



TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY COLOR

POKÉMON

Spider-Man

The Legend of Zelda – Majora's Mask

Aidyn Chronicles: The First Mage

Pokémon Stadium GS

Casper

Tom & Jerry: Mäusejagd

F1 Racing Championship

Mickey's Speedway USA

Alone in The Dark

Donald Duck Quack Attack

The World is Not Enough



2-Superposter

The Legend of Zelda – Majora's Mask • Mickey's Speedway USA

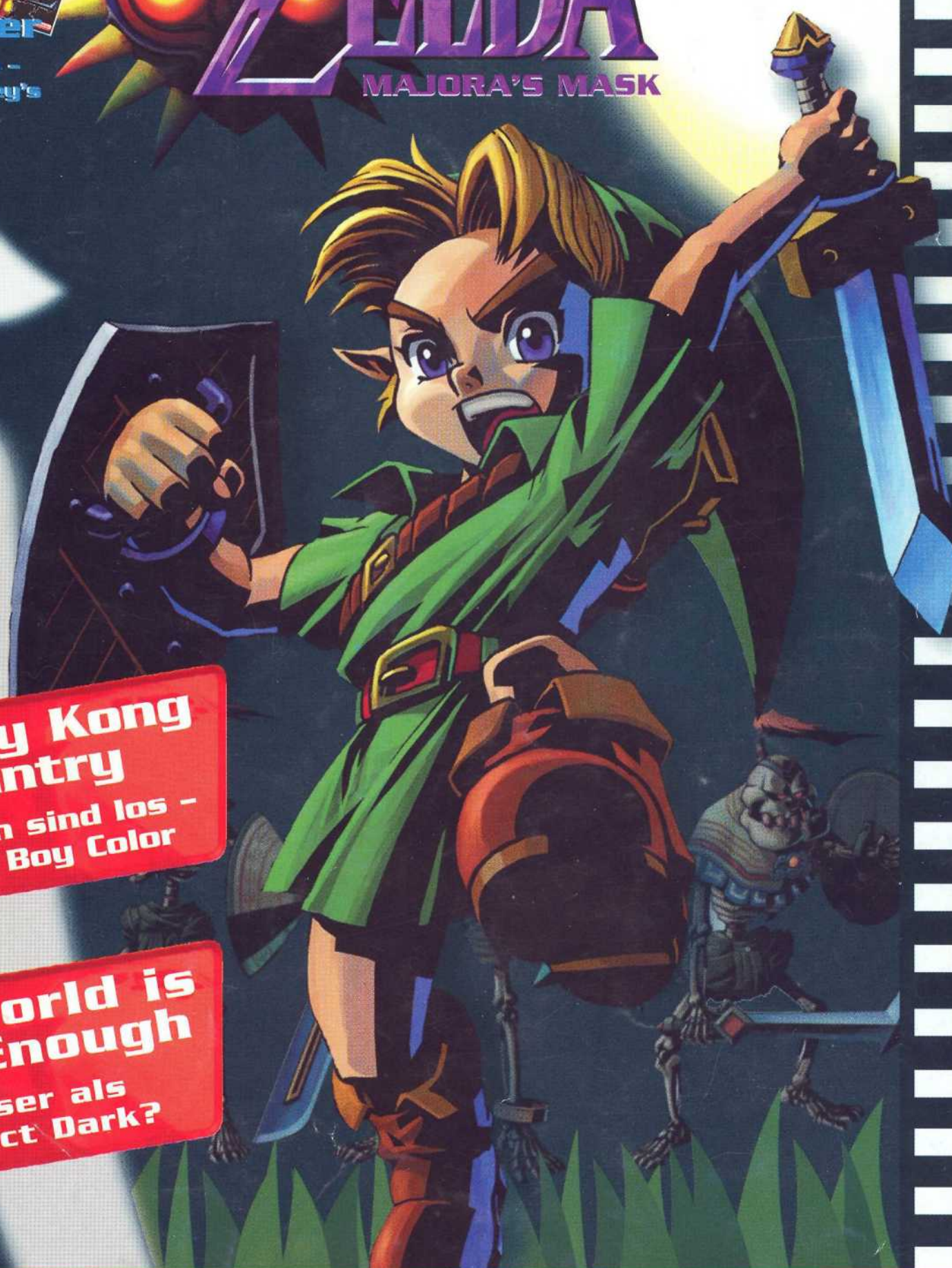


Donkey Kong Country

Die Affen sind los – auf Game Boy Color

The World is Not Enough

Besser als Perfect Dark?



TOTAL! Tipps & Tricks & Tests & Infos

X-PLAIN
VERLAG

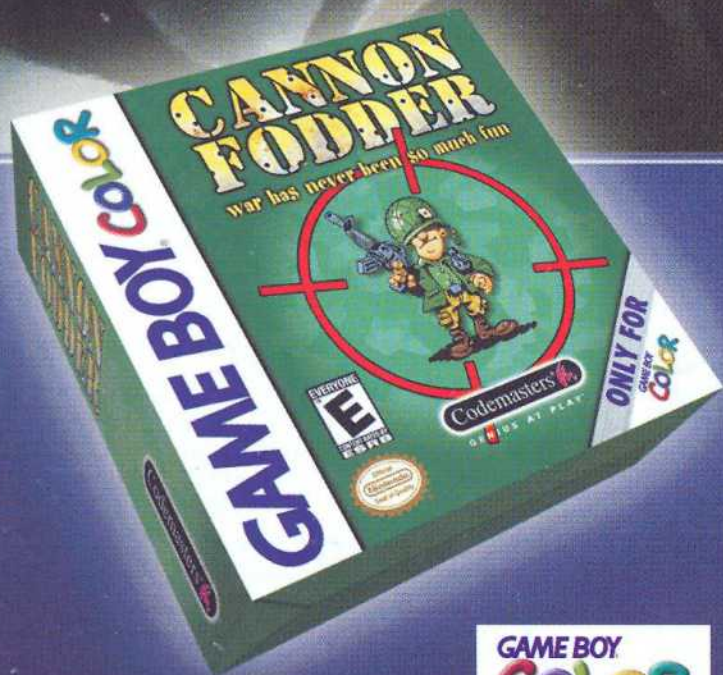


12

OH BABY, BALLER, BALLER!



CANNON FODDER



Unglaublich: So viel Spaß auf einem Haufen gab's noch nie. Wenn Du erstmal zwölf Kugeln auf Dich zukommen siehst und zwei Meter rechts von Dir die erste Granate hochgeht, dann weißt Du, wovon die Rede ist! 72 Levels, bahnbrechende Graphik und eine riesige Auswahl an Waffen machen dieses Spiel zum absoluten State-of-the-Art!

Also: Cannon Fodder kaufen, Spaß haben, Nächte durchzocken!

www.codemasters.com

GAME BOY
COLOR

Codemasters 

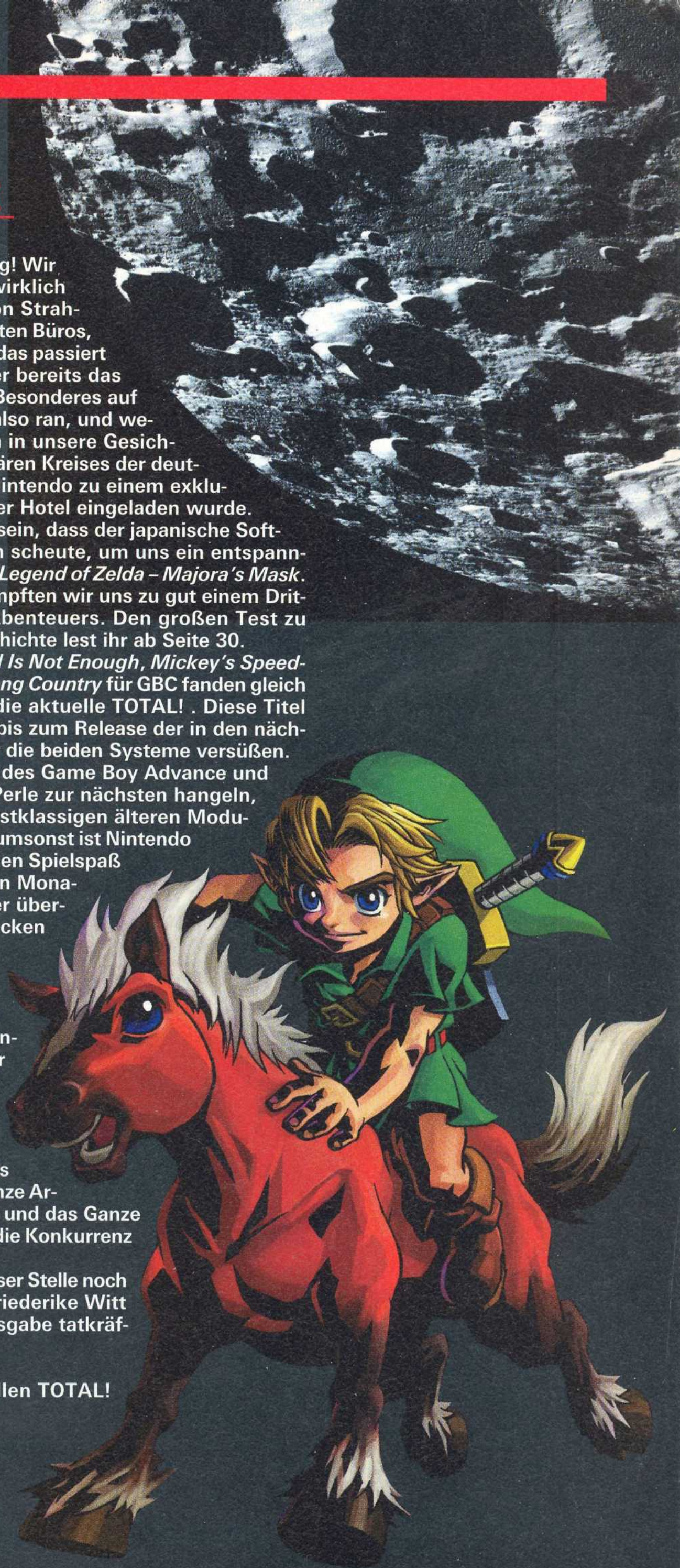
GENIUS AT PLAY™

MANN, IST DAS LINK

Was war das für ein wunderschöner Tag! Wir saßen nichts Böses, aber auch nicht wirklich etwas Gutes erwartend in unseren von Strahlen der warmen Herbstsonne durchfluteten Büros, als plötzlich das Telefon klingelte. Klar, das passiert bei uns so zirka 500 Mal am Tag – aber bereits das Läuten ließ uns ahnen, dass da etwas Besonderes auf uns zukommen würde. So gingen wir also ran, und wenige Sekunden später war ein Grinsen in unsere Gesichter gemeißelt. Wir waren Teil eines elitären Kreises der deutschen Videospiefachpresse, der von Nintendo zu einem exklusiven Event in einem noblen Hamburger Hotel eingeladen wurde. Doch welches Spiel konnte so wichtig sein, dass der japanische Softwarekonzern keine Mühen und Kosten scheute, um uns ein entspanntes Testen zu ermöglichen? Na klar, *The Legend of Zelda – Majora's Mask*. In einer 15-stündigen Dauersitzung kämpften wir uns zu gut einem Drittel durch die fantastische Welt des Abenteuers. Den großen Test zu diesem Meilenstein der Videospiegelgeschichte lest ihr ab Seite 30. Doch damit nicht genug. Mit *The World Is Not Enough*, *Mickey's Speedway USA*, beide für N64, und *Donkey Kong Country* für GBC fanden gleich drei weitere Highlights ihren Weg in die aktuelle TOTAL! . Diese Titel sollen und können euch die Wartezeit bis zum Release der in den nächsten Monaten spärlich gesäten Hits für die beiden Systeme versüßen. So müsst ihr euch bis zum Erscheinen des Game Boy Advance und des Game Cubes von einer Software-Perle zur nächsten hangeln, oder ihr greift einfach zu den vielen erstklassigen älteren Modulen, die bereits euer Regal zieren. Nicht umsonst ist Nintendo ein Garant für ungemein lang anhaltenden Spielspaß – jeder Titel fasziniert selbst nach vielen Monaten aufs Neue und bietet immer wieder überraschende Facetten, die beim ersten Zocken nicht entdeckt wurden. So kann sich die Konkurrenz schon einmal warm anziehen. Denn wer glaubt, dass die Weiterentwicklung der Videospiele nicht über eine Verbesserung der Grafik hinausgeht, hat sich geirrt. Hardware-Power sollte auch dafür genutzt werden, neue Spielideen umzusetzen, mehr Modi einzubauen, größere, clever designte Level zu implementieren und den Mehrspieler-Faktor bis ins Letzte auszureizen. Dass Nintendo in diesen Bereichen erneut ganze Arbeit leisten wird, ist so gut wie sicher – und das Ganze zu einem niedrigeren Preis, als ihn sich die Konkurrenz für ihre Systeme leisten kann. Zum Abschluss möchten wir euch an dieser Stelle noch unsere neue TOTAL!istin vorstellen. Friederike Witt heißt sie und unterstützt ab dieser Ausgabe tatkräftig das Team.

So, nun aber viel Spaß mit der aktuellen TOTAL! wünscht euch

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Seite 30

Seite 66

Seite 24



Seite 75

Seite 71

Seite 62

The Legend of Zelda – Majoras' Mask

30

Lasst euch von Miyamotos genialem Werk verzaubern!



Link auf neuen Wegen: Faszination pur!



In der eisigen Goronen-Welt trifft ihr auf den fiesen Eiswolf



Den Plan der Stadt Unruh könnt ihr für wenig Geld kaufen. Doch es gibt auch noch andere Karten



SPECIALS

Die Geschichte der Videospiele, Teil 1280
Klein, aber fein. Lange bevor es den Game Boy gab, vertrieben sich Videospieler ihre Freizeit mit Handhelds. Game & Watch hießen die Vorreiter der heutigen Taschenkonsolen. Wir berichten im zwölften Teil der Geschichte der Videospiele unter anderem über diese nostalgischen Geräte.

DVD-Special76

Multimedia-Boulevard72
In dieser neuen Rubrik findet ihr ab sofort aktuelle Informationen zu interessanten Themen aus den Bereichen Film, Musik und TV.

NEWS

NINTENDO⁶⁴

Aidyn Chronicles: The First Mage ..7
Spider-Man6
Star Wars: Episode I – Battle for Naboo8

GAME BOY COLOR

Alone in the Dark8
Travel Pack (Zubehör)9
Winnie Puuh – Abenteuer im Hundert-Morgen-Wald9

GBC-Release-Liste10
N64-Release-Liste10

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Pokémon Stadium GS18

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Donald Duck Quack Attack22
The Legend of Zelda – Majora's Mask30
Mickey's Speedway USA62
The World is Not Enough (Import)24

GAME BOY COLOR

Casper28
Donkey Kong Country66
F1-Racing Championship71

Tom and Jerry: Mäusejagd70
Walt Disney's
Das Dschungelbuch:
Mowglis wildes Abenteuer75

TIPPS & TRICKS

Helpline90
Shortys86

RUBRIKEN

Abonnement29
 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
Heftshop95

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

Impressum98
Leserbriefe12

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

Leser-Charts42

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

Poster: The Legend of Zelda – Majora's Mask (N64), Mickey's Speedway USA (N64)

TOTAL!-Intern61
Vorschau98

Donald Duck Quack Attack

Horch, was quakt von draußen rein!

22



Entenskinder, in diesem Haus müsste mal einer gründlich renovieren, quaaaaak!

Mickey's Speedway USA

Düst mit Mickey quer durch die USA!

62



Entführungen in der Disney-Welt scheinen an der Tagesordnung zu sein. Wo ist Pluto?

Donkey Kong Country

Die ganze Affenbande im Miniformat

66



Schon der beeindruckende SNES-Vorgänger wusste die Fans an den Schirm zu fesseln

The World is Not Enough

Mal wieder Bond sein!

24



Die Geschichte der Videospiele – Teil 12

80



Simple Grafik, aber mächtig viel Fun!



Nanu, welcher Netz schwingende Fassadenkletterer ist denn nun der original Spider-Man? Ein Problem, um das ihr euch im Spiel weniger sorgen müsst als darüber, wie ihr den dreisten Doppelgänger möglichst schnell dingfest machen könnt.

Ruft man sich Neversofts Vorzeigespiel *Tony Hawk's Skateboarding* und die gekonnte N64-Anpassung, die Edge of Reality dazu lieferte, in Erinnerung, steht einer ebenso guten *Spider-Man*-Konvertierung eigentlich nichts im Weg. Ihr schlüpft in die Rolle Peter Parkers, der durch den Biss einer radioaktiv verseuchten Spinne zum Superhelden mutierte. Netzschwingend hangelt ihr euch über den Dächern New Yorks von Haus zu Haus und trifft dabei auf zahlreiche aus der Comic-Serie bekannte Gesichter. Neben dem täglichen Stress mit Manhattans fehlgeleiteter Polizei und wild um sich schießenden Verbrechern erwarten euch knifflige Endgegner-Fights mit dem Skorpion, Venom, Rhino und Doc Octopus. Doch bereits bevor euch die Größen der Unterwelt in Kämpfe verwickeln, müsst ihr bei einigen Aufträgen euren Grips einsetzen. Die Spinne kann zwar Wände und Decken erklimmen, doch längst nicht immer gelangt ihr auf diesem Weg ans Ziel. Das actionreiche Spielkonzept wird mit einem guten Schuss Adventure angereichert, der euch zum Lesen von Schalterrätseln und Ähnlichem auffordert. Spider-Man wird mit Si-



cherheit einen würdigeren Auftritt erleben als es seinerzeit dem Stählernen im total verkorksten Titus-Modul *Superman* (Test in TOTAL! 7/99, Note 5) vergönnt war.

Aidyn Chronicles: The First Mage

System: Nintendo⁶⁴ Genre: Rollenspiel
Entwickler: H2O/THO Erhältlich: 1. Quartal 2001



In keinem Genre wird der Nachschub so schmerzlich vermisst wie in dem der Rollenspiele. Vollblutspiele dieser Gattung sind nicht nur Mangelware – es gibt sie praktisch gar nicht. Die einzige Ausnahme bildet *Quest 64*, welches allerdings bei vielen Rollenspielern aufgrund seines Cartoon-Stils auf eine ablehnende Haltung gestoßen ist. Wer einen Genrevertreter sucht, der vor einer ansprechenden Fantasy-Kulisse das Gefühl echten Heldendaseins erzeugt, der wartet auf THQs *Aidyn Chronicles: The First Mage*. Bis es so weit ist, vergeht zwar noch einige Zeit, aber Berichtenswertes gibt es jetzt schon.

