Man	Action	1-2 sim	06/97	3-
Mystic Quest Legend	Rollenspiel	1	12/93	2-
Mystical Ninja III	Jump&Run	1-2 sim	07/95	1-
NBA All-Star Challenge	Sport	1-2 sim	07/93	4
NBA - Give N Go	Sport	1-4 sim	01/96	3+
NBA Hang Time	Action/Sport	1-4 sim	07/97	3+
NBA Jam	Action/Sport	1-4 sim	04/94	1-
NBA Jam Tournament Edition	Action/Sport	1-4 sim	03/95	1-
NBA Live '95	Sport	1-5	01/95	2
NBA Live '96	Sport	1-5 sim	03/96	3+
NBA Live '97	Sport	1-5 sim	02/97	3+
NBA Showdown	Sport	1-2 sim	03/94	3+
Newman/Haas Indy Car Challenge	Rennspiel	1-2 sim	02/95	4+
NFL Football	Sport	1-2 sim	04/94	4-

Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
NFL Quarterback Club	Sport	1-5 sim	05/95	2
NFL Quarterback Club '96	Sport	1-5 sim	01/96	2+
NHL '97	Sport	1-2 sim	01/97	3-
NHL Hockey '94	Sport	1-5 sim	03/94	1-
NHL Hockey '95	Sport	1-5 sim	01/95	2
NHL Hockey '96	Sport	1-2 sim	02/96	3
Nigel Mansell's World Championship	Rennspiel	1	10/93	2-
Ninja Warriors	Action	1	07/95	4+
Olympic Summer Games	Sport	1-8 (2 sim)	09/96	4-
Operation Logic Bomb	Action	1	12/93	3
Operation Starfish	Jump&Run	1	07/95	4
Oscar	Jump&Run	1	02/97	4+
Out to Lunch	Jump&Run	1-2	10/93	2-
Outlander	Action	1	07/93	5
Pac-Attack	Strategie	1-2 sim	01/94	2-
Pac-in-Time	Jump&Run	1	01/95	3
Pac-Man 2	Action/Strategie	1	05/95	4-
Pagemaster, The	Jump&Run	1	01/95	3-
Paladin's Quest	Rollenspiel	1	02/94	2+
Peace Keeper, The	Prügelspiel	1-4 sim	06/94	4-
PGA European Tour	Sport	1-4	01/97	3
Phantom 2040	Action/J&R	1	01/96	3+
Pinball Dreams	Flipper	1-8	03/94	3-
Pinball Fantasies	Flipper	1-8	03/95	3-
Pink goes to Hollywood	Jump&Run	1	06/94	4+
Pinocchio	Jump&Run	1	08/96	2
Pirates of Dark Water, The	Action/J&R	1-2 sim	08/94	4+
Pitfall - The Mayan Adventure	Action/J&R	1	01/95	2+
Plok	Jump&Run	1	12/93	2+
Pocky & Rocky	Action	1-2 sim	10/93	2-
Pocky & Rocky 2	Action	1-2 sim	05/95	2
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	1-2 sim	06/93	2-
Pop 'n Twinbee -				
Rainbow Bell Adventures	Jump&Run	1-2 sim	04/94	2+
Populous II - Two Tribes	Strategie	1	08/94	1-
Power Drive	Rennspiel	1-8	03/95	3-
Power Piggs of the Dark Age	Action/J&R	1	12/96	4-
Powermonger	Strategie	1	08/93	2
Prehistorik Man	Jump&Run	1	06/96	2-
Primal Rage	Prügelspiel	1-2 sim	10/95	3-
Prince of Persia 2 -				
The Shadow and the Flame	Action/J&R	1	11/96	4-
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	1	07/93	4+
Putty Squad	Jump&Run	1-2 sim	07/95	2
Puzzle Bobble	Puzzlespiel	1-2 sim	06/95	2+
R-Type III	Shoot 'em Up	1-2	02/94	2-
Radical Rex	Jump&Run	1	12/94	2
Realm	Action/J&R	1-2 sim	02/97	3-
Ren & Stimpy: Time Warp	Jump&Run	1-2 sim	03/95	
Revolution X	Action	1-2 sim	03/96	4-
Rise of the Robots	Prügelspiel	1-2 sim	02/95	4-
Road Runner	Jump&Run	1	07/93	2
Robotrek	Rollenspiel	1	03/95	3+
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	1-2 sim	02/94	1-
Rocky Rodent	Jump&Run	1-2	12/93	2
Run Saber	Action/J&R	1-2 sim	02/94	3+
Samurai Shodown	Prügelspiel	1-2 sim	11/94	2
Saturday Night Slammasters	Prügelspiel	1-4 sim	10/94	2
Schlumpfe, Die	Jump&Run	1	09/94	3-
Schlumpfe reisen um die Welt, Die	Jump&Run	1	11/96	2-
Schöne und das Biest, Die	Jump&Run	1	02/95	4-
Scooby Doo Mystery	Action/Adventure	1	07/97	4+
Secret of Evermore	Action/Adventure	1	02/96	2
Secret of Mana	Action/Adventure	1-3	12/93	1-
Secret of the Stars	Rollenspiel	1	09/95	2-
Sensible Soccer	Sport	1-2 sim	12/93	2
Shadowrun	Action/Adventure	1	08/93	1-
Shanghai II - Dragon's Eye	Strategie	1-2	07/93	2
Shaq-Fu	Prügelspiel	1-2 sim	12/94	3
Side Pocket	Sport	1-2	03/94	3
Sim Ant	Strategie	1	01/94	2-

Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
Sim City	Strategie	1	02/94	1-
Sim City 2000	Strategie	1	02/97	3+
Skyblazer	Action/J&R	1	03/94	2-
Smash Tennis	Sport	1-4 sim	07/94	1-
Soccer Shootout	Sport	1-4 sim	07/95	3+
SOS	Action/Adventure	1	07/94	5+
Soul Blazer	Action/Adventure	1	10/93	2+
Space Ace	Interaktiver Film	1	06/94	6+
Spanky's Quest	Jump&Run	1	08/93	3-
Sparkster	Action/J&R	1	11/94	2+
Spawn	Action/J&R	1	04/96	3+
Spectro	Action	1-2 sim	06/94	5
Spider-Man	Action/J&R	1	04/95	2-
Spindizzy Worlds	Action	1	09/93	2-
Spirou	Jump&Run	1	11/96	3+
Spunky's Dangerous Day	J&R/Strategie	1	07/94	3+
Star Trek: Deep Space Nine	Action/J&R	1	07/96	3-
Star Trek - Starfleet Academy	Action/Strategie	1-2 sim	03/95	4
Star Trek - The Next Generation	Action/Strategie	1	07/95	3+
Star Wars Super Return of the Jedi	Action/J&R	1	12/94	2-
StarFox	Shoot 'em Up	1	06/93	1-
StarGate	Action/J&R	1	07/95	3+
Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	1-2 sim	01/97	1-
Street Fighter II Turbo	Prügelspiel	1-2 sim	10/93	1
Street Racer	Rennspiel	1-4 sim	12/94	2-
Striker	Sport	1-2 sim	09/93	1-
Stunt Race FX	Rennspiel	1-2 sim	08/94	2+
Sunset Riders	Action	1-2 sim	10/93	3+
Super Adventure Island 2	Action/Adventure	1	01/95	2
Super Air Diver	Shoot 'em Up	1	12/93	2-
Super Aleste	Shoot 'em Up	1	09/93	1-
Super B.C. Kid	Jump&Run	1	05/95	2
Super Baseball 2020	Action/Sport	1-2 sim	11/93	3+
Super Battleship	Action/Strategie	1	04/94	4-
Super BattleTank 2	Shoot 'em Up	1	10/94	3
Super Bomberman	Action/Strategie	1-4 sim	09/93	2
Super Bomberman 2	Action/Strategie	1-4 sim	12/94	2
Super Bomberman 3	Action/Strategie	1-5 sim	11/95	2+
Super Bomberman 4	Action/Strategie	1-5 sim	06/96	2+
Super Conflict	Strategie	1	07/93	1-
Super Dropzone	Shoot 'em Up	1	12/94	3+
Super Family Tennis	Sport	1-4 sim	09/93	1-
Super Formation Soccer II	Sport	1-4 sim	09/93	3-
Super Godzilla	Prügelspiel	1-2 sim	10/94	5+
Super Mario All-Stars	Jump&Run	1-2	09/93	1
Super Mario Kart	Rennspiel	1-2 sim	10/93	1
Super Mario RPG	Rollenspiel	1	07/96	1
Super Metroid	Action/J&R	1	08/94	1
Super Morph	Action/Strategie	1	02/95	3+
Super Nova	Shoot 'em Up	1	02/94	3+
Super Off-Road: The Baja	Rennspiel	1-2 sim	09/93	3
Super Pang	Action	1	08/94	4+
Super Pinball - Behind the Mask	Flipper	1-4	02/95	4-
Super Punch-Out	Sport	1	04/95	2-
Super Putty	Action/J&R	1	01/94	2-
Super Slap Shot	Sport	1-2 sim	10/93	3-
Super Solitaire	Strategie	1	03/94	3+
Super Street Fighter II	Prügelspiel	1-8 (2 sim)	09/94	1
Super Strike Eagle	Shoot 'em Up	1	06/93	2-
Super Tetris 2 & Bombliss	Puzzlespiel	1-2 sim	10/93	2+
Super The Empire Strikes Back	Action	1	03/94	2
Super Tiny Toons - Buster Busts Loose	Jump&Run	1	06/93	2
Super Troll Islands	Jump&Run	1	02/94	3+
Super Turrican	Action/J&R	1	11/93	2+
Super Turrican 2	Action	1	07/95	1-
Suzuka 8 Hours	Rennspiel	1-2 sim	11/94	4
Syndicate	Action/Strategie	1-4 sim	01/95	3+
T.M.H.T. - Tournament Fighters	Prügelspiel	1-2 sim	12/93	2
T2 - Judgment Day	Action	1	05/94	3-
T2 - The Arcade Game	Action	1	06/94	4+
Tecmo Super NBA Basketball	Sport	1-2	07/93	2+

Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
Terranigma	Action/Adventure	1	01/97	2+
Test Drive 2	Rennspiel	1	07/93	4
Tetris 2	Puzzlespiel	1-2 sim	11/95	2-
Tetris Attack	Puzzlespiel	1-2 sim	11/96	2+
Tetris Battle Gaiden	Puzzlespiel	1	04/94	2
Tetris & Dr. Mario	Puzzlespiel	1-2 sim	04/95	2
Theme Park	Strategie	1	07/95	1-
Tim - Der Sonnentempel	Action/J&R	1	05/97	2+
Tim in Tibet	Jump&Run	1	01/96	2+
Time Trax	Action	1	08/94	4
Timecop	Jump&Run	1	03/96	5
Timon & Pumbaas Spielesammlung	Action	1-2 sim	03/98	4-
Tin Star	Action	1	06/97	2+
Tiny Toons: Wild & Wacky Sports	Sport	1-4	12/94	4+
Tom & Jerry	Jump&Run	1-2	06/93	3-
Top Gear 2	Rennspiel	1-2 sim	01/94	2-
Top Gear 3000	Rennspiel	1-4 sim	04/95	3-
Toy Story	Jump&Run	1	04/96	2
Toys	Action	1	07/93	4
Troddlers	Action/Strategie	1-2 sim	08/93	3+
Troy Aikman NFL Football	Sport	1-2 sim	12/94	4
True Lies	Action	1	04/95	2-
Turn and Burn	Shoot 'em Up	1	10/94	3-
Ultima - Runes of Virtue II	Action/Adventure	1	02/95	4-
Ultima VI - The False Prophet	Rollenspiel	1	08/94	2+
Unirally	Rennspiel	1-8	06/95	2+
Untouchables, The	Action	1	11/94	3
Urban Strike	Action/Strategie	1	02/96	3-
Utopia - Creation of a Nation	Strategie	1	08/94	2+
Val d'Isère Championship	Sport	1-2	12/94	5
Venom/Spider-Man -				
Separation Anxiety	Action	1	01/96	4
Virtual Bart	Spielesammlung	1	11/94	4+
Virtual Soccer	Sport	1-2 sim	03/94	2+
Vortex FX	Action	1	12/94	4+
Wario's Woods	Puzzlespiel	1-2 sim	07/95	3
Warlock	Action/J&R	1	05/95	3-
Waterworld	Action	1	03/96	3
Wayne's World	Action	1	06/93	5
We're Back	Jump&Run	1-2 sim	10/93	3+
WeaponLord	Prügelspiel	1-2 sim	02/96	2
Where i. t. World is Ca0men Sandiego?	Adventure	1	10/93	5
Whizz	Jump&Run	1	02/97	4+
Wild Guns	Action	1-2 sim	07/95	2-
Williams Arcade's Greatest Hits	Spielesammlung	1-2 sim	08/97	3+
Wing Commander - Secret Missions	Shoot 'em Up	1	10/93	2-
Winter Gold	Sport	1-8 (2 sim)	01/97	3-
Winter Olympics	Sport	1-4	04/94	3+
Wizardry V - Heart of the Maelstrom	Rollenspiel	1	06/94	2-
Wolverine	Action/J&R	1	01/95	4+
Wordtris	Lernspiel	1-4	06/93	3
World Cup Striker	Sport	1-32	06/94	1-
World Cup USA '94	Sport	1-24	08/94	2
World Heroes	Prügelspiel	1-2 sim	01/94	3-
World Masters Golf	Sport	1-8	02/96	2-
Worms	Action/Strategie	1-4 sim	12/96	2-
WWF Raw	Prügelspiel	1-4 sim	01/95	2
WWF Royal Rumble	Prügelspiel	1-2 sim	07/93	2-
WWF Wrestlemania	Prügelspiel	1-2 sim	01/96	3+
X-Kaliber 2097	Prügelspiel	1-2	01/95	5
X-Men Mutant Apocalypse	Action	1	07/95	3
Yogi Bear	Jump&Run	1	10/94	4
Yoshi's Island - Super Mario World 2	Jump&Run	1-2 sim	10/95	1+
Young Merlin	Action/Adventure	1	11/93	2+
Zero - The Kamikaze Squirrel	Jump&Run	1	07/95	2-
Zombies ate my Neighbour!	Action	1-2 sim	10/93	2-
Zool	Action/J&R	1	01/94	3+
Zoop	Puzzlespiel	1	01/96	2-