Der Waisenknabe Alaron ist der Hauptdarsteller des Abenteuers, in dem ihr noch zwölf weitere Charaktere steuern dürft. Bis zu drei dieser Recken können gleichzeitig Teil eurer Party werden, um sich an Alarons Seite in die rundenbasierten Gefechte zu stürzen. Elternlose Helden sind für gewöhnlich an ihrer Vergangenheit beziehungsweise ihrem verborgenen Stammbaum interessiert – und da bildet der junge Knappe Alaron keine Ausnahme. Während ihr ohne zwingende Richtungsvorgaben durch die riesigen 3D-Areale wandert, trifft ihr auf CPU-gelenkte Nebenpersonen, die euch freundlich,

neutral oder feindlich gesonnen sein können. So weit, so gut. Wenn es Entwickler H2O gelingt, aus diesem viel versprechenden Grundgerüst ein traditionelles und zugleich zeitgemäßes Rollenspiel-Paket zu schnüren, dürfte ein weithin hörbares Aufatmen unter den Genre-Fans die Belohnung sein.



TOTAL! NEWS

am rande

Game-Boy-Flut

Angehts des Weihnachtsgeschäfts erhöht Nintendo die Game-Boy-Color-Produktion im Dezember um 25 Prozent von 2 Millionen auf 2,5 Millionen Geräte. Bleibt zu hoffen, dass die gesteigerte GBC-Fertigung keinen erneuten Aufschub des GB-Advance-Launches nach sich zieht. Seinerzeit hieß es, Display-Hersteller Sharp könne nicht genügend LCDs liefern, um einen Verkaufstart mit ausreichend hoher Stückzahl noch in diesem Jahr zu ermöglichen. Für diesen hat sich Nintendo übrigens vorgenommen, innerhalb der ersten zehn Tage 10 Millionen GBAs an den Handel auszuliefern.

64DD ist am Ende

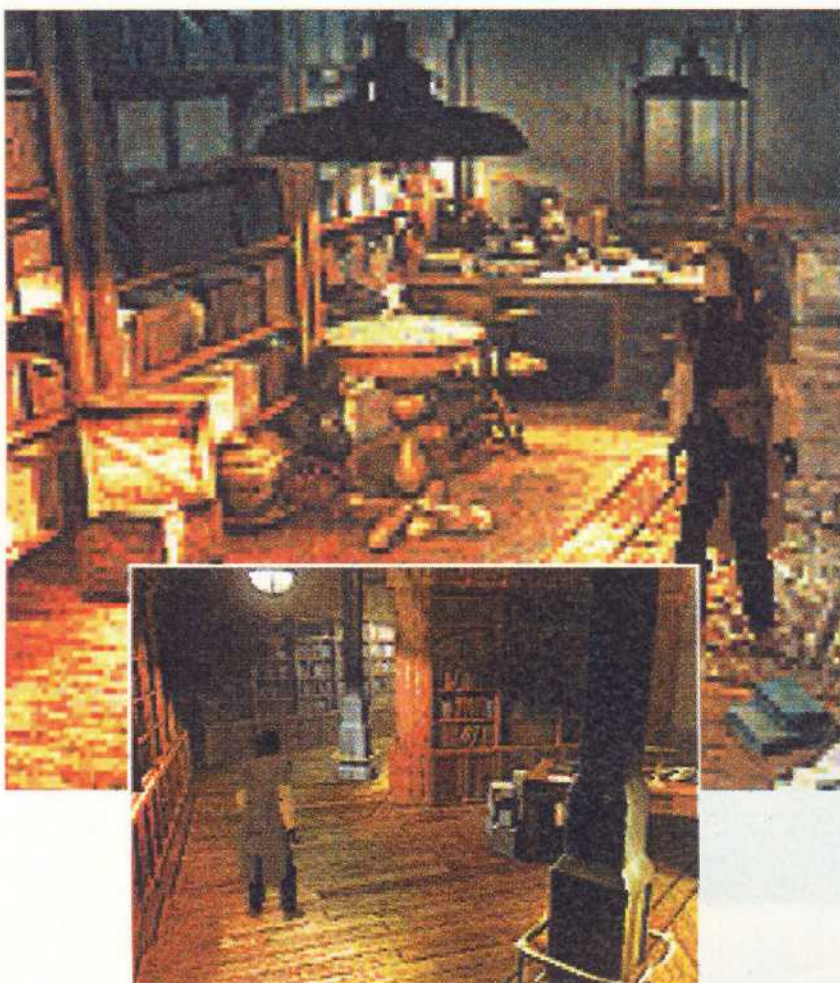
Am 1. November hat Randnet DD begonnen, die Internetleistungen für die Besitzer des 64DD, die N64-Zusatz-Hardware mit speziellem Diskettenlaufwerk, zurückzuschrauben. Dies bestätigt den Eindruck, dass Big N das Disk-Drive nur deshalb auf den (japanischen) Markt gebracht hat, weil man zumindest im eigenen Land Wort halten musste. Diese Pflicht eingelöst und die nächste Hardware-Generation angekündigt, kann Nintendo den 'lästigen' Ableger getrost zu Grabe tragen.



Alone in the Dark

System: Game Boy Color
Entwickler: Pocket Studios

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 1. Quartal 2001

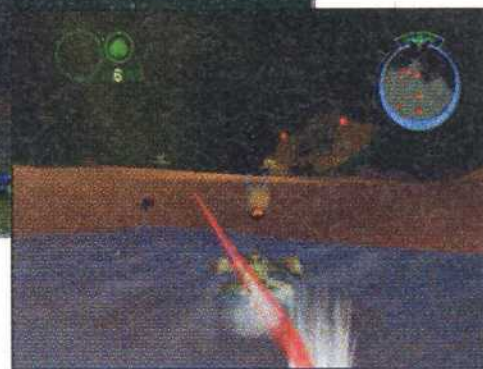


Schaut man sich die Screenshots zu Pocket Studios Alone in the Dark an, könnte man sich glatt fragen, was die anderen Entwickler eigentlich so treiben beziehungsweise, wozu man noch einen GB Advance braucht, wenn GBC-Module schon so gut aussehen können wie AITD. Das düstere Action-Adventure bietet dynamische Kameraperspektiven und bewegte Hintergründe, die Detektiv Edward Carnbys Erkundungstour auf dem mysteriösen Shadow Island dramatisch in Szene setzen.

Star Wars: Episode I – Battle for Naboo

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Factor 5

Genre: Shoot 'em Up
Erhältlich: 1. Quartal 2001



Factor 5s sehnlichst erwarteter *Star Wars*-Shooter nimmt immer konkretere Formen an. Obwohl sich das Spiel auf die *Rogue Squadron*-Engine stützt, wurde diese deutlich überarbeitet. Ruckler und Slowdowns sollten damit weitgehend ausgeschlossen sein. Der lineare Missionsstrang führt euch von Filmsequenzen unterbrochen an verschiedene Orte Naboo. Für Abwechslung sorgen die unterschiedlichen Aufgaben und, mehr noch, die diversen Vehikel, die euch bei der Auftragsausführung zur Verfügung stehen. Das ausgewogene Gameplay ist in der Lage, Einsteigern und Veteranen gleicher-

maßen Spiel-
spaß zu vermitteln, während die gesteigerte Intelligenz der CPU es möglich macht, dass eure Gefährten euch zur Hilfe eilen, solltet ihr einmal Probleme bekommen. Factor 5s haus-eigenes Sound-Tool MuSyx sorgt derweil für eine kinoreife Klangkulisse.

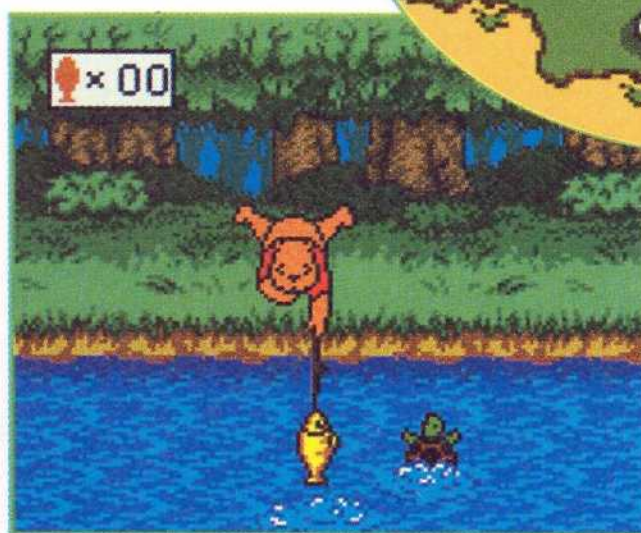
Winnie Puuh – Abenteuer im Hundert-Morgen-Wald

System: Game Boy Color Genre: Adventure/Spielesammlung
Entwickler: Disney Interactive/Ubi Soft Erhältlich: im Handel

KIDS



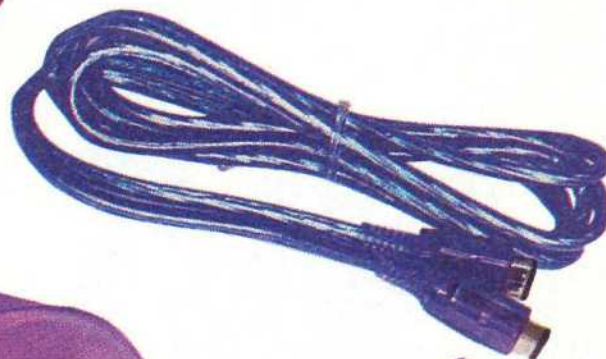
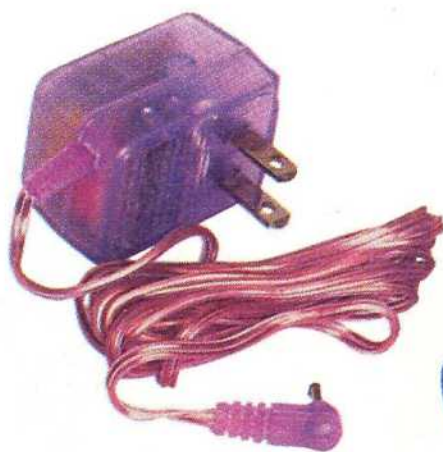
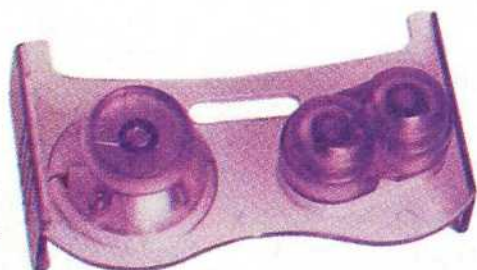
Dank der liebevollen und detailgetreuen Umsetzung des Hundert-Morgen-Walds, seiner tierischen Bewohner und der turbulenten Ereignisse des ersten *Winnie Puuh*-Films aus Disneys Trickfilmschmiede verfügt die Spielesammlung über ein ansprechendes Äußeres. Die gestellten Aufgaben fordern zwar nur die jüngsten Spieler, doch für die ist



Travel Pack für Game Boy Color

Genre: Zubehör
Entwickler: MadCatz/NBG

Erhältlich: im Handel



Ein wirklich umfassendes

Reiseset bietet der für seine Lenkräder bekannte Hersteller MadCatz. Das so genannte Travel Pack besteht aus einer praktischen Tasche, in der sich ein Multi-Link-Kabel, ein Netzgerät, ein aufladbares Battery-Pack, eine Display-Lupe mit Leuchtfunktion, ein aufsteckbarer Stereolautsprecher sowie ein Joypad-Griff zum Anklippen befinden. Jedes Stück stellt eine brauchbare und Komfort steigernde Ergänzung zur Standardausführung des GBC dar. Einziger Wermutstropfen: Der Lautspre-

cher lässt sich leider weder in Kombination mit dem Netzgerät noch dem Battery-Pack einsetzen. Das komplette Paket kostet etwa 80 DM und ist über den MadCatz-Exklusiv-Händler NBG Multimedia auch im Internet unter www.nbg-online.de zu beziehen.

GAME BOY
COLOR

Termin	Titel	Hersteller	Genre
Dez.:	Animorphs	Ubi Soft	Rollenspiel
	Batman of the Future		
	– Return of the Joker	Ubi Soft	Action
	Batman of the Future		
	– Chaos in Gotham	Ubi Soft	Action
	Blade	Activision	Action
	Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive/THQ	Action
	Doug's Big Game	Ubi Soft	Action
	Hello Kitty's Cube Frenzy	Ubi Soft	Puzzlespiel
	Inspector Gadget	Ubi Soft	Jump&Run
	Laura und das Geheimnis des Diamanten	Ubi Soft	Adventure
	MTV Sports:		
	T.J. Lavin's		
	Ultimate BMX	THQ	Sport
	Mummy, The	Konami	Action
	Pokémon Puzzle Attack	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
	Robin Hood	Electronic Arts	Action
	Saban's Power Rangers		
	Lightspeed Rescue	THQ	Action/Adventure
	Star Wars Episode I:		
	Obi Wan's Adventure	THQ	Action
	Tom & Jerry: Mäusejagd	SWING! Entertainment	Action
	Woody Extreme Racing	Konami	Action

1. Quartal 2001:

Action Man	THQ	Action
Aliens: Thanatos Encounter	Fox Interactive/THQ	Action
Anpfiff – RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
Buzz Lightyear of Star Command	Activision	Action
Croc II	THQ	Jump&Run
Flipper & Lokapa	Ubi Soft	Action/Adventure
Lion King	Activision	Jump&Run
Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	Sport
Monster Force	Konami	Action
NBA Live 2000	THQ	Sport
Rugrats in Paris – The Movie	THQ	Jump&Run
Sesame Street Sports	Ubi Soft	Sport
Simpsons: Treehouse Horror	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
V.I.P.	Ubi Soft	Action/Adventure
WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel

Termin nicht bekannt:

Indiana Jones and the Infernal Machine	THQ	Adventure
Lufia	Crave Entertainment	Rollenspiel
Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure



NINTENDO 64

Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
Dez.:	Banjo-Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	8/00
	Conker's Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Action/Adventure	12/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Eternal Darkness	Nintendo	Action/Adventure	7/99
	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Hey You, Pikachu!	Nintendo	Pokémon	7/00
	Indiana Jones and the Infernal Machine	Nintendo/LucasArts	Action/Adventure	10/00
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Mega Man 64	Capcom	Action/Jump&Run	7/00
	Midway's Greatest Arcade Hits	Konami	Spiellesammlung	–
	Mini Racers	Nintendo	Rennspiel	7/99
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel	12/99
	Mysterious Dungeon	Chun Soft	Rollenspiel	12/99
	Rika	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00
	Star Wars Episode I			
	– Battle for Naboo	LucasArts	Shoot 'em Up	7/00
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Tom & Jerry in Fists of Fury	Ubi Soft	Action	–
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel	10/00

1. Quartal 2001:

Aidyn Chronicles: First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	12/00
Batman of the Future			
– Return of the Joker (Januar)	Ubi Soft	Action	7/00
Classic Creep Capers	THQ	Adventure	10/00
(Februar)			
Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	8/00
Scooby-Dool!			
Winnie Puuh –			
Tiggers Honigjagd (Januar)	Ubi Soft	Action/Adventure	–



ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo
KRANZ VERSAND

Joysoft

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 235
INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Zelda: Majora's Mask



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 259
Release: erhältlich

DM 129.95

Mickey's Speedway



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 271
Release: erhältlich

DM 129.95

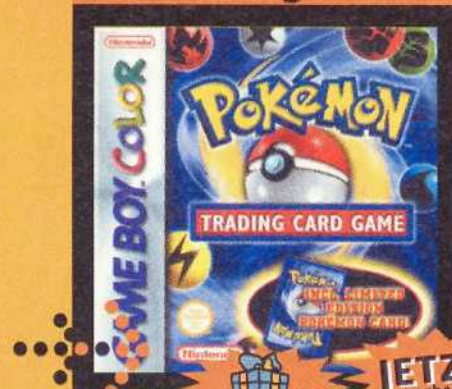
F1 Racing Champ.



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 245
Release: erhältlich

DM 109.95

Pok. Trading Card G.



GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 332
Release: DEZ 00

DM 69.95

Moorhuhn Jagd



GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 247
Release: erhältlich

DM 59.95

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

NINTENDO 64

N64 Pokémon Edition	DM 249.00
XPloder 64	DM 89.95
Lenkrad Ferrari Shock 2	DM 109.95
Control Pad	DM 54.95
N64 Controller Pak	DM 39.95
Rumble Pak Original	DM 34.95
Expansion Pak 4 MB	DM 64.95
Transfer Pak	DM 39.95
Spieleber. Zelda: Majora's Mask	DM 24.95
JETZT Aidyn Chronicles	JAN. '01 DM 109.95
Batman of the Future	DM 99.95
JETZT Bond:Welt ist nicht genug	DEZ. '00 DM 119.95
Daffy Duck	DM 99.95
JETZT Disney's Winnie Puuh	DEZ. '00 DM 99.95
Donald Duck Quack Attack	NOV. '00 DM 99.95
JETZT ExciteBike 64	JAN. '00 DM 109.95
F1 Racing Championship	DM 109.95
JETZT Int. Superstar Soccer 2000	DEZ. '00 DM 109.95
M. Greatest Arcade Hits	NOV. '00 DM 89.95
Mario Party 2	DM 119.95
Mario Tennis	DM 119.95
Mickey's Speedway USA	NOV. '00 DM 129.95
Perfect Dark	DM 119.95
JETZT Pokemon Snap	DM 129.95
Power Rangers	NOV. '00 DM 109.95
San Francisco Rush 2049	DM 99.95
Scooby Doo	NOV. '00 DM 109.95
JETZT Starcraft 64	FEB. '01 DM 119.95
Tom & Jerry	DM 99.95
Turok III	DM 99.95
WWF No Mercy	DM 109.95
JETZT Zelda - Majora's Mask	DM 129.95

GAMEBOY

GameBoy Color — versch. Farben	DM 139.95
AC-Adapter GBC & GBP	DM 9.95
Link Kabel GBC & GBP	DM 9.95
Flexi Light GBP&GBC	DM 19.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT Jetzt vorbestellen
- zum Release-Datum spielen.

JETZT Die ersten Besteller dieses Artikels
erhalten eine kleine Überraschung!