SNES

VERKAUFE

Verschiedene SNES-US-RPGs zw. DM 60–150, SNES-PAL ab DM 15, SNES Shadowrun DM 60, N64 Shadow Man (engl., uncut) ohne Verp. DM 60, Capcom N64-Spiel DM 130, Tel.: 06202/78250, Kai

Breath of Fire 2, Lagoon, Mystic Quest (SNES), für NES: Star Tropics, Zelda 1, Castlevania 3, Goonies 2, Probotector 2 (neu), Wizards & Warriors 1 + 3, gegen Gebot, Tel.: 0171/9686851, J. Lotzmann

Terranigma, Secret of Evermore, Illusion of Time, je DM 40, Sim City, Young Merlin, Lord of Rings, Mario All-Stars, Super Adv. Island II, je DM 25, Tel.: 0231/872943, Arno

Verkaufe Alien 3, Street Fighter Alpha 2, Earthworm Jim, Turtles, Tournament Fighters, Yoshi's Island, alle mit Anl., Preis DM 20–50, Tel.: 0234/4970018, 15–18 Uhr, Chi-Hung

SNES: Terranigma (neu), Adv. Island 2, NES: Kung Fu, Ghostbusters 2, Tiny Toons 2, Flintstones, Top Gun 2, Mission: Impossible, Pac-Man 2, Tel.: 0171/9686851, Joachim

Verkaufe SNES mit 4 Spielen für DM 130, Tel.: 07331/440229, ab 18 Uhr, Ramazan

SNES-Spiele: Star Wars 2 + 3, Utopia, Populous, Blackhawk, Jurassic Park 2, Jimmy Connors Tennis, Unirally, Street Figher 2 Turbo, Alien 3, Stunt Race FX, je DM 15–30 + Porto, Tel.: 0231/828368, Sascha

Secret of Mana 2, Chrono Trigger + FF3 (alle jp.), alle Spiele sind in gutem Zustand, SoM 2 + FF3 sind unverpackt + ohne Anl., Tel.: 05351/6826, Daniel

Achtung! Verkaufe Super Mario World 2, Donkey Kong Country 1 + 3, Super Star Wars (The Empire Strikes Back), alle Games mit Verp. + Anl.! Tel.: 07308/6676, Daniel

Gegen Gebot: Final Fantasy 3, Breath of Fire 1 + 2 und Chrono Trigger!! Tel.: 08634/66890 od. 0170/2038211, auch SMS, Gert

Chrono Trigger + Final Fantasy 3 für je DM 150, Tel.: 0421/46229, Marcel

Final Fantasy 3 (us), Chrono Trigger (us) + Breath of Fire 2 (PAL) an Meistbietenden! E-Mail: patrickpelz@aol.com

SUCHE

Suche dringend Breath of Fire II od. Final Fantasy III od. Chrono Trigger, Preis nach Ver-

einbarung, Tel.: 0208/27104, Sascha

Suche Harvest Moon + Lufia für SNES, verkaufe auch Holy Magic Century, Turok 2 (dt) für je DM 40 + NFL QC 98 für DM 30, Tel.: 06206/55279, Beatrice

Suche dringend Dragon Ball Z – Hyper Dimension, Tel.: 03771/52025, Johannes

Secret of Mana für SNES + King of Fighters 95 für GB, Tel.: 0174/5123619 od. 05130/37066, Pierre

Dragon Ball Z für SNES, dringend! Zahle gut! Tel.: 08271/1226, Benjamin

Suche dringend SNES-Spiele Terranigma, Zelda, Secret of Evermore/Mana (2), DKC 2, 3, Mario Kart, Super Mario, Yoshi's Island, Dragon Ball (aller Art), 1 Controller, ruft an! Tel.: 04531/2211, Lasse Paetz

Suche Mystic Quest (SNES), Secret of Mana 2 + Lufia 2, Tel.: 06664/8150, Manuel

Final Fantasy 3 (engl.), E-Mail: doomseeker@gmx.de od. Tel.: 02325/466090, Patrick

Suche Stereo AV-Kabel für Super Nintendo, Tel.: 03727/601606, Daniel

Suche dringend Secret of Mana und/oder Breath of Fire 2, zahle gut, Tel.: 0211/7489652, ab 18 Uhr, René

Dringend gesucht: Final Fantasy 2 + 3 (us) + Final Fantasy 1 (us) für NES, zahle gut! Tel.: 09181/44635, ab 18 Uhr, Daniel

Suche dringend Lufia mit Spieleberater in gutem Zustand, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0732/713788, ab 21 Uhr, Claus

Ich suche Dragon-Ball-Spiele, zahle DM 20–40, anrufen von 18–21 Uhr + verlangt Mario, Schweiz, Tel.: 00411/3718796 od. E-Mail: MarioFrei@gmx.ch

Suche SNES-Spiele! Außer Sport bitte alles anbieten! Tel.: 03561/553520, Wolfgang

NES

VERKAUFE

NES, Adventure in the Magic Kingdom, Prince Valiant, Sword Master, Astyanax, Sword Serpents, Rygar, Spy vs. Spy, Pin Bot, Joe und Mac, Battletoads, Tel.: 0171/9686851, Joachim

Verkaufe versch. NES-Spiele für je DM 10 (Schach, McDonald, Tetris, Mario u.v.m.), Tel.: 0621/7026696, Tanja

Verkaufe NES mit 4 Drückern inkl. 3 Spielen (Mario, Super Mario, Super Mario 2), für DM 50, Tel.: 0621/7026696, Tanja

SUCHE

Suche NES + Spiele, Preis = Bin Sammler! Wenn möglich, Zelda 1 + 2, Soccer, Tennis World Cup + Mario 1, 2, 3, Tel.: 069/5973500, ab 14.30, Benjamin

GAME BOY

VERKAUFE

Seltenst! Verkaufe Pokémon #151 Mew für SFR 12, nur in der Schweiz! Tel.: 0526259365, ab 18 Uhr, fragt nach Benjamin

Verkaufe Mew #151 für DM 10! Mache jedem Mew auf sein Spiel! Schickt euer Spiel mit den DM 10 an Christian Saur, Sperlingstr. 5, 86757 Wallerstein

Stranded Kids, Bomberman Quest, Conker's Pocket Tales, Quest for Camelot, Legend of the River King, je DM 35, Holy Magic Century DM 20, Lupe mit Licht DM 15, Tel.: 0231/872943, Arno

Verkaufe ein Link-Kabel für GB, GBC, GBp zu DM 10 + das Spiel Donkey Kong Land für DM 15, ruft an unter Tel.: 0173/7977804, Paddy

Verkaufe GB-Spiele Lucky Luke, Asterix, Bomberman, Gargoyle's Quest, F-1 Race, Xenon 2, Duck Tales, Yoshi's Cookie + Super Mario Land, für je DM 30! Meldet euch unter Tel.: 05446/4056, Henrik

Duck Tales, Flintstones, Dschungelbuch, Yoshi's Story, Kirby, Conker, mit Lösung: Mickey Mouse, Die Maus, Die Schlümpfe reisen um die Welt, Austria, Tel.: 0664/5809850, Claudia