XPloder GB/GBC	DM 69.95
Spieleberater Pokémon rot/blau	DM 9.95
Spieleberater Pokémon gelb	DM 24.95
JETZT SB. Pok. Trading Card Ga.	DEZ. '00 DM 24.95
Biene Maya (Klatschmohnwiese)	DM 59.95
JETZT Bond Welt ist nicht genug	DEZ. '00 DM 69.95
Chicken Run	NOV. '00 DM 59.95
Dave Mira Freestyle BMX	DM 59.95
Disney's Aladdin	DM 59.95
Disney's Dinosaurier	DM 59.95
Donald Duck Quack Attack	DM 59.95
Donkey Kong Country	DM 64.95
Dragon Quest Monsters	DM 64.95
DSF Carl Lewis Athletics	DM 59.95
JETZT F1 Championship S.2000	DEZ. '00 DM 69.95
F1 Racing Championship	DM 74.95
Formel 1 2000	DM 59.95
Grand Theft Auto	DM 59.95
Hugo 2 1/2	DM 59.95
Jay the Lion & die Spielzeugdiebe	DM 59.95
Käpt'n Blaubär	DM 54.95
Lucky Luke - Banditen Ex.	DM 59.95
JETZT Die Maus 2	APR. '01 DM 69.95
Metal Gear Solid	DM 59.95
Micro Machines 3	DM 69.95
Moorhuhn Jagd	DM 59.95
Pokémon Blaue Edition	DM 69.95
Pokémon Gelbe Edition	DM 69.95
Pokemon Pinball	DM 69.95
Pokémon Rote Edition	DM 69.95
JETZT Pok. Trading Card Game	DEZ. '00 DM 69.95
Pumuckl	DM 59.95
Pumuckl - Im Geisterschloß	DM 59.95
Road to Eldorado	DM 59.95
JETZT Tom & Jerry - Mausangriff	DEZ. '00 DM 69.95
Tomb Raider	DM 59.95
Tony Hawk's 2	DM 59.95
Zelda - Links Awakening	DM 64.95

PREISHAMMER Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

BUDGET Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

2in1 Bundle - all inklusive

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Aber Hallo!

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! 9/2000

Konami-Competition

Fünf Sporttaschen mit je einem Bade-
 tuch und je ein ISS 2000-N64-Modul
 haben gewonnen:

Sigi Köhlert, Freiburg; Michael Dawert, Aachen; Semir Cifçi, Berlin; Nico Alde, Fachingen; Cornelia Wiebusch, Rechtenbach

Virgin-Competition

einen Game Boy Color in Rot mit Virgin-Interactive-Logo hat gewonnen:
 Sabine Clement, Recklinghausen
 je ein Puzzled-Modul für GBC haben gewonnen:

Jan-Luca Lobers, Hannover; Marie-Louise Petersen, Hohenahr

je ein Microsoft Puzzle Collection-Modul für GBC haben gewonnen:

Ingrid Wanjura, Langenhagen; Sebastian Werner, Bielefeld

je ein Magical Drop-Modul für GBC haben gewonnen:

Reiner Latzko, Erfurt; Julia Blankenstein, Berlin



Auch der Briefumschlag von Swantje verdient Beachtung

Ist schwer schwieriger als ziemlich knifflig?

Vier Jahre lang lese ich nun schon eure Zeitschrift und werde es in Zukunft auch weiterhin tun. Ihr wart, seid und bleibt einfach die Besten, aber das wisst ihr ja schon. Euer Magazin ist das umfangreichste, interessanteste, informativste und witzigste, welches ich kenne. Auch die News und Tests sind immer sehr aufschlussreich. Einzig und allein der Test zu dem Game-Boy-Spiel *Mission: Impossible* wunderte mich. Das Spiel bekam von euch eine gute Note und wurde auch ausgezeichnet. Einige Monate später, nachdem ich den Test gelesen hatte, habe ich mir dieses Spiel gekauft. Es macht wirklich jede Menge Spaß, verlangt viel taktisches Handeln und ist oft ziemlich knifflig, doch nach zwei Wochen hatte ich es durchgespielt. Deshalb frage ich mich, wieso ihr das Spiel mit Schwierigkeitsgrad „schwer“ bewertet habt. So schnell habe ich ein Game-Boy-Spiel noch nie beendet, wenn überhaupt. Bin ich jetzt einfach nur zu gut (wovon ich nicht ausgehe), oder war das Spiel für euch wirklich schwer? Die Ansprüche des Spiels könnten höchstens jüngere Spieler überfordern und verzweifeln lassen (ich bin siebzehn). Außerdem ist das Spiel weder für den normalen Game Boy noch für den Super Game Boy geeignet. Davon gehe ich jedenfalls aus, denn auf der Verpackung steht: „Only for Game Boy Color“.

1. Was passiert, wenn ich versuche, ein Spiel, das nur für den Game Boy Color geeignet ist, auf den anderen Systemen zu spielen?
 2. Verbessert ihr in den abgedruckten Leserbriefen Rechtschreibfehler, die von den Lesern gemacht wurden?
 3. Was ist aus dem GB-Spiel *South Park* geworden? Vor ungefähr einem Jahr war es in einem Versandhandelskatalog zum Bestellen abgebildet, und es war in eurer Release-Liste.

Fabian Gruber (17), Schöningen

TOTAL!:

Lieber Fabian, mit deiner Bemerkung „... ist oft ziemlich knifflig“ hast du dir eigentlich selbst die passende Antwort gegeben. Deine Formulierung klingt nach einem Spiel, das in etwa so herausfordernd ist wie eins, das von uns mit dem Schwierigkeitsgrad „schwer“ gekennzeichnet wurde. Natürlich können wir in diesem Bereich nicht immer genau richtig liegen, schließlich sind die Voraussetzungen bei jedem Spieler anders. Nun zu deinen Fragen:

1. Wenn du mit den anderen Systemen die Game-Boy-Varianten meinst, dann müsste eigentlich, wenn das Modul gesteckt wird, folgende Einblendung erscheinen: „This software is intended for use with the Game Boy Color“.

2. Nein, ehrlich nicht! Ihr TOTAL!-Leser schreibt allesamt so fehlerfrei, dass unsere Lektorin (Korrekturleserin) arbeitslos wäre, würden wir nicht so viele Fehler machen ;-)

3. Die Produktion des Titels wurde eingestellt. Dass das Spiel in einem Versandhandelskatalog abgebildet war, ist übrigens keine Garantie dafür, dass es ein Modul wirklich gibt. Die Abbildungen der Verpackungen oder auch Bilder aus dem Spiel werden meist vor dem Release verschickt.



Eine besonders wilde Peach, die dank Meditation zu sich selbst gefunden hat, verdanken wir Swantje Ludwig aus Holzminen

Achtfach gefragt

1. Wie lange wird es noch die **TOTAL!** geben?
2. Wann erscheint das letzte N64-Spiel? Oder werden N64-Spiele auch noch hergestellt, wenn der Dolphin herauskommt?
3. Wieso erscheinen immer wieder neue Konsolen? Wieso kann man eine Konsole nicht für einen längeren Zeitraum entwickeln?
4. Was ist der Unterschied zwischen N64 und Dolphin?
5. Pokémon-Frage: Wisst ihr vielleicht, ob Ash und Misty sich lieben, denn sie standen sich schon oft in vielen *Pokémon*-Folgen gegenüber?
6. Kommt *Hey You, Pikachu!* zu uns nach Deutschland? Und wenn ja, wann?
7. Wisst ihr vielleicht, woher ich alte **TOTAL!**-Ausgaben aus den Jahren 1993–1995 bekommen kann?
8. Kommt *Secret of Mana* für N64? Was ist mit *Super Metroid* und *Street Fighter*?

Dietmar Kopietz (13), Olpe

TOTAL!:

1. Solange Nintendo nicht aufsteckt, solange werden auch wir weitermachen.
2. Für den europäischen Markt werden mit dem Erscheinen der neuen Konsole voraussichtlich keine N64-Module mehr hergestellt.
3. Würden sich alle Konsolenhersteller darauf einigen, dass ihre Maschinen zehn Jahre auf dem Markt bleiben, könnte dein Wunsch wahr werden. So wie es ist, gerät eine Hardware schnell ins Hintertreffen, wenn ein oder mehrere Mitbewerber ihre Next-Generation-Konsole gelauncht haben.
4. Die Liste der Unterschiede zwischen dem 64-Bitter, N64, und dem 128-Bitter, Game Cube (wie der Dolphin jetzt heißt), ist ziemlich lang. Zum Beispiel ist Nintendos neues Flaggschiff die erste Hardware, bei der sich Nintendo gegen Module als Datenträger entschieden hat.
5. Ja, wir haben die beiden gefragt. Und – du hast Recht! – wer sich so oft gegenübersteht, der muss sich einfach lieben :-))
6. Bislang gehen wir noch davon aus, dass *Hey you, Pikachu!* im Dezember erscheint.
7. Nein, das wissen wir leider nicht. Aber du könntest die gleiche Frage in der **TOTAL!**-Kleinanzeigen-Börse wiederholen oder vielleicht eine Veranstaltung besuchen, bei der sich Videospieler treffen, um Spiele oder Magazine zu

kaufen, verkaufen oder einfach zu tauschen.
8. Unwahrscheinlich, dass *Secret of Mana* fürs N64 erscheint. Auch *Super Metroid* wird wohl doch nicht mehr für den 64-Bitter umgesetzt, dafür kann man davon ausgehen, dass Samus auf dem Game Cube wieder ins Rampenlicht tritt.

Wo gibt's das Rubindiadem?

Ich würde ja am liebsten mit der Tür ins Haus fallen, aber erst mal muss euch ein großes Lob ausgesprochen werden. Ein so informatives und gleichzeitig unterhaltsames Mag ist heute eine Seltenheit geworden. Ich bin jetzt schon zirka vier Jahre dabei, und es war immer wieder etwas Besonderes, die neue **TOTAL!** in den Händen zu halten. Doch genug des Platz verschwendenden Lobes, kommen wir zu meinen Fragen:

1. Wenn man den GBA als Controller für den Nintendo Game Cube nutzt, müssten doch Einschränkungen in der Steuerung gemacht werden, weil der GBA weniger Buttons als ein NGC-Controller hat, oder?
2. Wer kam eigentlich auf die Idee mit dem „Angstgriff“ am Heck des NGC?
3. Die „alten“ GB-Module passen doch auch in den GBA. Müssten die neuen GBA-Module nicht größer sein, weil sie mehr Daten beherbergen?
4. Seit wann ist Der Tobi™ wieder im Team? Er war doch zwischenzeitlich anderweitig tätig. Was hat er denn die ganze Zeit gemacht?

5. Wo gibt es eigentlich das Rubindiadem? :-)

6. Was macht ihr, wenn ein Fan vor der Tür steht und ein oder mehrere Autogramme möchte?

Christian „Armin“ Waniek (18), Wolmirsleben

TOTAL!:

1. Ja, da hast du völlig Recht! Allerdings wird der Game Boy Advance nicht wirklich die Funktion eines Controllers innehaben, sondern Zusatz-Features wie zum Beispiel einen Radarschirm oder eine Inventaranzeige darstellen.
2. Entweder wurde ein Revival der 70er-Jahre-Plattenspieler oder die Imitation eines Karaoke-Rekorders angestrebt.
3. Dass die Module größer sind, bedeutet nicht unbedingt, dass ihr Volumen sich erhöht. Und selbst wenn, könnten sie einfach länger sein und dementsprechend in den gleichen Slot passen wie die alten GB-Module.
4. Der Tobi™ war auf einer außerordentlichen Dienstreise, die ihn quer über unsern lieblichen Planeten führte. Warum, das verraten wir in der nächsten Antwort.
5. Das liegt bei Der Tobi™ auf dem Schreibtisch. Unser furchtloser Hilfsarchäologe hat es im Rahmen seiner oben erwähnten Expedition aufgetrieben.
6. Dann halten wir kurz das Rubindiadem durch den Türschlitz, drehen einfach den Spieß um und lassen das Geschmeide von dem aufdringlichen Störenfried unterschreiben! ;-)

Lallende Pokémon

1. Da ja zuletzt viel um das Thema *Pokémon* regelrecht gestritten wurde, möchte ich nun auch meinen Senf dazugeben. (Und ich bin mir sicher, dass ich nicht viele Freunde damit gewinnen werde.) Ich weiß nicht, was den Leuten an den Viechern gefällt, denn meines Erachtens handelt es sich bei diesen „Kreaturen“ um genmanipulierte Haustiere (...), die nur noch ihren eigenen Namen lallen können. Ehrlich, ich habe nichts gegen diejenigen, die sich mit jener Materie auseinander setzen, es sei denn, sie sind über 15 Jahre alt (...). Ebenso wenig bin ich der Meinung, dass die Pokémon besonders den kleinen Kindern irgendwie geistige Schäden zuführen können, ich hasse nur einfach diese „Dinger“. Außerdem finde ich eure Berichterstattung über *Pokémon* stellenweise übertrieben. Ich kann euch einfach nicht abkaufen, dass ihr der *Gelben Edition* eine Eins gegeben habt, obwohl sie nur minimale Neuerungen gegenüber ihren Vorgängern zu bieten hat. Das habt ihr bei anderen Spielen doch auch nicht gemacht (siehe *FIFA-Reihe*)! Natürlich liegt jetzt auch meine Vermutung nah, dass *Pokémon Snap* ebenfalls ein **TOTAL!**-Genial bekommt. Hoffentlich geht ihr in Zukunft etwas sachlicher an die Sache ran.
2. Die „Game Boy Hall of Fame“ war ja nicht schlecht, aber eine „SNES Hall of Fame“ wäre besser. Zum einen braucht ihr die Liste nicht alle Jahre aufzustocken (die GB Hall of Fame ist ja in sechs Monaten schon überholt), da eh keine neuen Games erscheinen, zum anderen



Karolina Talja schickte uns diese farbenprächtige Zeichnung



Menge Leserbriefen hervorgeht, erfreut sich „Die Geschichte der Videospiele“ sehr großer Beliebtheit.

hat es diese Konsole einfach verdient (sagt jetzt bloß nicht, „aber man sollte lieber die Vergangenheit ruhen lassen“)!

3. Bei all dieser Kritik möchte ich aber auch noch ein Lob aussprechen: „Die Geschichte der Videospiele“-Reihe ist eine der besten Reportagen, die ihr je zustande gebracht habt!

Jens Weilemann (18), Kandel

TOTAL!:

1. Klar, nicht jeder mag *Pokémon*. Jedoch ist dieses Thema für die Mehrzahl unserer Leser von großem Interesse, sodass wir nicht davon ausgehen, dass unsere Berichterstattung zu Pikachu & Co. zu viel Platz in der **TOTAL!** einnimmt. Der Vergleich zwischen *Pokémon* und der *FIFA*-Reihe hinkt ein wenig, da es bei Letzterem häufig zu enormen Qualitätsschwankungen kam, die dann natürlich von uns entsprechend bewertet wurden. Bei *Pokémon Snap* liegst du mit deiner Vermutung richtig. Der Titel hat von uns in Ausgabe 10/2000 ein 2+ bekommen.

2. Die „Game Boy Hall of Fame“ war vor allem als eine Orientierungshilfe für diejenigen unter euch gedacht, die sich gerade zur Sommerzeit einen Game Boy gekauft haben und nicht wissen, welche Spiele in unseren Tests gut abgeschnitten haben. Im Vergleich zum SNES ist der Game Boy aktuell und gewinnt ständig neue Fans dazu, sodass wir im Moment nicht über eine „SNES Hall of Fame“ nachdenken.

3. Vielen Dank für das Lob! Wie aus einer

Game Cube: quadratisch, praktisch, gut?

Wie heißt der Spruch der bekannten Schokoladensorte? Genau! Quadratisch, praktisch, gut. Anscheinend lesen Japaner nicht nur gern deutsche Videospielefachmagazine, sondern interessieren sich auch noch für die Süßwaren unseres Landes. Anders kann ich mir die Form von Nintendos Game Cube nicht erklären. Aber wie zum Teufel kommt Big N auf die Gehäusefarbe Lila (okay, es wurden auch noch andere Farben auf der Nintendo Space World gezeigt)? Etwa wegen den verschiedenfarbigen Verpackungen oben genannter Kalorienbombe? (...)

Der neue Controller sieht ja auch lustig aus! Ich stimme der Newsweek völlig zu, als sie schrieb, das Pad sähe wie ein zur Hälfte aufgeklapptes Schweizer Taschenmesser aus. Ich frage mich, wie man an das Digi-Steuerskreuz und den rechten Analogstick kommen soll.

Das ganze Design der Konsole mitsamt dem

Controller hat allerdings auch große Vorteile. So sieht der Game Cube deutlich kleiner und kompakter als sein Vorgänger aus, was sich auch vom Eingabegerät sagen lässt. Ich freue mich auf jeden Fall schon auf die kommenden Monate und Jahre, die laut Newsweek die „brutalsten der Videospiegelgeschichte“ in Hinsicht auf den Kampf von PS2, DC, Xbox und Game Cube werden sollen. Aber eigentlich kann nur Nintendo Vorteile aus diesem Vierkampf schlagen, denn ist jemandem schon einmal aufgefallen, dass Microsoft, Sony und Sega allesamt eine ältere Zielgruppe anzusprechen versuchen, wobei Nintendo zusammen mit *Pokémon* die Jüngeren anvisiert? Apropos Dauerthema „Kiddie-Image“: Am 20. September durfte ich meinen 17. Geburtstag feiern und mir wurde vor kurzem beim Lesen eines *Mario Tennis 64*-Previews mal wieder klar, warum ich eigentlich Nintendo-Fan bin. Ich liebe Big Ns knuddelige Charaktere, und sie gefallen mir hundertmal besser als Lara Croft und Claire Redfield zusammen. Ich liebe diese kunterbunte, meist unrealistische Nintendo-Optik. Ich brauche keine hyperrealistisch gerenderte Hammergrafik mit zahllosen vorberechneten Videosequenzen in einem Spiel mit Mario oder Yoshi (in anderen aber schon!).

Also Leute, seid stolz auf eben diese Nintendo-typischen Eigenschaften, denn irgendwie muss sich Nintendo ja auch von seinen Konkurrenten abheben!

Dominik Hahn (17), Westendorf

TOTAL!:

Wir beobachten auch sehr gespannt die Entwicklungen auf dem Videospielemarkt und interessieren uns sehr für eure Meinung. Wie schätzt ihr die Chancen des Game Cube gegen die zugegebenermaßen starke Konkurrenz ein? Was erwartet ihr von der kommenden Videospiegelgeneration? Und wie gefällt euch die Optik von Nintendos neuem Flaggschiff? Schreibt uns doch einfach mal eure Meinung zu diesem Thema!



„Es wurde auch mal Zeit für die beiden...“ ist der Name dieser Zeichnung von Franziska Mathy (12 Jahre) aus Seelze/Letter. Was wohl dort besprochen wird?

Flipper

Gibt es ein Delfinspiel für den Game Boy?
Julia Fischer, Augsburg

TOTAL!:

Uns ist kein Spiel mit einem Delfin bekannt. Schade eigentlich, denn für Sega-Konsolen gab und gibt es das gelungene *Ecco – The Dolphin*, das sich auch gut auf einer Nintendo-Plattform gemacht hätte.

Konstruktive Kritik

1. Was habt ihr euch bloß dabei gedacht, die Leserbriefseiten in T! 11/00 in ein Malbuch zu verwandeln? Vergleicht man den Anteil von Leserbriefen und Zeichnungen miteinander, so nehmen erstere gerade mal zwei von fünf Seiten in Anspruch. Ich habe zwar nichts gegen die Bilder, aber sie sollten keine solchen Ausmaße annehmen. Die Rubrik heißt schließlich Leserbriefe und nicht Galerie, und ihr seid kein Bilderbuch, sondern eine Videospielzeitschrift!

2. Okay, RPG-Spieler sind seit Einbruch des N64-Zeitalters arm dran, deshalb aber in Erwägung zu ziehen, Specials von alten SNES-Rollenspielen, von denen ihr bereits Komplettlösungen und unendlich viele Fragen und Antworten in der Helpline abgedruckt habt, zu drucken, ist beinahe unfassbar. Erstens würden diese Specials, so wie bereits bei den *Lufia*-Specials passiert, zu einem nicht geringen Teil aus Wiederholungen bestehen, und zweitens wird es auch noch in zehn Jahren Anhänger der SNES-Games geben. Und was dann? Wollt ihr dann etwa wieder ein Helpline-Special ins Leben

rufen? Obwohl auch ich

noch einige SNES-RPGs besitze, schreiben wir jetzt das Jahr 2000 und nicht 1995. Und auch wenn diese Spiele gut sind, so sind sie nicht mehr aktuell. **Die TOTAL!** ist doch kein Nostalgiemagazin! So ein Special könntet ihr vielleicht in Betracht ziehen, wenn es GBA-Umsetzungen dieser Spiele geben sollte. Bis dahin kümmert euch aber bitte um halbwegs aktuelle Spiele.

3. Natürlich, *Pokémon*-Spiele sind der absolute Verkaufsknüller, und es ist nur logisch, dass ihr zu diesen auch ausführliche Tipps&Tricks-Seiten anfertigt. Allerdings frag ich mich, wieso Spiele, die ebenfalls eine Spitzenwertung bekommen haben (z. B. *Rayman 2*) und mitunter wesentlich schwieriger als *Pokémon*-Spiele sind, auf den Tipps&Tricks-Seiten (beinahe) überhaupt nicht berücksichtigt werden.

4. Das „Lexikon“ war an sich eine gute Idee, allerdings habt ihr ein paar wichtige Begriffe vergessen: N64 = Spielekonsole, A/B/C-Knöpfe auf dem Pad, **TOTAL!** = Nintendo-Magazin. Jetzt aber mal Spaß beiseite. Ich möchte den **TOTAL!**-Leser kennen lernen, der nicht weiß, dass ‚Select‘ eine Taste am Controller ist. Und was haben bitte die Begriffe „Manga“ und „Anime“ mit Videospielefachbegriffen zu tun? Weiterhin sind auch ‚Shield‘, ‚Volume‘, ‚Screen‘ usw. keine Fachbegriffe, sondern einfach nur englische Wörter. Von ‚CMYK‘ habe ich im Videospielebereich in den letzten acht Jahren noch nie etwas gehört. Das sind jetzt natürlich keine groben Fehler, aber ihr hättet ruhig passendere Wörter, wie beispielsweise ‚Nintendo‘ oder ‚Framerate‘ erneut erklären können.

Florian S., Holzkirchen

TOTAL!:

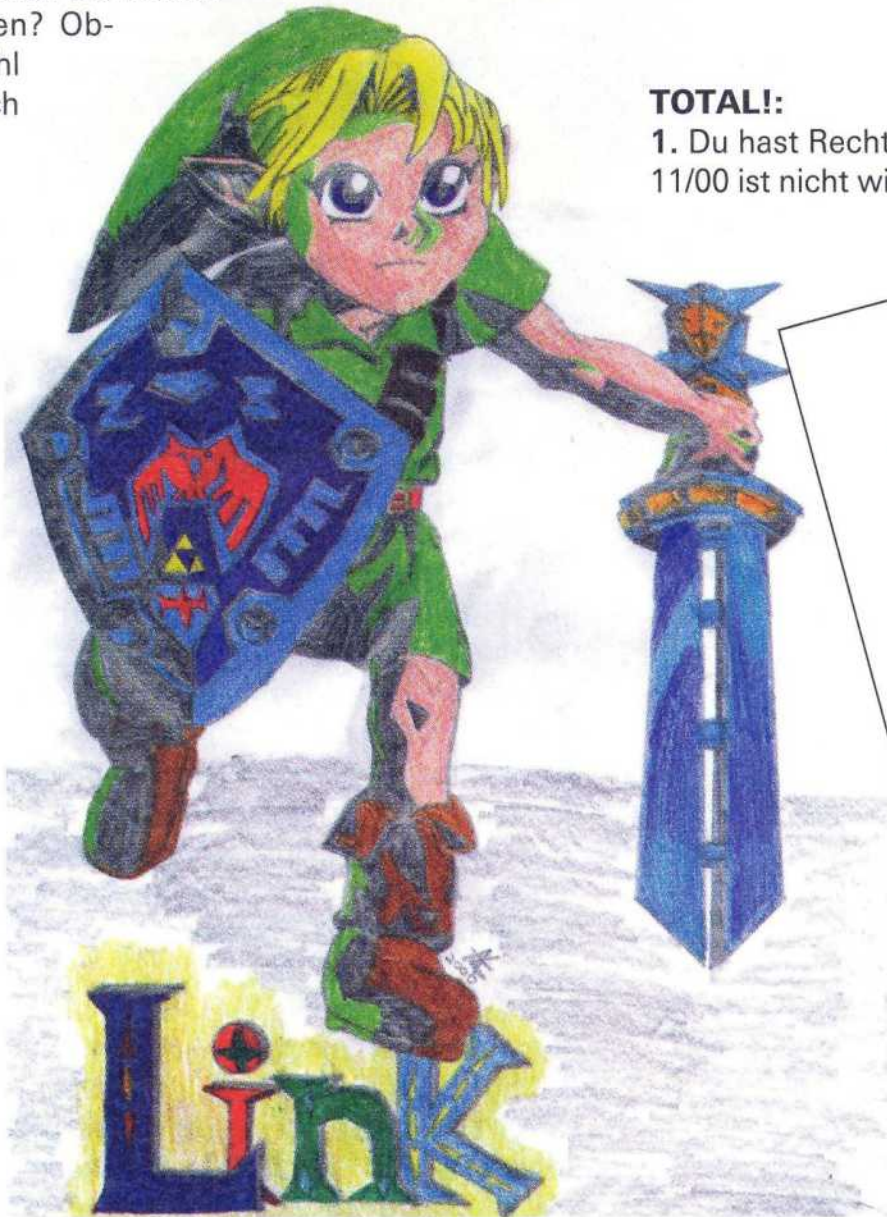
1. Du hast Recht, die Leserpost in Ausgabe 11/00 ist nicht wie gewohnt. Sie ist

auch nicht vollständig, da wir zum Ende unserer Produktionsphase extreme Schwierigkeiten mit den Daten hatten. Unter dem gegebenen Zeitdruck und der in diesem Rahmen nicht mehr zu lösenden technischen Probleme mussten wir auf einen Teil der Briefe schlichtweg verzichten. Die Beiträge und Antworten haben wir aber glücklicherweise noch ‚retten‘ können und diesmal (ohne Probleme) in die Leserpost geschaufelt. Ein Malbuch lag wirklich nicht in unserem Interesse.

2. Du lieferst die Begründung für die Idee eines oder mehrerer Rollenspiel-Specials gleich selbst. N64-Spieler sind mit guten RPGs leider arm dran, und so zocken immer noch sehr viele von euch die SNES-Klassiker (*Breath of Fire*, *Chrono Trigger*, *Lufia*, *Secret of Evermore*, *Secret of Mana*, *Terranigma* etc.). Das Interesse an diesen Titeln ist hoch, wie die Helpline-Beiträge immer wieder beweisen. Wir würden solche Specials nicht in Erwägung ziehen, wenn kein Bedarf bestünde. Sicherlich wären wir auch erfreut darüber, wenn wir uns mit Rollenspielen und Action-Adventures für das N64 beschäftigen könnten, aber die gibt es nun mal nicht in ausreichender Zahl und Qualität. Mit Nostalgie hat das wenig zu tun.

3. Tipps und Tricks zu *Duke Nukem: Zero Hour* findest du in Ausgabe 7/00. Zu *Rayman 2* hatten wir bislang tatsächlich nur Game-Buster-Codes. Wir werden uns bemühen, für die kommende **TOTAL!** nach Cheats und dergleichen zu forschen. Wenn es etwas Brauchbares gibt, werden wir es mit in die Shortys nehmen. Versprochen!

4. Okay, dass ein Videospieler höchstwahrscheinlich weiß, was die Select-Taste ist, leuchtet ein, aber wieso sollten wir dann den Begriff Nintendo erklären? Einige der Fachwörter sind sicherlich nicht so geläufig wie andere, sie zu erläutern, ist dennoch nicht falsch. Was den Begriff Framerate angeht, hast du vollkommen



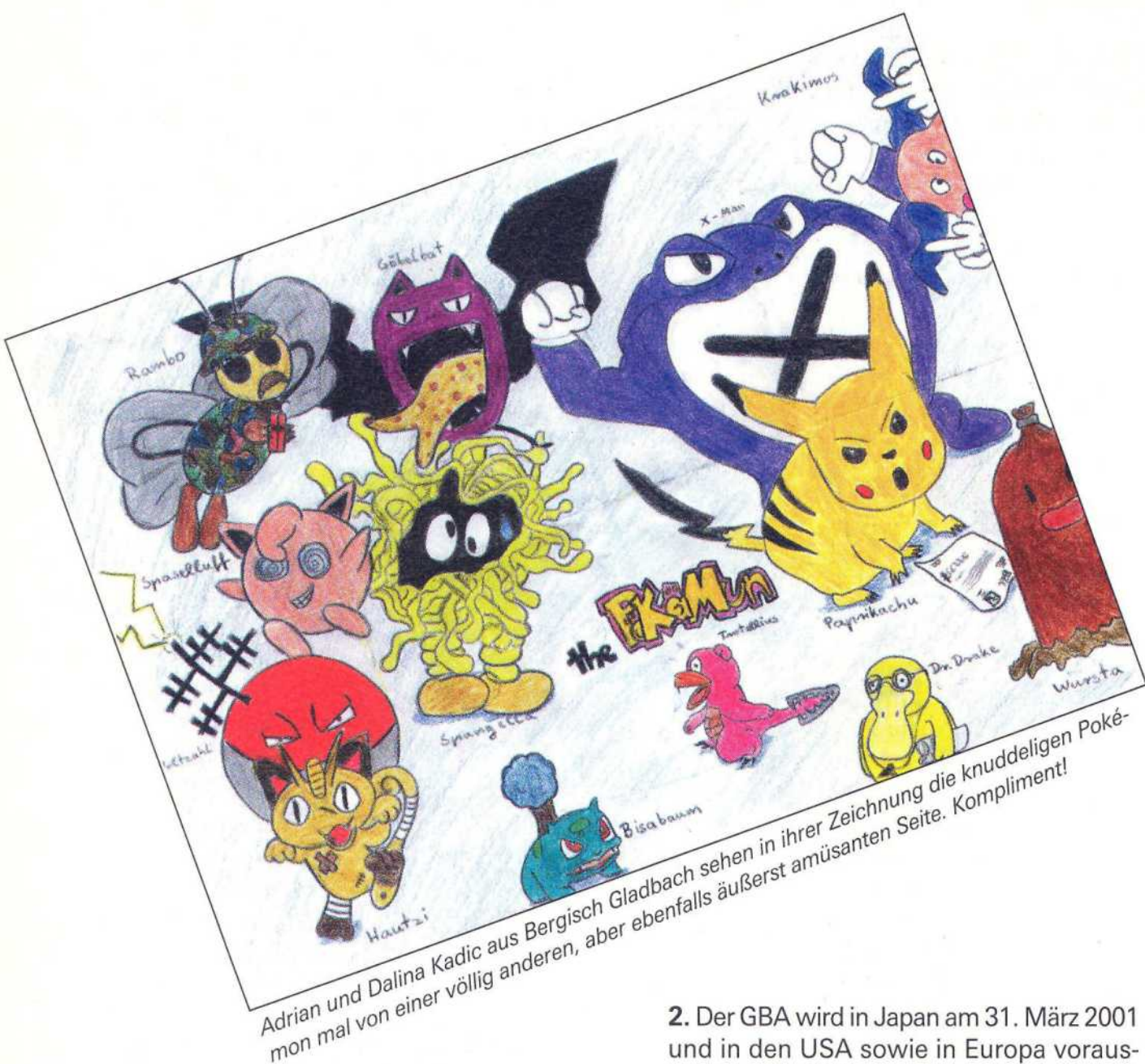
Ihren kunstvoll gemalten Lieblingshelden Link sandte uns Alisa Leopold. Warum er nur so wild entschlossen dreinschaut?



Alisa Leopold hat sich mächtig ins Zeug gelegt und schickte uns auch dieses Bild



Wow, Alisa! Dein TOTAL!-Weihnachts-Maskottchen fand bei uns in der Redaktion großen Anklang



Adrian und Dalina Kadic aus Bergisch Gladbach sehen in ihrer Zeichnung die knuddeligen Pokémon mal von einer völlig anderen, aber ebenfalls äußerst amüsanten Seite. Kompliment!

2. Der GBA wird in Japan am 31. März 2001 und in den USA sowie in Europa voraus

Recht, der ist uns durch die Lappen gegangen. Also: Framerate = Bilder pro Sekunde, die das Spiel auf den Bildschirm bringt. In Japan und den USA laufen die Games mit 60 Hz, das heißt, es werden 60 Bilder pro Sekunde dargestellt. In Deutschland sind es 50 Hz, womit die Abfolge geringfügig langsamer ist. Je mehr Bilder ein Spiel auf den Screen zaubert, umso flüssiger wirkt es. Dies ist besonders bei Rennspielen zu bemerken und betrifft auch Prügelspiele. Dabei ist zum Beispiel die Kollisionsabfrage genauer und sämtliche Animationen ‚runder‘.

Bestechlich

1. Wann kommt endlich *Harvest Moon 2* raus?
2. Wann kommt der Game Boy Advance in den Handel, und wie heißen die ersten Spiele?
3. Habt ihr schon einmal einen Bericht über *Tyrannosaurus Tex* (www.slitherine.co.uk) gebracht, und wenn ja, in welcher Ausgabe?
4. Ist die Redaktion bestechlich?

Johanna S.

TOTAL!:

1. *Harvest Moon 2* (GBC)
war von Crave Entertainment für Oktober diesen Jahres angekündigt. Nun ist es mittlerweile von den Release-Listen verschwunden. Ob der zweite Teil dieser Bauernhof-Simulation tatsächlich noch erscheinen wird, können wir derzeit nicht mit Bestimmtheit sagen.

Und noch einmal Swantje Ludwig aus Holzminden. Wir wussten gar nicht, welchen Einfluss die TOTAL! auf das Liebesleben haben kann :o)

2. Der GBA wird in Japan am 31. März 2001 und in den USA sowie in Europa voraussichtlich im Juli des kommenden Jahres auf den Markt kommen.
3. Ja, wir haben in **TOTAL!** 3/00 über dieses Game-Boy-Spiel in den News berichtet.
4. Nein, wir sind völlig unbestechlich, denn wir machen alles umsonst. Spaß



beiseite: Uns würde schon interessieren, wie du auf diese Frage kommst. Auf unserem Cover geben wir übrigens die Antwort vorweg: **TOTAL!** – Das unabhängige Magazin! Sollte diese Frage allerdings darauf abzielen, ein Bild von dir abzudrucken, wenn du uns mit Kuchen und Dominosteinen überhäufst, dann müssten wir die Antwort glatt noch einmal überdenken ;-)

Leid

Tut mir leid, aber ihr habt euch in den letzten Monaten nur verschlechtert, und ich hoffe, meine Kritik stoppt den Abwärtstrend. Ganz besonders schlimm sind die Leserbriefe. Warum wählt ihr Fragen aus wie „Wann kommt endlich *Banjo-Tooie* raus?“ oder „Werden die Spiele für den Game Cube auf einer DVD-ROM oder auf einer CD-ROM erscheinen?“?

Habt ihr schon einmal das Kleingedruckte der N64-Packungen gelesen? Dort steht nämlich schon der N-Cube, und das vor drei Jahren. Ich weiß, dass ich mal wieder meiner Zeit voraus



Elli Jessenberger beweist uns einmal mehr, welch großartige Künstlerin in ihr steckt. Vielen Dank, und weiter so!

bin, aber habt ihr ein Game-Cube-Video in Planung (wie damals beim N64)? Ich halte das für eine gute Idee. Nun meine Fragen:

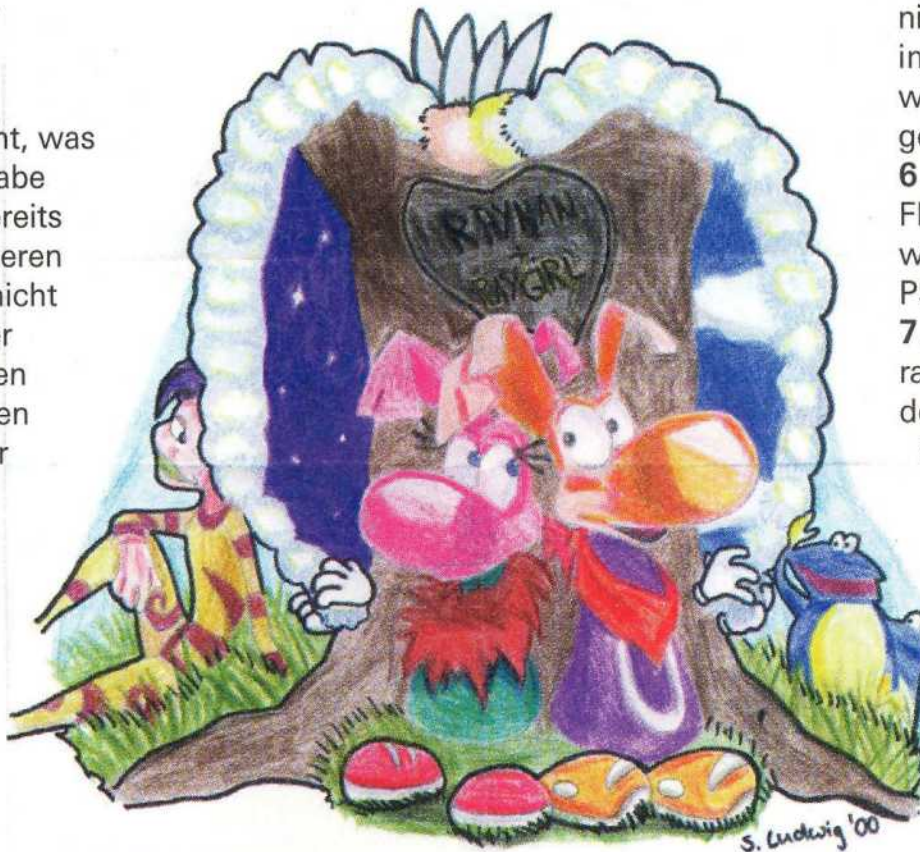
1. Kann man *Command & Conquer* und *StarCraft 64* mit Maus spielen?
2. Ist ein *Digimon*-Spiel für N64 oder Game Boy in Planung?
3. Wann kommt Erwin wieder?
4. Wie lautet die Internet-Adresse von Square?
5. Warum gibt es die **TOTAL!**-Teletextseiten auf SuperRTL nicht mehr?
6. Stimmt es, dass Konami jetzt eine Fußball-Lizenz hat, und wenn ja, in welchem Spiel kommt sie zum ersten Mal zum Einsatz?
7. Gibt es einen offiziellen Spieleberater zu *Perfect Dark* von Nintendo?
8. Warum ist *Shadow Man* gefloppt?