Pokémon Blau inkl. #151 Mew für DM 59, Harvest Moon, Mission: Impossible, Box Champions, Hexcite, je DM 33, alle Spiele mit Anl. + Verp., Tel.: 05191/14328, Johannes

Smart Com für GBC (mit Taschenrechner, Fernbed., Kalenderfunktion u.v.m. für DM 50 (NP DM 100), René Zemke, Templiner Str. 65, 16278 Angermünde, Tel./Fax: 03331/24855 od. 0177/4931054

Dual Link-Kabel universal, blau, DM 14, Tel.: 05246/4973, Silvana

Verkaufe Pokémon Rot + Blau, zus. DM 100, getrennt je DM 55, außerdem verkaufe ich Harvest Moon für DM 50, Michael Tubbesing, Detmolder Str. 685, 33699 Bielefeld, Tel.: 05202/80777

Pokémon Rot + Blau für DM 80, meldet euch unter Tel.: 02203/291955, fragt nach Dennis

SUCHE

Notfall! Suche dringend Stranded Kids, bitte meldet euch, zahle gut! Tel.: 08362/921690

Suche Final Fantasy Legend I, II + III (GB) + Secret of Mana (SNES), zahle gut bzw. tausche gegen Pokémon Gelb, Österreich, Tel.: 0699/10597689 od. 05354/52617, Stefan

Suche dringend Final Fantasy Legend 2 + 3! Tausche auch! Suche TOTAL!-Hefte 10/95, 2–9/97, Frechen bei Köln, Tel.: 02234/55567, ab 19 Uhr, Kevin Kader

SOS! Suche GBC bis zu DM 70, bitte ruft so schnell wie möglich an! Brauche ihn dringend! Tel.: 0211/552306, tägl. ab 18 Uhr erreichbar, fragt nach Robert

Suche Spiele für Game Boy, auch für Nintendo⁶⁴ + PlayStation, Angebote an: E-Mail: patrickpelz@aol.com

N64

VERKAUFE

NTSC-N64-Konsole mit Winback, Mario Kart 64 + NTSC-PAL-Konverter, um auf europ. Fernsehern zu spielen für DM 220 VB, Tel.: 089/34023905, Johannes

Hoi Leute! Wer will mir das neue ECW Hardcore Revolution abkaufen? Wenn ihr interessiert seid, dann ruft an unter Tel.: 07745/1421, Preis VB, fragt nach Vitali

Verkaufe WWF Attitude, Zelda 64 + Banjo-Kazooie für je DM 50, Turok 2 (uncut) DM 55, F-Zero X Dm 40, Tel.: 02994/1577, fragt nach Andreas

Donkey Kong 64 (neu), einschl. Expansion Pak, orig.verp., DM 75 + Porto + NN od. + Porto bei Vorkasse, Tel.: 0201/557054 od. 0173/8452235, Jörg

Verkaufe Tonic Trouble (Topzustand) für DM 57, Tel.: 05153/1004, Benjamin

FIFA 98, Mission: Impossible, Hybrid Heaven, Castlevania, Mystical Ninja, mit Anl., Preis VB, Tel.: 09401/50138, Philipp Fröhler

Verkaufe WWF Attitude DM 40, Yoshi's Story mit Spieleberater DM 50, Mischief Makers DM 40, alle mit Spieleanl., Schweiz, Tel.: 004152/7301850, David

Verkaufe N64-Spiele, wie z. B. Diddy Kong Racing, Liste auf Anforderung + DM 1,10 Rückporto, suche außerdem Brieffreund! Schreibt an Robert Berndt, Am Brunnen 25, 85551 Kirchheim

Verkaufe/Tausche LylatWars + Yoshi's Story zu je DM 35 VB, verkaufe auch sehr viele Lustige Taschenbücher + vier seltene Pokémon-Karten, Tel.: 02736/2430, Tomas

N64 mit 6 Spielen + 2 Controllern, Rumble Pak, Jumper Pak, Memory Pak + 3 Spieleber. für DM 350, Tel.: 0173/3668064, Holger

Donkey Kong 64 für DM 59, Tony Hawk's Skateboarding für DM 64, ISS 98 für DM 19, F-Zero X DM 25, NFL Quarterback Club '99 DM 25, alle Spiele mit Anl. + Verp., Tel.: 05191/14328, Andreas