9. Wer hat die **TOTAL!** gegründet?

TOTAL!:

Zunächst einmal geben wir dir Recht, was die unglückliche Leserpost in Ausgabe 11/00 angeht. Dazu haben wir ja bereits Stellung genommen. Doch im Weiteren können wir deiner Argumentation nicht ganz folgen, denn worin besteht der grundsätzliche Unterschied zwischen den angesprochenen Fragen und den deinigen? In der Leserpost hat jeder Leser das Recht, seinen Beitrag zu schicken. Da ist es nicht vordringlich von Interesse, wie gut oder schlecht eine Frage formuliert ist oder ob sie inhaltlich den Pulitzer-Preis verdient hat, sondern wichtig ist beispielsweise, ob sich für das Thema auch andere Leser interessieren könnten. Das ist bei *Banjo-Tooie* sicherlich der Fall. Also haben wir die Frage beantwortet. Kurz noch was zum N-Cube-Logo: Was du da als Kleingedrucktes entdeckt hast, ist das Nintendo-N, nicht etwa ein Game-Cube-Logo. Es wäre auch höchst erstaunlich, wenn Nintendo vor drei Jahren schon ein Logo für eine noch nicht existierende Konsole auf ihre Spielebeziehungsweise Geräteverpackungen gedruckt hätte. Nun aber zum Wesentlichen:

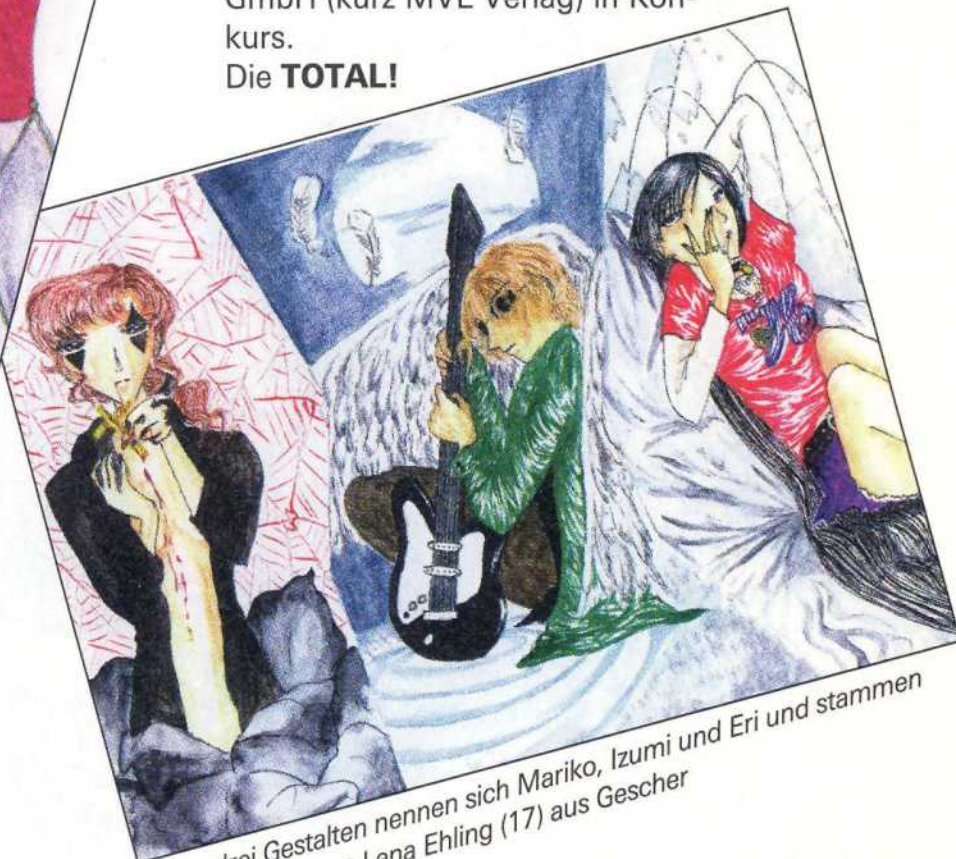
1. Für das N64 gibt es unseres Wissens nach keine Maus. Das 64DD wird allerdings zusammen mit solch einer Steuereinheit ausgeliefert (die dann übrigens an das N64 angeschlossen wird). Die angesprochenen Spiele lassen sich prima mit dem Analogstick bedienen und sind nicht für eine Maussteuerung ausgelegt.
2. Die digitalen Monster kommen aus dem Hause Bandai. Da es sich um eine sehr *Pokémon*-ähnliche Spielart handelt, ist es höchst unwahrscheinlich, dass Nintendo sich durch die Veröffentlichung von *Digimon*-Spielen einen direkten Konkurrenten zu den *Pokémon*-Titeln auf die eigenen Systeme holen wird. Zwischen Bandai und Big N gibt es zwar keine Streitigkeiten, doch in diesem Fall geht jeder seinen eigenen Weg. Von Bandai stammen übrigens solch erfolgreiche und bekannte Serien wie *Sailor Moon*, *Mighty Morphin Power Rangers*, und auch das Tamagotchi entsprang dieser Kreativschmiede.
3. Erwin war nie weg. Zwischenzeitlich hat Erwins Kontaktperson zur Außenwelt, nämlich unser Tobi™, mal eine Ruhepause eingelegt, aber seit Monaten ist nun schon wieder alles beim Alten.
4. Versuch mal www.square-europe.com und www.square.com!
5. Diese Seiten gibt es nicht mehr, weil die Zusammenarbeit mit SuperRTL nicht mehr existiert. Wir erreichten mit diesen doch recht aufwändig zu produzierenden Informationstexten nur wenige Leser beziehungsweise we-



Ist diese Zeichnung nicht herzerzitternd? Rayman und seine Angebetete, Raygirl, in Zweisamkeit unter dem Rayman-Baum. Gemalt von Swantje Ludwig



Aus der Feder von Alisa Leopold aus Langenargen stammt diese spitzohrige Schönheit mit den traurigen Augen



Diese drei Gestalten nennen sich Mariko, Izumi und Eri und stammen aus der Feder von Lena Ehling (17) aus Gescher

nige Videospieler, und so haben wir uns – auch im Hinblick auf unsere Internetpräsenz, www.x-plain.de, – wichtigeren Dingen zugewandt.

6. Konami besitzt seit einigen Monaten die FIFPro-Lizenz der Profifußballer. Diese weltweite Lizenz kommt bereits in den PSX- und PS2-Spielen der /SS-Reihe zum Einsatz.

7. Ja, Nintendo hat einen eigenen Spieleberater zu Rares First Person Shooter in den Handel gebracht. Du bekommst ihn beim Fachhändler oder bestellst ihn in einer Buchhandlung.

8. Warum ist Rasen grün und nicht rot? Nein, war nur ein Scherz! Wir wissen nicht, warum sich *Shadow Man* nicht so gut verkauft hat. Vielleicht liegt es am düsteren Thema, vielleicht hat den Spielern die Steuerung beim Ausprobieren schon nicht zugesagt, eventuell sind es aber auch ganz andere Gründe wie zum Beispiel ein ungünstiger Veröffentlichungszeitpunkt, die falsche Werbestrategie oder sonst was. Meist lässt sich nicht befriedigend feststellen, warum ein Spiel, das von der Fachpresse für gut oder sogar sehr gut befunden wurde, nicht den erwarteten Erfolg bei den Käufern hat. Nehmen wir das Beispiel *1080° Snowboarding*. Dieses hervorragende Sport- beziehungsweise Rennspiel hätte es durchaus verdient, ein echter Kassenschlager zu werden – ist es aber nicht.

9. Die **TOTAL!** (das Original) wurde in England gegründet. 1993 kaufte der Verleger Rüdiger Limbach die Lizenzrechte für den deutschsprachigen Raum und brachte mit der **TOTAL!** 6/93 die erste Ausgabe heraus. 1995 ging der Medienberatung und Verlag Limbach GmbH (kurz MVL Verlag) in Konkurs.

Die **TOTAL!**

wird seither vom X-plain Verlag weitergeführt und hat das Muttermagazin bereits überlebt. Übrigens: Der dienstälteste Redakteur ist Akido, der Mitte 1994 zur **TOTAL!** stieß. Gründungsmitglieder arbeiten mittlerweile nicht mehr für die **TOTAL!**, sondern ruhen sich mit ihren hart verdienten Millionen auf paradiesischen Inseln irgendwo in den Weiten des Pazifischen Ozeans aus – heißt es ;-)

Genre:
Pokémon/Rollenspiel

Hersteller:
Nintendo/GAME FREAK

Erhältlich:
ab 1. Quartal 2001



POKÉMON STADIUM GS

Ein wenig müsst ihr euch zwar noch gedulden, doch es dauert nicht mehr lange, bis ihr in den Genuss von sage und schreibe 100 neuen Pokémon kommt. Da fliegen die Fetzen!

Pokémon-Freunde, ihr dürft euch glücklich schätzen! Nicht nur, dass ab Ostern mit *Pokémon Gold & Silber* einhundert völlig neue Taschenmonster darauf warten, von euch gefunden zu werden. Passend dazu wird es auch eine aktualisierte Version von *Pokémon Stadium* geben! Das Modul wurde auf



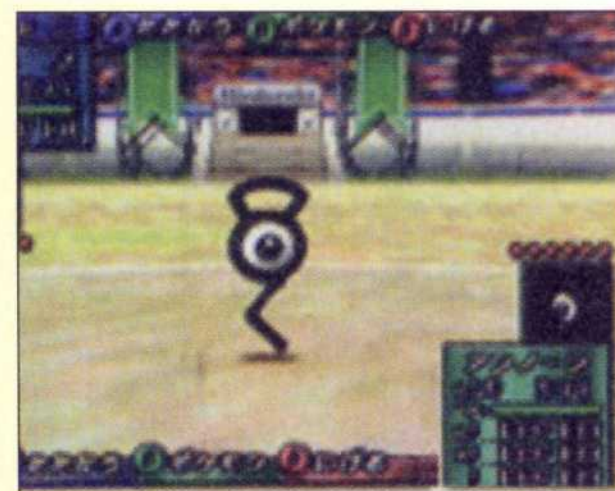
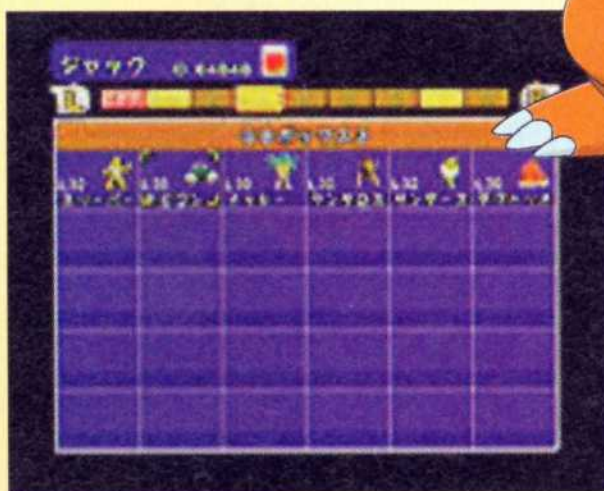
der Nintendo Space World zum ersten Mal präsentiert und hinterließ bei der Fachpresse bereits einen guten Eindruck. Das ist nicht weiter verwunderlich, wenn man einen Blick auf die Features wirft. An-

ders als bei den Game-Boy-Titeln werdet ihr nicht nur die 100 frischen, sondern zusätzlich die 151 bekannten Wesen aus den Editionen *Rot*, *Blau* und *Gelb* ins Spiel laden können. Darüber hinaus ist die bislang nicht erhältliche *Crystal Edi-*



tion ebenfalls kompatibel, sodass ihr in den vollen Genuss des gesamten Pokémon-Universums kommt. Für alle, die die Vorgänger nicht kennen, sei das Grundprinzip noch einmal erklärt. Ihr sucht verschiedene Arenen auf und werdet in unterschiedlichen Meisterschaften von anderen Trainern zum Kampf herausgefordert. Aus einer vorher ausgesuchten Gruppe von sechs Pokémon wählt ihr drei passende aus und tragt die Gefechte in





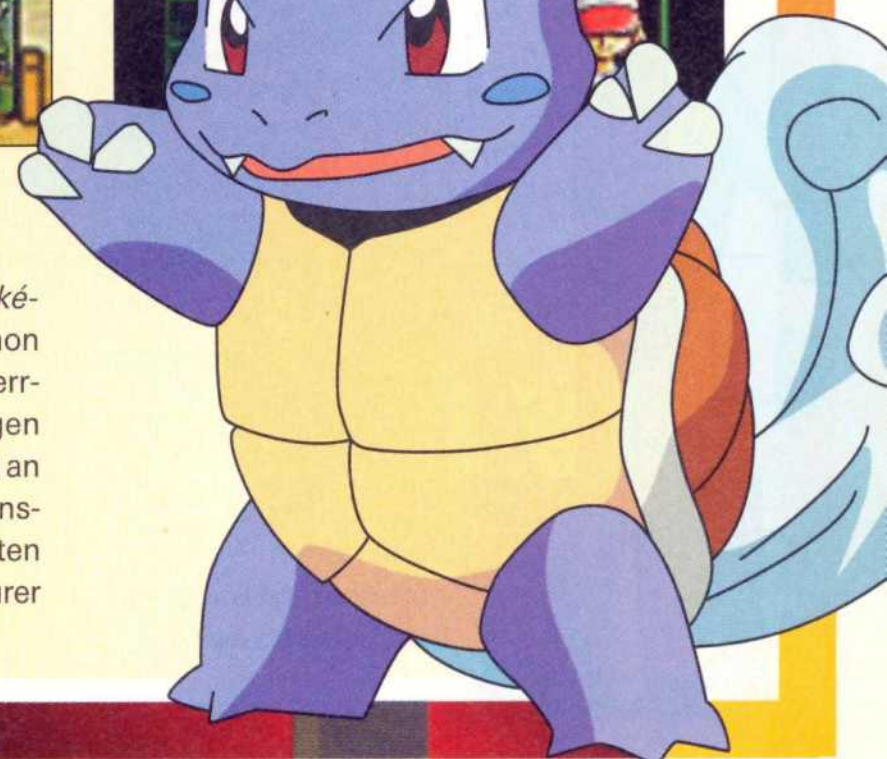
Auf einer Karte seht ihr die Fundorte der einzelnen Pocket Monsters

gewohnter Manier rundenbasiert aus. Items dürfen nicht eingesetzt werden, ansonsten gleicht das Kampfschema dem der Game-Boy-Spiele. Mit der A-Taste ruft ihr das Aktionsmenü auf, in dem ihr mithilfe der C-Buttons die diversen Angriffsarten wählt. So löst ihr zum Beispiel Gengars Psycho-Attacke „Hypnose“ mit C ↑ aus, während C ← seinen Nachtfogel auf den Gegner bläst. Der B-Knopf dient dazu, das aktuelle Pokémon gegen ein möglicherweise geeigneteres auszutauschen. Natürlich werden die Auseinandersetzungen optisch wesentlich ansprechender dargestellt als auf dem kleinen LC-Bildschirm. Wenn Glumanda Feuer speit, erhaltet ihr also nicht nur eine Textinformation und ein paar Pixel, sondern seht einen schönen Feuerschwall aus seinem Rachen fahren. Abgesehen davon erstrahlen die Fabelwesen in ihrer vollen dreidimensionalen Pracht und sind ständig in Bewegung. Es sei denn, sie wurden hypnotisiert oder auf andere Weise lahm gelegt. Selbst die Art, wie sie sich hinlegen, ist von Kreatur zu Kreatur unterschiedlich. So macht das Kämp-



Ein Reporter, der am laufenden Band quasselt, kommentiert das actionreiche Geschehen

fen gleich noch einmal so viel Spaß. *Pokémon Stadium GS* enthält alle 251 Pokémon in ihrer Originalform. Das heißt, sie beherrschen nur Standardangriffe und verfügen über ihre Ausgangswerte. Doch der Clou an diesem Modul ist, dass ihr über das Transfer Pak eure auf dem Game Boy trainierten Pokémon ins N64 laden und gegen die eurer Freunde antreten lassen könnt.



Pokémon Gold & Silber

Die neuen Editionen des Pokémon-Universums enthalten weit mehr als „nur“ 100 frische Gesichter. So existieren von jedem Monster eine männliche und eine weibliche Version, was es euch ermöglicht, verschiedene Kreuzungen zu züchten. Außerdem läuft ständig eine Uhr mit, sodass beim Fangen der knuffigen Wesen auch Tag und Nacht eine Rolle spielen.



Der surfende Pikachu ist ebenfalls wieder enthalten. Allzu leicht ist er allerdings nicht zu bekommen

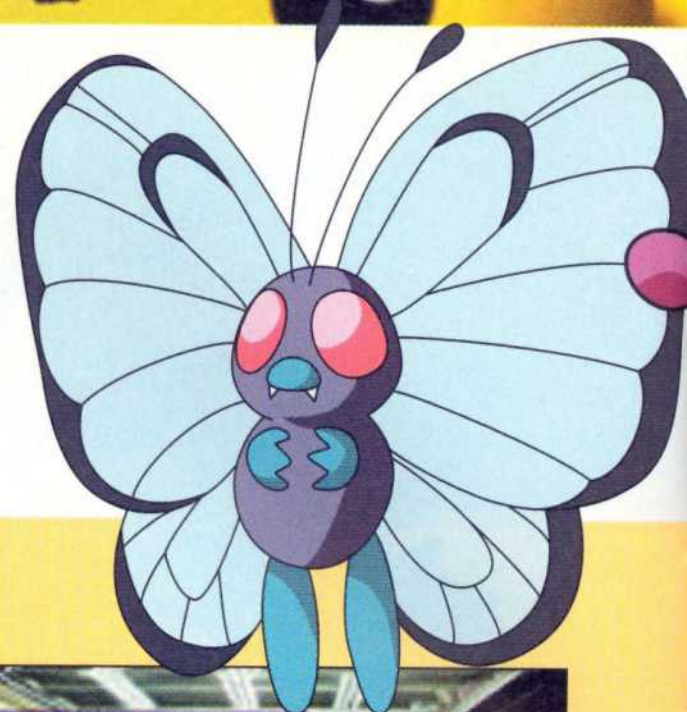


Erst dann entfalten sich die wahren Qualitäten des Titels, denn es bereitet wesentlich mehr Freude, die eigens ausgebauten Charaktere in 3D kämpfen zu sehen und untereinander auszumachen, wer der beste Pokétrainer ist.