Castlevania inkl. Lieferung frei Haus DM 50, Tel.: 0175/2046745, falls AB an, deutlich Name + Tel.Nr. sprechen, Jens

Verkaufe ISS, Turok, Lamborghini + Cruis'n USA für je DM 15, Tel.: 0451/622247, Daniel

Hey! Verkaufe/Tausche South Park, C&C, Mission: Impossible, Hybrid Heaven, Shadow Man, suche Jet Force Gemini, Banjo-Kazooie + Earthworm Jim, nehme pro Spiel DM 50, Tel.: 05248/1790, Daniel

Verkaufe N64 mit Exp.Pak, 2 Controllern, 256 kb Mem. Card, Joypad-Verlängerung, 7 Spielen (THS, Rare Ego-Shooter, Castlevania 2), Preis nach VB, Tel.: 0174/6363797, Oliver

Verkaufe oder tausche South Park Rally (ohne Verp., mit allen Cheats), Tausch gegen Harvest Moon 64, Verkauf um ATS 900, Österreich, Tel.: 0664/5809850, Claudia



DER ERWIN-RAP

Was geht, Loide, seid ihr
alle wach?

Der Erwin ist im Haus
und macht hier richtig
Krach.

Ich weiß, ihr kennt mich
und ihr liebt mich,
auch wenn die Band mit-
unter mies ist,

doch wenn ich später live
am Regler dreh,

statt Skatern nur noch
Segler seh,

dann weiß ich ganz genau,
ich hab die fettesten der
Beats – hier zieht's –
geschieht's? – die Cheats –

Ich brauche keine Cheats,
ich bin am Joypad erste
Wahl,

und fragt man: „Woran
liegt's?“, sag ich: „Ich lese
die TOTAL!“

© Der TobitTM

Vielleicht wird der Erwin kein er-
folgreicher Hip-Hop-Star, doch
seine Joypad-Künste kommen
nicht von ungefähr. In der TOTAL!
findet er immer wieder nützliche
Infos und Tipps, die ihm nicht nur
bei der Wahl der Spiele, sondern
auch bei deren Bewältigung wei-
terhelfen. Daran solltet ihr euch
ein Beispiel nehmen, am 27. Ok-
tober zum Zeitschriftenhändler
pilgern und die TOTAL! 11/00 er-
werben.



Recht Link



Zelda-Majora's Mask (N64)

Wir kennen ja Nintendos ‚Verspätungsdrang‘, des-
wegen wollen wir noch nicht beschwören, dass



Zelda-Majora's Mask (N64)

Zelda: Majora's
Mask tatsächlich
getestet wird.
Aber noch stehen
die Sterne gün-
stig, also fangt
schon mal an, die
Tage zu zählen!



Conker's Bad Fur Day (N64)

Er nun wieder

Mittlerweile ist *Conker's Bad Fur Day* zum Stamm-
gast der TOTAL! avanciert. Wird also Zeit, dass der
Titel endlich getestet wird, und wenn nichts schief
geht, passiert genau das in der kommenden Ausgabe.
Ihr dürft gespannt sein!

It takes two, Baby!

Ein zweiter großartiger Rare-Titel
steht kurz vor seiner Fertigstellung:
Banjo-Toonie, das zweite Abenteuer
der zwei verrückten Helden. Bedeutet
das auch zweimal so viel Spaß?
TOTAL! zweigt – äh, zeigt es euch.

Unendlich dunkel

Nein, diesmal geht es nicht um *Perfect Dark*, son-
dern um den packenden Action-Thriller *Eternal
Darkness* von Nintendo. Der sollte bis zum kom-
menden Monat bei uns eingetrudelt sein, was für
euch einen leckeren Test bedeutet.

Neues aus Enten- hausen

Donald Duck wird aufs
Nintendo⁶⁴ losgelassen!
In *Quack Attack* kann er
den finsternen Halunken
wieder einmal zeigen,
wzu eine Ente fähig ist.
Freut euch auf ein amü-
santes Action-Adventure!