Das Zubehör birgt jedoch noch weitere, nützliche Funktionen. Ihr habt beispielsweise die



Möglichkeit, im N64-Spiel einige seltene Tierchen zu finden, die es in den Handheld-Varianten nicht gibt. Diese dürft ihr ins Game-Boy-Modul hinüberschauen, um sie dort heranzuzüchten und, wenn sie stark genug sind, in *Pokémon Stadium GS* in die Arena zu schicken. Praktischerweise lässt sich dies bewerkstelligen, ohne die Konsole zu wechseln, denn wie im Vorgänger werdet ihr die Game-Boy-Spiele direkt über das N64 zocken können. Weiterhin könnt ihr mit einem Pokédex eure geliebten Knuddelviecher von allen Seiten betrachten und einige Informationen über das jeweilige Monster ein-



holen. Auf einer Landkarte verschafft ihr euch einen Überblick darüber, wo ihr welches Pokémon wie häufig findet. Zudem enthält das Modul eine Kompletlliste sämtlicher Fabelwesen inklusive aller Moves, Eigenschaften und Elementklassen. Selbstredend besteht eure Aufgabe nicht nur darin, euch sinnlos zu prügeln, obwohl euch dies im Free-Battle-Modus vergönnt ist. Der My-Room-Modus erlaubt es euch, um allerlei Items zu kämpfen, die ihr in den einzelnen Räumen der jeweiligen Pokémon aufbewahren dürft. Außerdem stehen euch vier brandneue Cups zur Verfügung, in denen unterschiedliche Regeln aufgestellt werden, an die ihr euch halten müsst. Ihr könnt also



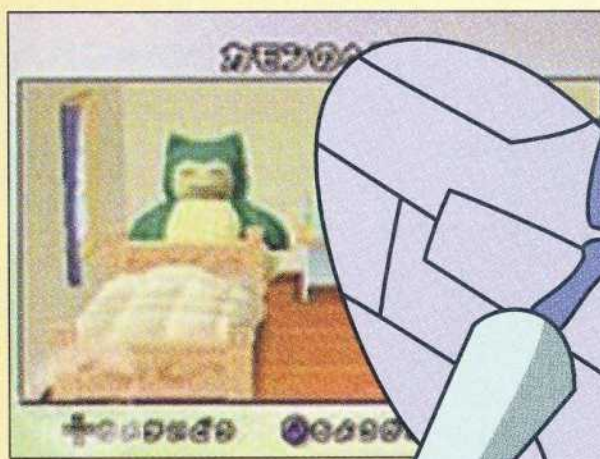
Eines der neuen Fabelwesen ist dieser Pikachu-Ab-leger namens Pichu. Ist es nicht niedlich?



nicht mit einem übermächtigen Pokémon in einen Cup einsteigen, der lediglich unerfahrene Tierchen zulässt. So seid ihr ständig gefordert. Eine Hand voll Endgegner macht euch zusätzlich das Leben schwer, doch wer ein echter Pokétrainer ist, der lässt sich nicht so leicht unterkriegen, stimmt's? Auch diverse Mini-Spielchen werdet ihr wieder finden, in denen die speziellen Eigenschaften der Kleinen auf etwas andere Art zur Geltung kommen als im normalen Spielablauf. Selbstverständlich dürft ihr diese eben-

Die Crystal-Edition

Ähnlich wie die Gelbe Edition entspricht *Pokémon Crystal* den Editionen *Gold* und *Silber*, bietet darüber hinaus aber einige Extras. So könnt ihr zwischen einem Trainer und einer Trainerin wählen sowie über den Handy-Adapter Pokémon übers Internet tauschen. Leider wurde immer noch nicht angekündigt, dass die *Crystal Edition* außerhalb Japans erhältlich sein wird.

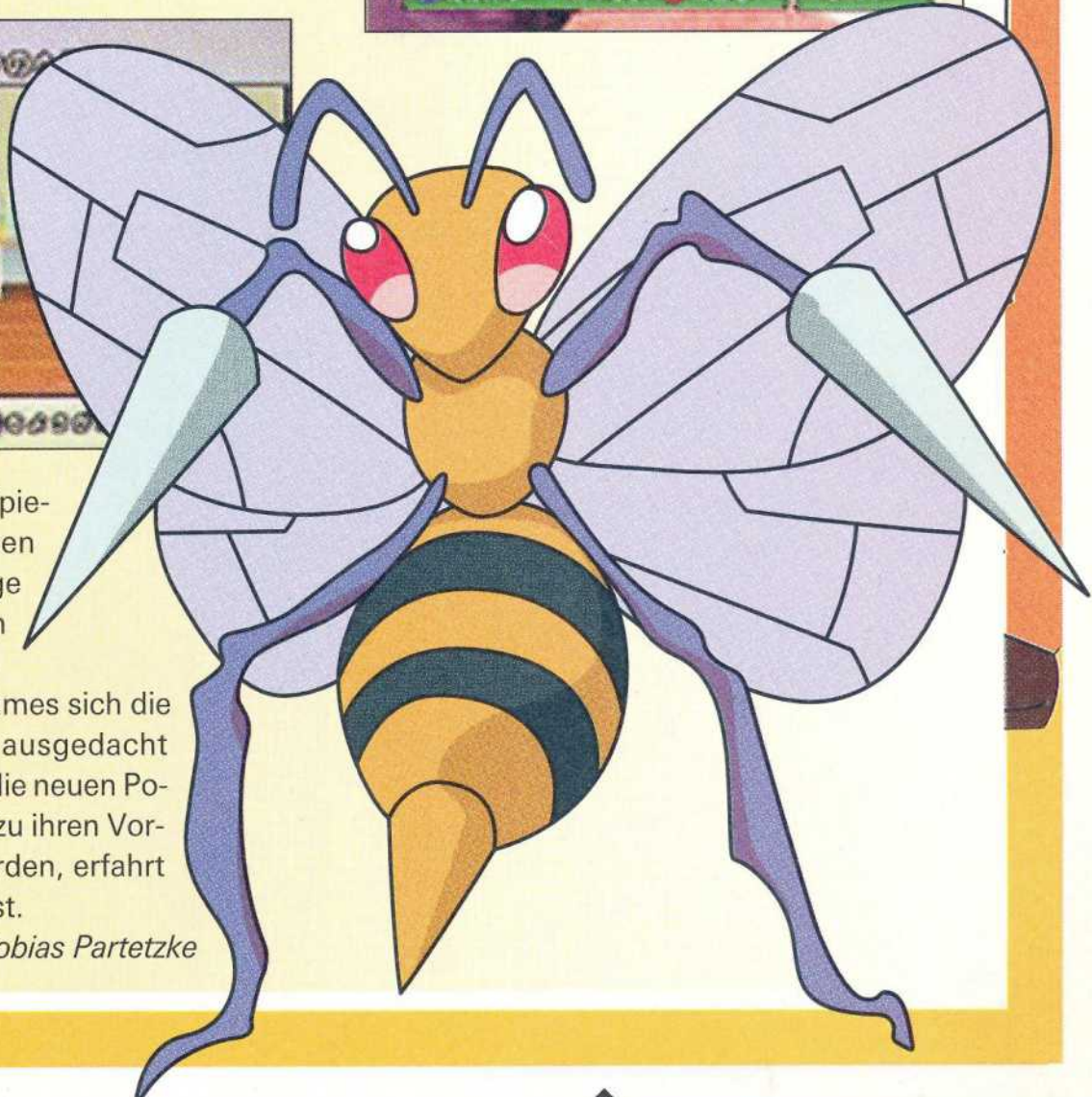


falls mit bis zu vier Spielern in Angriff nehmen und einige kurzweilige Stunden im Stile von *Mario Party* verbringen. Welche Mini-Games sich die Entwickler diesmal ausgedacht haben, und wie sich die neuen Pokémon im Vergleich zu ihren Vorläufern schlagen werden, erfahrt ihr spätestens im Test.

Tobias Partetzke



Die Effekte, die ihr bei den Spezialattacken zu Gesicht bekommt, wurden optisch aufgeböhrt



Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Ubi Soft

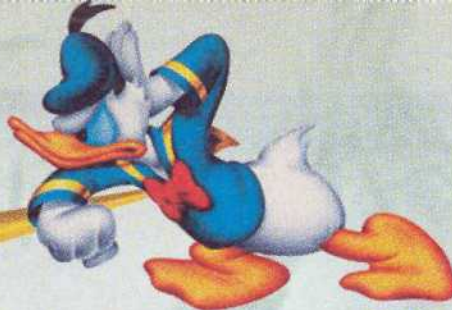
Entwickler:
Disney Interactive

Preis:
ca. DM 120

WALT DISNEY'S

DONALD DUCK

Quack Attack



Er ist tollpatschig, gutherzig und schnorrt seinen reichen Onkel Dagobert gerne um ein paar Kreuzer an. Klar, die Rede ist von Donald Duck, der sympathischsten Ente der Welt!



POSITIV
Abwechslungsreich
gestaltete Level,
nah am Comic,
liebevoller Grafik

Düsentriebs Erfindung

Mithilfe des von Daniel Düsentrieb erbauten Teleporters kann Donald binnen Bruchteilen von Sekunden durch Zeit und Raum reisen und kommt somit seinem Ziel, Daisy zu retten, von Mal zu Mal ein Stück näher. Leider ist der Apparat recht rabiat und packt den Helden am Matrosenanzug, bevor er ihn in das Dimensionsstor wirft.



berüchtigten Duck-Wan-Do-Tritt schaltet er seine Gegner aus oder entkommt seinen Peinigern mit einem gut getimten Doppelsprung. Nehmt ihr ein herumliegendes Eis auf, posiert der Erpel für einige Sekunden selbstverliebt vor euch, bevor er für kurze Zeit unverwundbar wird. Ihr könnt außerdem so genannte Supersterne finden, von denen euch 100 Stück ein Extraleben bringen. Die Hatz leitet euch unter anderem über schwebende Plattformen, die über bodenlos scheinende Schluchten führen.

dann überschlagen sich die Ereignisse.

Daisy wird ertappt und als Geisel genommen. Natürlich zögert Donald keine Sekunde, um zu ihrer Rettung zu eilen, doch sein ewiger Rivale Gustav Gans hat dieselbe Idee und springt noch vor ihm in einen von Daniel Düsentrieb entwickelten Teleporter. Damit ist euer Ziel für die kommenden 24 Level, die sich auf insgesamt vier Welten verteilen, klar: Befreit Daisy und seid eurem Konkurrenten immer eine Schnabellänge voraus!

Ihr startet euer Abenteuer im Labor des genialen Erfinders, der euch kurzerhand in den ersten Level beamtet. Dort angekommen trifft ihr auf jeweils einen von Donalds Neffen, die in jedem der vier frei anwählbaren Stages ihr Spielzeug vermissen, das von Merlock verzaubert wurde. Um den Bann zu brechen, müsst ihr ein Hexenbuch finden und innerhalb eines dann beginnenden Countdowns die Teddys, Spielzeugloks oder Plastikpistolen entdecken. In den fünf Waldabschnitten des ersten Levels habt ihr es unter anderem mit Schmetterlingsjägern, schnaubenden Elchen, Fußfallen und Stinktieren zu tun. Donald wäre keine Ente von Welt, wenn er sich nicht zu wehren wüsste. Mittels einer Stampfattacke mit seinem gefiederten Bürzel oder mit Faustschlägen und dem

zeug vermissen, das von Merlock verzaubert wurde. Um den Bann zu brechen, müsst ihr ein Hexenbuch finden und innerhalb eines dann beginnenden Countdowns die Teddys, Spielzeugloks oder Plastikpistolen entdecken. In den fünf Waldabschnitten des ersten Levels habt ihr es unter anderem mit Schmetterlingsjägern, schnaubenden Elchen, Fußfallen und Stinktieren zu tun. Donald wäre keine Ente von Welt, wenn er sich nicht zu wehren wüsste. Mittels einer Stampfattacke mit seinem gefiederten Bürzel oder mit Faustschlägen und dem

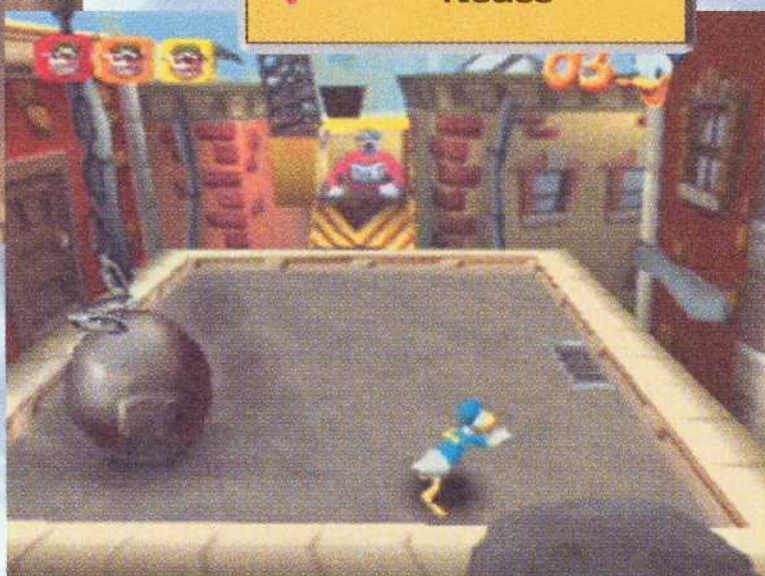
Für Fans des weltberühmten Erpels geht ein kleiner Traum in Erfüllung. Endlich könnt ihr mit eurem gefiederten Helden auf dem Nintendo⁶⁴ ein spannendes Abenteuer erleben. Eigentlich wollte Donald in Entenhäusern nur einen gemütlichen Abend vor dem Fernseher verbringen und seiner Herzensdame Daisy bei einer geheimen Liveübertragung aus dem Fantasiereich des Zauberers Merlock zusehen. Doch





Sobald Donald ein Eis gegessen hat, wird er für kurze Zeit unverwundbar

NEGATIV
Schon nach ein paar Abenden seid ihr am Ziel, wenig Neues



Der Panzerknacker hat es auf die heldenhafte Ente im Matrosenanzug abgesehen und will Donald mit einer Abrissbirne plätten

Sammelt ihr zudem in jeder der vier Stages ein Puzzleteil ein, wird euch der Weg zu einem Bossgegner freigegeben. Habt ihr den Fluch von allen Spielzeugen genommen, lassen euch Donalds Neffen an einem Wettrennen mit Gustav Gans teilnehmen, der für jeden der Abschnitte eine Bestzeit aufgestellt hat. Im zweiten Level führt euch euer Abenteuer hoch über die Dächer von Entenhausen, wo ihr gegen Maurer antreten und über Stahlträger balancieren müsst. Nach erfolgreicher Bewältigung all dieser Herausforderungen trifft ihr auf einen der Panzerknacker, der in einem Kran sitzt und versucht, euch die Abrissbirne auf den Kopf fallen zu lassen. Sogar Dynamit setzt er ein, um euch zu erledigen. Danach geht es in Gundels verhextes Zauberschloss, in dem es vor Geistern, Zombies, brennenden Kürbissen, Fledermäusen und ekligen Riesenspinnen nur so wimmelt. Alle verfolgen nur ein Ziel: euch das Leben schwer zu machen. Die Abschnitte in Gundels Welt tragen so bezeichnende Namen wie Geisterpfad, Spukhalle, unheimlicher Korridorkurs und Gruselgasse. Optisch wurde die Thematik der weltberühmten Comics sehr gut umgesetzt. In den gruseligen Stages wird durch Gewitter und Lichtblitze zusammen mit prasselndem Regen die geeignete Atmosphäre

erzeugt, ansonsten zieht euch die kunterbunte Grafik tief in das Geschehen der Disney-Welt. Ihr kommt euch vor wie in einem interaktiven Cartoon. Dabei wechselt die Kameraperspektive zwischen den einzelnen Stages. Mal lauft ihr in Richtung Bildschirmhintergrund, mal auf den Bildschirm zu und dann auch hin und wieder von links nach rechts durch die Level. Euer Held verfügt über verschiedene Gefühlsregungen. Sobald er getroffen wird, dreht er durch, und es ist von ihm nur eine „Wutwolke“, aus der wirbelnde Fäuste und Füße ragen, zu sehen, genau wie im Comic. Hat er sich danach etwas beruhigt, stapft er nach vorne gebeugt wild entschlossen weiter. Leider können Enten nicht sehr viel vertragen, sodass Donald nach dem zweiten Treffer kurzerhand in Ohnmacht fällt. Das Spiel wird von

einer passenden Hintergrundmusik begleitet. Besonders die quackige Sprachausgabe des Erpels bringt euch zum Schmunzeln. Er läuft schnatternd durch die Gegend, und sobald er in einen Abgrund stürzt, kommt noch ein verzweifelt klingendes „Daisy!“ über seinen Schnabel.



Donald Duck Quack Attack ist ein unterhaltsames Jump&Run, das zwar schon nach wenigen Abenden durchgespielt ist, aber aufgrund der abwechslungsreich gestalteten Level gefällt.

Pit Großer



Einige der 24 Level betrachtet ihr aus der Seitenperspektive



In Gundels Spukschloss wird's gruselig. Unter anderem warten hier auch eklige Spinnen, die den Erpel zum Fressen gern haben



Gameplay

2

Wirkliche Neuerungen werdet ihr vergeblich suchen, aber die Level sind abwechslungsreich

Dauerspaß

2-

Es wird nicht sehr viel Zeit vergehen, bis ihr alle Aufgaben gelöst und Daisy befreit habt.

Grafik

2+

Sämtliche Level sind kunterbunt gezeichnet und im bekannten Disney-Stil gehalten.

Sound

2+

Sowohl die Musikkuntermalung als auch die Geräusche des Erpels können überzeugen.

Modulspeichernein
Passwörternein
Controller Pak1 Seite pro Spielstand
Rumble Pakja
Expansion Pakja

Spieler1
Level24
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität128 MBit
Erhältlich ab Anfang Dezember

FAZIT
2

Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Electronic Arts

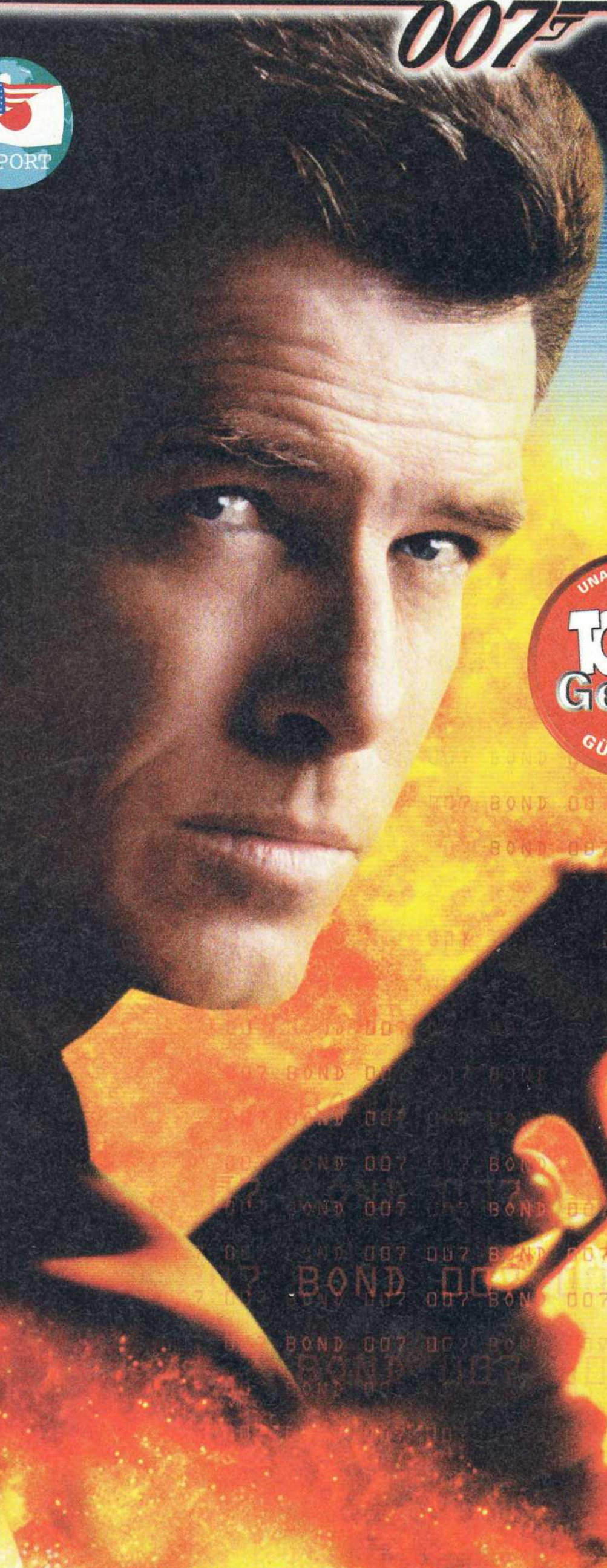
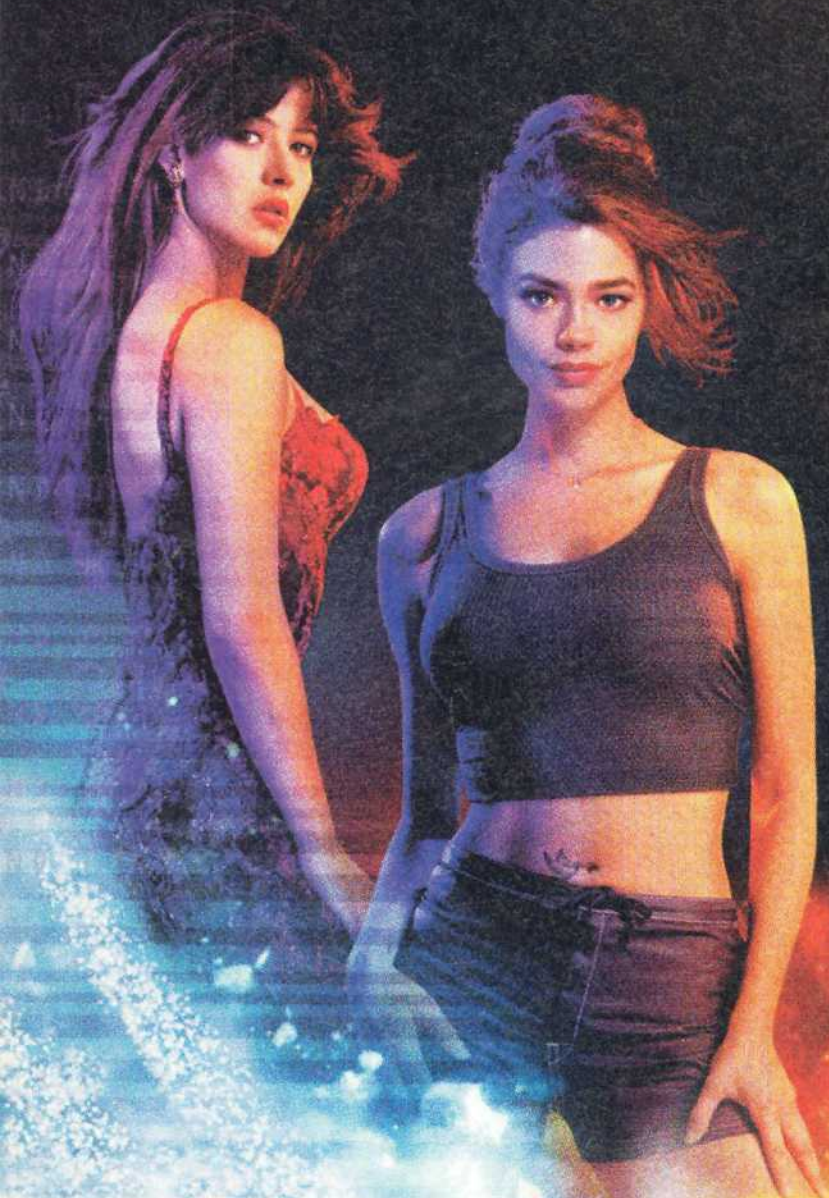
Entwickler:
Eurocom Development

Preis:
Preis: ca. DM 160

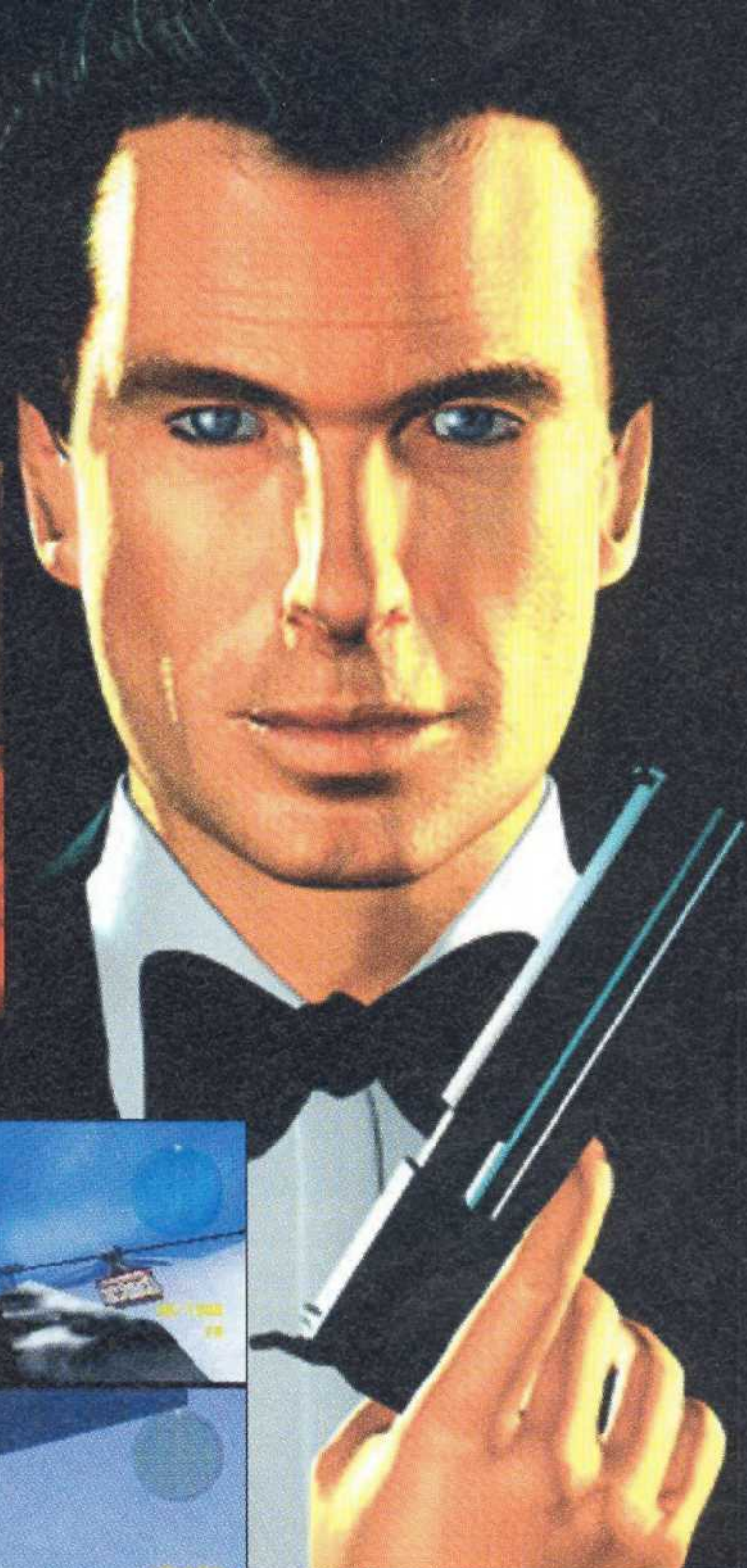
The World Is Not Enough 007



Lange haben die Fans des berühmtesten Agenten der Welt auf ein weiteres Abenteuer ihres Helden warten müssen. Nun ist er wieder da und lehrt seinen Feinden das Fürchten.



Bond is back! Freunde von First Person Shootern und des weltberühmten Agenten haben gespannt auf sein neuestes Abenteuer gewartet, das sich an die Handlung des Kinofilms *The World Is Not Enough* anlehnt. 007 wird von seiner Vorgesetzten M dazu abgestellt, als Bodyguard über das Leben der Millionärstochter Elektra zu wachen. Deren Vater, Sir Robert, ist bei einem Bombenanschlag auf das Hauptquartier des MI 6 ums Leben gekommen. Elektra hat sich eine Menge Feinde durch ihr waghalsiges Vorhaben gemacht, die größte Ölpipeline der Welt zu bauen. Fortan weicht ihr der Spion mit der Lizenz zum Töten nicht mehr von der Seite, kämpft gegen die Männer des Terroristen Renard und deckt nebenbei ein unglaubliches Komplott auf. Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch für einen der drei zur Verfügung stehenden Schwierigkeitsgrade. Je nachdem, ob ihr den



Heimtückisch nehmen die Terroristen den Agenten aus einem Lieferwagen heraus unter Feuer



POSITIV

Lange und extrem abwechslungsreich gestaltete Missionen



Agent-, Secret-Agent- oder 00-Agent-Modus ausgewählt habt, nehmen eure zu erfüllenden 14 Einzelspieler-Missionen inhaltlich an Umfang zu. Abwechslung wird bei *The World Is Not Enough* groß geschrieben.

Genau wie im Film startet euer Abenteuer in einer Schweizer Bankfiliale im spanischen Bilbao, wo ihr ein geheimes Treffen mit dem Banker Lachaise habt, dessen Koffer voller Geld ihr sicherstellen sollt. Doch die Ereignisse eskalieren, als Lachaise von einem Unbekannten erschossen wird. Um eure Missionen zu erfüllen, gilt es, diverse kleinere Vorgaben erfolgreich abzuschließen. So sollt ihr in eurem ersten Einsatz eine Einladungskarte finden, damit euch der Wachmann in den unteren Bereich des Geldinstituts vorbeilässt. Die Geschichte wird durch kurze Zwischensequenzen weiterzählt. Nachdem ihr euren Auftrag beendet habt, müsst ihr einen Angriff der Terroristen auf das Hauptquartier abwehren. Die ganz in Schwarz gekleideten Kämpfer seilen sich vom Dach ab und dringen durch die Fenster in das Gebäude ein. Ihr dürft jedoch nicht nur den Finger unkontrolliert am Abzug haben, sondern müsst gezielt schießen, da ihr die euch tatkräftig unterstützenden Wachen und Arbeitskräfte nicht treffen dürft.



Auch die weiteren Aufgaben präsentieren sich äußerst abwechslungsreich. Unter anderem jagt ihr einen Verbrecher durch die verwinkelten Gassen Londons, schwimmt durch ein gesunkenes U-Boot, immer auf der Suche nach lebenswichtigen Luftblasen, seid auf der Flucht vor Helikoptern, an denen Kettensägen hängen und fahrt auf Skiern einen Hang hinunter, während die Bösewichter euch mit Schneemobilen jagen, die an Fallschirmen vom Himmel schweben.

Einige Gebiete, die es im Laufe des Spiels zu durchqueren gilt, sind so dunkel, dass Bond ein Nachtsichtgerät tragen muss, um die Feinde rechtzeitig zu erkennen. Natürlich greift ihr im Kampf auf ein weit reichendes Arsenal an Waffen zurück. Neben seiner Wolfram P2K kann 007 unter anderem eine Harpune, eine Magnum, diverse Maschinenpistolen, ein Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr und jede Menge Gadgets aus Qs Labor einsetzen. Den Clou

NEGATIV

Die Gegnerintelligenz bewegt sich nicht auf höchstem Niveau



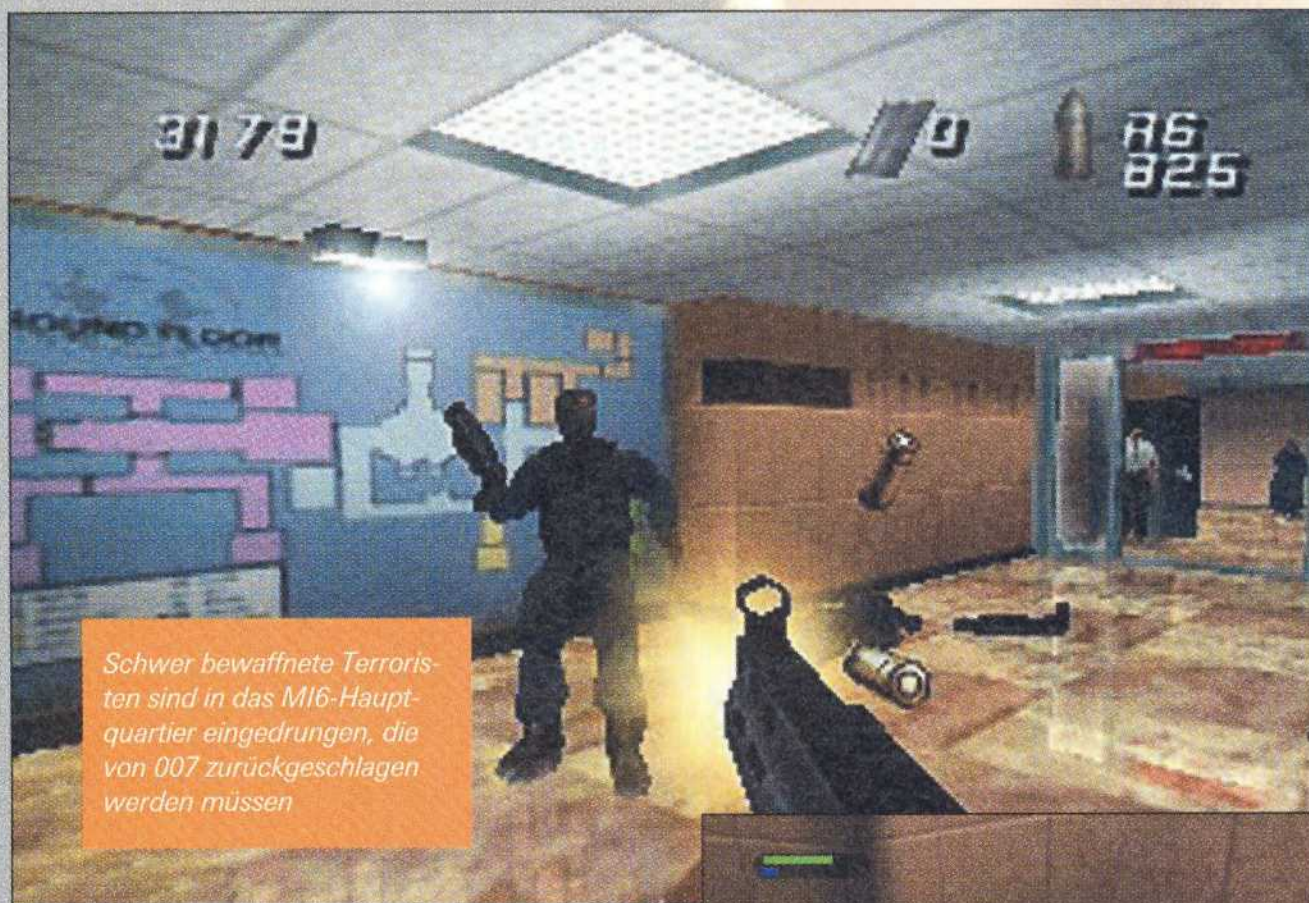
Die Ausrüstung

Natürlich ist James Bond in diesem Abenteuer wieder bestens ausgerüstet. Neben einem Fingerabdruck-Scanner, einem explodierenden Kugelschreiber und weiteren nützlichen Gadgets aus Qs Labor trägt der Geheimagent auch eine Armbanduhr, die einen Elektroschocker enthält und zudem Betäubungspfeile, einen Laser und einen Greifhaken abfeuern kann.



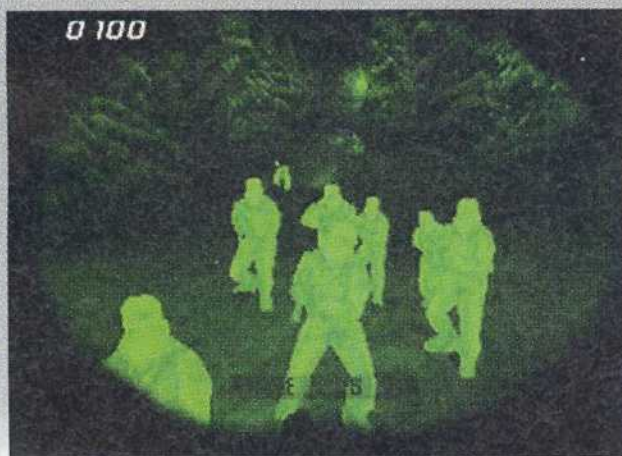
Besonders gelungen sind die Lichteffekte in den verschiedenen Leveln. James muss seine Feinde selbst durch die Kanalisation verfolgen





stellt jedoch James Uhr dar. Sie kann kleine Betäubungspfeile verschießen, enthält einen Elektroschocker und einen Laser sowie einen Greifhaken, an dem ihr euch in höhere Gefilde schwingen könnt.

Spannende Mehrspieler-Duelle in 14 verschiedenen Arenen mit bis zu drei Freunden sind auch möglich. Wenn euch das noch nicht genug Action ist, gibt es zudem die Möglichkeit, bis zu acht computergesteuerte Bots



Durch ein Nachtsichtgerät beobachtet Bond jeden Schritt seiner Gegner und ist ihnen somit immer um eine Nasenlänge voraus

zu aktivieren, die ebenfalls in acht Modi wie zum Beispiel Deathmatch, Team Play, Capture the Flag, oder King of the Hill auf die Jagd gehen. Diverse Spielfiguren wie Bond, Renard oder Christmas Jones warten nur auf ihren Einsatz. Zwar sind die Bots nicht so intelligent wie beim großen Genrekonkurrenten *Perfect Dark*, da sie zum Beispiel manchmal gar nicht reagieren, wenn ein Kollege direkt



neben ihnen erschossen wird, aber Spaß macht *The World is Not Enough* allemal!

Die Steuerung ist einfach zu erlernen und kann Ähnlichkeiten mit der von *Perfect Dark* nicht verleugnen. Ihr bewegt euch mithilfe des Analogsticks in die jeweiligen Richtungen, während ihr mit der rechten beziehungsweise linken C-Taste ausweichen könnt. Durch Druck auf die rechte Schultertaste wird ein Fadenkreuz eingeblendet, um die Gegner besser ins Visier nehmen zu können. Sobald ihr das Pausenmenü aktiviert habt, könnt ihr durch eine Inventarliste scrollen und die gerade benötigten Gegenstände aufrufen, um sie danach einzusetzen.

Optisch präsentiert sich *The World Is Not Enough* mit detaillierten Figuren, die aber im Vergleich zu Rares Shooter über deutlich weniger Animationsphasen verfügen. Trotz Unterstützung des Expansion Paks ist die grafische Gestaltung leicht unscharf ausgefallen, und gerade in dunkleren Stages wirkt das Bild manchmal etwas grobkörnig, was sich jedoch beim Spielen nicht sonderlich negativ auswirkt. Herausragend sind neben den



gelungenen Lichteffekten bei Explosionen die vielfältigen Nachladeanimationen Bonds ausgefallen, die allesamt sehr realistisch aussehen. Die Umgebungen der verschiedenen Level zeichnen sich zudem durch eine weite Sicht ohne störenden Nebel aus. Vor allem der Sound von *TWINE* kann dank der glasklar klingenden Explosionseffekte und Schussgeräusche überzeugen. Auch die Sprachausgabe trägt viel zum Bond-Flair dieses Titels bei. Zwar vermisst ihr anfangs die bekannte 007-Erkennungsmelodie, doch dies ist zu verschmerzen.

Aufgrund der clever und umfangreich gestalteten Missionen im Einzspieler-Modus, der gut platzierten Gegner und der spannenden Multiplayer-Optionen werden alle angehenden Agenten unter euch an diesem Modul sehr lange Spaß haben.

Pit Großer

Gameplay 2+

Bond lässt sich hervorragend kontrollieren, und eure Kombinationsgabe ist gefragt.

Dauerspaß 2+

Eine Menge Einzspieler- und Multiplayer-Missionen garantieren viele spannende Stunden.

Grafik 2+

Die Figuren sind detailliert gezeichnet, und in den Levels herrscht stets eine optimale Sicht.

Sound 2+

Sowohl die klaren Soundeffekte als auch die gute Sprachausgabe können überzeugen.

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

Spieler	1-4 (simultan)
Level	14
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	als Import (us)

FAZIT
2+

Genre:
Adventure

Hersteller:
Interplay Amblin Entert.

Entwickler:
Harvey Entert. Co.

Preis:
ca. DM 70

CASPER

Der kleine Geist Casper sucht einen Freund! Helft ihm, seine abscheulichen Onkel auszutricksen und das Vertrauen des kleinen Mädchens Kat zu gewinnen!

Whipstaff Manor ist ein Ort, an dem schon seit Urzeiten Geister ihr Unwesen treiben. In dem alten Gemäuer wohnt der kleine Geist Casper zusammen mit seinen drei widerlichen Onkeln Stretch, Stinkie und Fatso. Als das Anwesen in den Besitz der missgelaunten Erbin Carrigan Crittenden übergeht, ändert sich im Leben des knuddeligen Gespenstes ein Menge. Seine drei Onkel bieten ihr ganzes Geisterrepertoire auf, um den

„Fleischi“, so wird die Frau von ihnen genannt, wieder aus ihrem Haus zu scheuchen. Doch Carrigan kommt wieder – zusammen mit einem Geisterexperten, der die lästigen Mitbewohner vertreiben soll, und seiner Tochter Kat. Eure Aufgabe ist es, die Freundschaft des kleinen Mädchens zu erringen.

Bevor ihr einen Level beginnt, erhaltet ihr eine Aufgabe, deren Erfüllung euch Stück für Stück dem Ziel näher bringt.

So müsst ihr zum Beispiel, um das Vertrauen des Mädchens zu gewinnen, ein Geschenk für sie finden. Erkundet das Anwesen bei der Suche Zentimeter für Zentimeter, denn überall gibt es Dinge zu entdecken, die zum Gelingen eurer Mission absolut notwendig sind.

Schlüssel, Gewichte und Puzzleteile lassen sich aufstöbern, die euch Türen öffnen und weiterkommen lassen. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, euch in diverse Gegenstände zu verwandeln. So könnt ihr als Gummiball hoch gelegene Löcher erreichen oder als Ventilator die anderen Geister kräftig durcheinander wirbeln.

Rein optisch hat *Casper* nicht allzu viel zu bieten. Viele Objekte sind nur schlecht zu erkennen und erschweren so das Vorankommen. Der kleine Geist sieht allerdings recht knuddelig aus und schwebt mit einem Dauergrinsen auf dem Gesicht durch das Spiel. Was wirklich störend ins Gewicht fällt,



NEGATIV

↓
Eintönige Soundeffekte, keine neuen Spielideen

ist die Musikuntermalung, die euch schon nach kurzer Zeit sämtliche Nerven raubt. Die wenigen Soundeffekte passen sich an und lassen euch sehr schnell die Lautstärke herunterdrehen. Insgesamt ist *Casper* ein eher durchschnittliches Spiel. Die Schwachstellen, wie die missglückte Grafik und das Fehlen neuer Spielideen, sind überdeutlich und auch nicht durch die gute Steuerung wieder wettzumachen.

Frieda Witt

Gameplay

3

Neue Ideen werdet ihr vergeblich suchen. Der Geist ist aber einfach zu steuern.

Dauerspaß

3-

Das Spiel bietet keine Langzeitmotivation, da ihr nach dem Durchspielen alles kennt.

Grafik

4

Viele Objekte können nicht identifiziert werden. Casper allerdings ist ziemlich knuddelig.

Sound

5

Die Hintergrundmusik ist zu jeder Zeit gleich und fürchterlich eintönig.

Modulspeicher	ein Spielstand
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	20
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	6 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3-

POSITIV
Gute Animation von Casper, Rätsel sind nicht zu schwierig
↑



Jetzt ABO schnell!

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



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



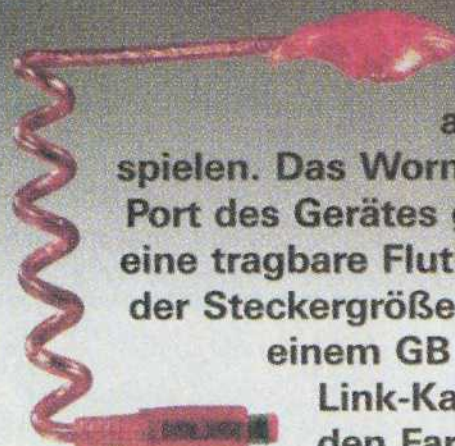
- 2** Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



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



- 4** Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese Aboprämie entscheidet, erhaltet ihr sogar zwei Geschenke. Das eine ist ein Link-Kabel, um zwei Geräte miteinander zu verbinden.



Mit dem anderen könnt ihr auch im Dunkeln hervorragend spielen. Das Worm Light wird einfach in den Link-Port des Gerätes gesteckt, und schon habt ihr eine tragbare Flutlichtanlage (funktioniert wegen der Steckergröße nur mit einem GB Color und einem GB Pocket, nicht mit dem alten GB).

Link-Kabel und Worm Light könnt ihr in den Farben Blau oder Rot bekommen (bitte angeben!).



Lieferung ohne Game Boy



TOTAL!

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

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

ABO ABO ABO ABO ABO ABO

11/2000

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

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

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

(Bitte ankreuzen)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ rot ☐ blau

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

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

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

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo

Preis:
ca. DM 160

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Endlich ist es so weit. The Legend of Zelda – Majora's Mask steht in den Regalen und lädt euch ein, für unzählige Stunden in Links Fantasiewelt einzutauchen. Wir waren extra für euch bei einem mystischen Event dabei, um in einem 15 Stunden andauernden Test, den Titel unter die Lupe zu nehmen.





UNABHÄNGIGES
TOTAL!
Genial
GÜTESIEGEL



Dunkle Nebelschwaden wabern um die Stämme der knorrigen Bäume eines finsternen Waldes. Die heiseren Schreie tief-schwarzer Krähen, deren Silhouetten sich gespenstisch durch die undurchdringlich scheinende, trübe Luft abzeichnen, jagen euch einen Schauer über den Rücken. Wie seid ihr an diesen Ort gelangt? Was ist geschehen? Nur euer treues Pferd, Epona, spendet euch Trost.



Selbstverständlich müsst ihr euch auch wieder auf die Suche nach unzähligen Skultullas machen. Es gibt sogar einen eigenen Tempel, in dem ihr über 50 dieser Krabbler finden könnt

Plötzlich raschelt es im dichten Buschwerk direkt vor euch. Äste knacken. Ihr seht euch panisch um, und wie aus heiterem Himmel taucht ein Horror Kid in Begleitung zweier Feen vor euch auf. Es verspottet euch, macht hämische Witze und nutzt seine Schnelligkeit aus, um euch zu verwirren. Für einen kurzen Moment erinnert ihr euch an die Oca-



POSITIV

Durch den Zeitfaktor ungemein spannend, dichte Atmosphäre

enne den Weg zurück sprüngen Form!

rina, dieses magische Instrument, das euch von Prinzessin Zelda geschenkt

wurde und das Berge versetzen, die Zeit verändern und andere Wunder vollbringen kann. Ihr hattet sie in der Satteltasche Eponas verstaut. Als ihr jedoch nach ihr greifen wollt, springt das Horror Kid auf und kommt euch, als ob es Gedanken lesen könnte, zuvor: Schnapp, und die Ocarina ist in seinen knochigen Händen! Zu allem Überflus schnappt sich dieser lästige Kobold auch noch das Pferd und versucht, in schnellem Galopp von dan-



hast. Platziere die Flasche mit der Fee auf O, um sie einzusetzen, wann immer du willst.

Maskenball

Über 20 Masken könnt ihr im Verlauf des Abenteuers einsammeln. Besonders lustig sieht die Hasenmaske aus. Sie ermöglicht euch, schnell wie Meister Lampe durch die Gegend zu rennen – sehr vorteilhaft im Wettlauf mit der Zeit.

Während die Nebenmasken einfach nur aufgesetzt werden und euch eine bestimmte Fähigkeit verleihen, verwandeln euch die Hauptmasken regelrecht in ein anderes Wesen. Ihr erhaltet für den Zeitraum, in dem ihr sie tragt, sämtliche besonderen Talente dieses Charakters und spielt eure Lieder sogar auf einem jeweils anderen Instrument. So blast ihr als Deku in eine mehrstimmige Tröte, und als Goron schlagt ihr die Bongos im Takt.



Als Deku werdet ihr mithilfe dieser Pflanzen in die Luft geschleudert



Mit der Zoramaske fühlt ihr euch wie ein Fisch im Wasser



An den Blüten hängend gelangt ihr als Deku an entfernte Orte



Link vor dem Goronen-Wettlauf. Gleich rollt er den Berg hinab



Viele kleine Details lassen The Legend of Zelda – Majora's Mask so lebendig wirken. In der Winterlandschaft der Goronen ist Link in seinem luftigen Outfit zum Beispiel so kalt, dass er sich zitternd die Arme reibt



nen zu reiten. Im letzten Moment packt ihr die Satteltasche und lasst euch mehrere hundert Meter mitziehen. Mit schmerzverzerrtem Gesicht verliert ihr kurz vor dem Eingang zu einer Höhle die Kraft und prallt auf den trockenen Waldboden – nur das Laub dämpft ein wenig euren Sturz. Mit verzweifelmtem Blick seht ihr Epona, dem Horror Kid und einer der Feen hinterher, während sich ein riesiges Steintor vor euch schließt. Erst jetzt wird euch bewusst, dass euch das Horror Kid in einen Deku-Jüngling verwandelt hat. Für euch und

die zurückgelassene kleine Fee, Taya, die ihren Bruder wieder finden will, beginnt ein fantastisches Abenteuer in einem unbekannten und mystischen Land.

Wer noch immer nicht erkannt hat, von welchem kleinen Helden die Rede ist, bekommt jetzt noch ein paar Tipps. Er hat spitze Ohren, trägt ein grünes Gewand und ist behände im Umgang mit dem Schwert. Na? Richtig: Es ist Link! In seinem neuesten Abenteuer dreht sich alles um eine geheimnisvolle Maske, Majora's Mask, einen der Erde bedrohlich näher kommenden Mond, eine uralte Legende und natürlich die Ocarina. Diesmal helfen euch aber auch andere Instrumente weiter, und ihr müsst nicht immer nur als Link durch die riesige Welt streunen. Diverse Masken erlauben es euch, die Gestalt anderer Kreaturen anzunehmen – dazu aber später mehr.

Alles beginnt auf einer Waldlichtung, nachdem Taya Link geholfen hat, die Felstür zu öffnen.





Nicht nur, dass ihr durch die Masken verschiedene Fähigkeiten verliehen bekommt, ihr benutzt auch jeweils andere Instrumente zum Spielen der Songs:

Die aus dem Boden ragenden Sträucher lassen sich wieder mit dem Schwert zerhacken, oder ihr reißt gleich die gesamte Wurzel aus der Erde, um nach dem Wegschmeißen selbiger ein Überraschungs-Item zu erhalten. Dieses präsentiert sich euch anfangs gern in Form von Kristallen, die als Zahlungsmittel dienen. Später bemerkt ihr, dass ihr bei Mangel an bestimmten Items wie zum Beispiel Pfeilen für den Bogen oder Deku-Stäben und -Nüssen, diese sehr häufig unter Pflanzen in der näheren Umgebung findet. Falls ihr also einmal in die Situation gelangen solltet, eine Fackel mit einem Deku-Stab entzünden zu müssen, aber gerade sämtliche verbraucht habt, macht euch einfach auf die Suche! Bei der dritten oder vierten Knolle werdet ihr bestimmt fündig. So hilft euch das Spiel immer wieder aus schwierigen Lagen, denn auch die so wichtigen kleinen roten Herzchen, die eure Ener-

gieleiste wieder auffüllen, tauchen ganz zufällig immer genau dann auf, wenn ihr sie gerade dringend benötigt.

Wie gehabt kann Link nicht per Knopfdruck zum Springen angehalten werden, sondern hüpft erst dann in die jeweilige Richtung, wenn ihr ihn auf einen Abgrund zulaufen lasst. Bei besonders weiten Sätzen wendet er im aktuellen Abenteuer einen neuen Move an, bei dem er einen seitlichen Salto vollführt. Doch das ist nichts gegen die Fähigkeiten, die er in den Verkleidungen ausführen kann.



Im Deku-Tempel ist Kombinationsgabe gefordert, um an die wertvollen Schatztruhen zu gelangen



Wenn du bis **morgen früh** alle **fünf** von uns findest, verrate ich dir den Code!



Goronen-Power

Wenn ihr euch als Goron verkleidet, könnt ihr euch zu einem mächtigen Rad zusammenrollen und die steinige Landschaft rund um die Heimatstadt dieses Völkchens in Windeseile durchreisen. An einigen Stellen müsst ihr diese Fähigkeit nutzen, um über Sprungschanzen von einem Weg zum nächsten zu springen. Auch als Waffe lässt sich diese Art der Fortbewegung sehr gut einsetzen. Nach einiger Zeit des Rollens schießen nämlich Stacheln aus dem Panzer und machen euch zu einer düsenden Kampfmaschine.



Das macht Spaß! Als Goron walzt ihr alles nieder, was euch in die Quere kommt ...



... dabei stoppt ihr noch nicht einmal vor kochend heißer Lava – einfach beeindruckend!





Welche Idylle: Link, Epona und die magische Ocarina



Zu Beginn wandelt ihr in Gestalt eines Dekus durch die riesige Welt des Spiels. Nach kurzer Zeit betretet ihr einen Raum, in dem ein gigantisches Uhrwerk vor sich hin tickt, und trifft auf einen seltsam anmutenden Maskenhändler. Dieser erzählt euch etwas von einer Legende und von Majora's Mask, einer Unheil bringenden Maske, die ihn vor Jahren beinahe zerstört hätte. Im letzten Moment konnte er sie wieder loswerden, doch nun hat das Horror Kid das Versteck gefunden, in dem der Maskenhändler sie zurückgelassen hatte. Wenn es Link gelingt, seine Ocarina innerhalb der nächsten 72 Stunden zurückzuerobern, könnte der Händler mit

ihrer Hilfe ein großes Unheil von den Bewohnern dieser Welt abwenden. Ein dunkler Mond ist nämlich im Begriff, auf die Erdoberfläche zu fallen und alles Leben auszulöschen. Zum Dank würde er Link helfen, wieder die normale Gestalt anzunehmen. Wie es sich für einen Helden gehört, nimmt dieser die Herausforderung an und begibt sich durch die große Tür des Glockenturms in die quirliche Stadt Unruh. Es ist der Morgen des ersten Tages, und Link spaziert durch den wunderschönen Ort mit seinem Marktplatz, vielen kleinen Häusern, romantischen Gassen und mächtigen Toren. Die Leute, die er anspricht, kennen anscheinend nur ein Thema: das kurz bevorstehende Karnevalsfest. Sie erzählen ihm von den Vor-





Als Goron steht es euch frei, ob ihr aufrecht oder rollend durch die Gegend streift

Pokémon Snap lässt grüßen