Donald Duck Quack Attack (N64)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Wie haben wir damals noch gejubelt, als der Virtual Boy auf den Markt
kam! Die rotschwarze Virtual-Reality-Brille bot zwar erstaunliche
3D-Effekte, entpuppte sich jedoch als Riesenflop. Auch das N64,
damals noch Ultra 64 genannt, stand kurz vor seiner ersten öffentli-
chen Präsentation. Außerdem wurde *Yoshi's Island*, das bis dato
umfang- und einfallsreichste Jump&Run überhaupt, mit der besten



Note aller Zeiten bewertet. Mit einem indi-
zierten Rare-Titel und *Primal Rage* testeten wir
ein hervorragendes und ein miserables SNES-
Prügelspiel, *Mega Man X2* erfreute die Herzen
der Jump&Shoot-Fans, doch *Castlevania X –
Vampire's Kiss* konnte nicht so recht über-
zeugen. Neun SNES- und drei Game-Boy-Tests
hatten wir neben einem Report über Fußball-
spiele und einem Genredurchblick über Rol-
lenspiele zu bieten. Tipps und Tricks fandet ihr
zu *Yoshi's Island* und *Super Turrican 2*.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Michael Gremliza (VfSP)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th),
Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi),
Holger Reher (hgr)

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier, Wilfried Hamdorf
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

Verlagsleiter: Michael Gremliza

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich,
Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell,
Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenleitung: Michael Gremliza (VfSP)

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. Lüneburg,
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © 1995–2000 Nintendo/Creatures Inc./Game
Freak Inc.

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.



MONSTER-ACTION! MONSTER-FUN!

NEU!

**DER COMIC
ZUR TV-SERIE!**

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

**EXTRA! 2 MEGA-
POSTER!**

Heft #2 ab 4.10. überall im Handel!

...und die TV-Serie Mo-Fr um 16.10 Uhr auf RTL II

Dino
entertainment

www.dinocomics.de

2000 © Akiyoshi Hongo, Toei Animation. Lizenz durch CTM Concept-TV & Merchandising GmbH, München. www.ctm.de

CTM

RTL II

enter THE GATEWAY TO GAMES



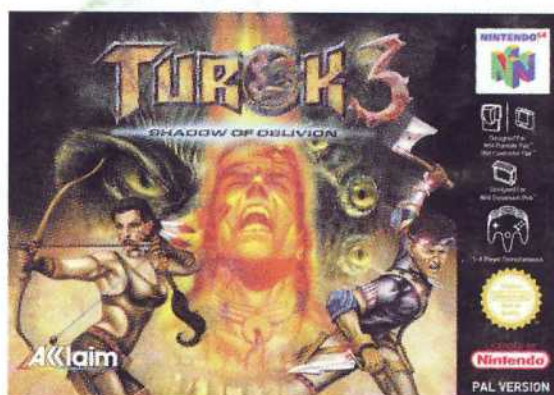
Unser topaktuelles,
monatliches
Magazin (48 Seiten)
senden wir Ihnen
auf Anfrage
kostenlos zu!



Pokémon Snap

ARTIKELNR.: N64 DT 257

DM 129.⁹⁵



Turok 3 (uncut)

ARTIKELNR.: N64 DT 251

DM 99.⁹⁵



Mario Party 2 (Nov)

ARTIKELNR.: N64 DT 253

DM 109.⁹⁵



N64 Pokémon Edition

ARTIKELNR.: N64 HD 012

DM 249.⁹⁵

NINTENDO 64

Donkey Kong 64

ARTIKELNR.: N64 DT 204

DM 99.⁹⁵

Excitebike 64

ARTIKELNR.: N64 DT 255

DM 109.⁹⁵

Int. Superstar Soccer 2000

ARTIKELNR.: N64 DT 238

DM 109.⁹⁵

Starcraft 64 (Nov)

ARTIKELNR.: N64 DT 178

DM 109.⁹⁵

Turok 2 (uncut)

ARTIKELNR.: N64 GB 002

DM 29.⁹⁵

GAMEBOY

XPloder

ARTIKELNR.: HARD 565

DM 69.⁹⁵

Donkey Kong Country

ARTIKELNR.: GBC 263

DM 64.⁹⁵

Moorhuhnjagd

ARTIKELNR.: GBC 263

DM 64.⁹⁵

Tony Hawk's 2 (Nov)

ARTIKELNR.: GBC 269

DM 69.⁹⁵

Tr. & F. Summergames

ARTIKELNR.: GBC 273

DM 64.⁹⁵

Lieferungen innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM
zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM.
Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder
Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftrags-
volumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung
portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und
Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können
variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
TBA: Bei Drucklegung noch nicht bekannt.

BESTELL-HOTLINE 0931/35 45 235
WWW.GAMEPLAY.DE

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES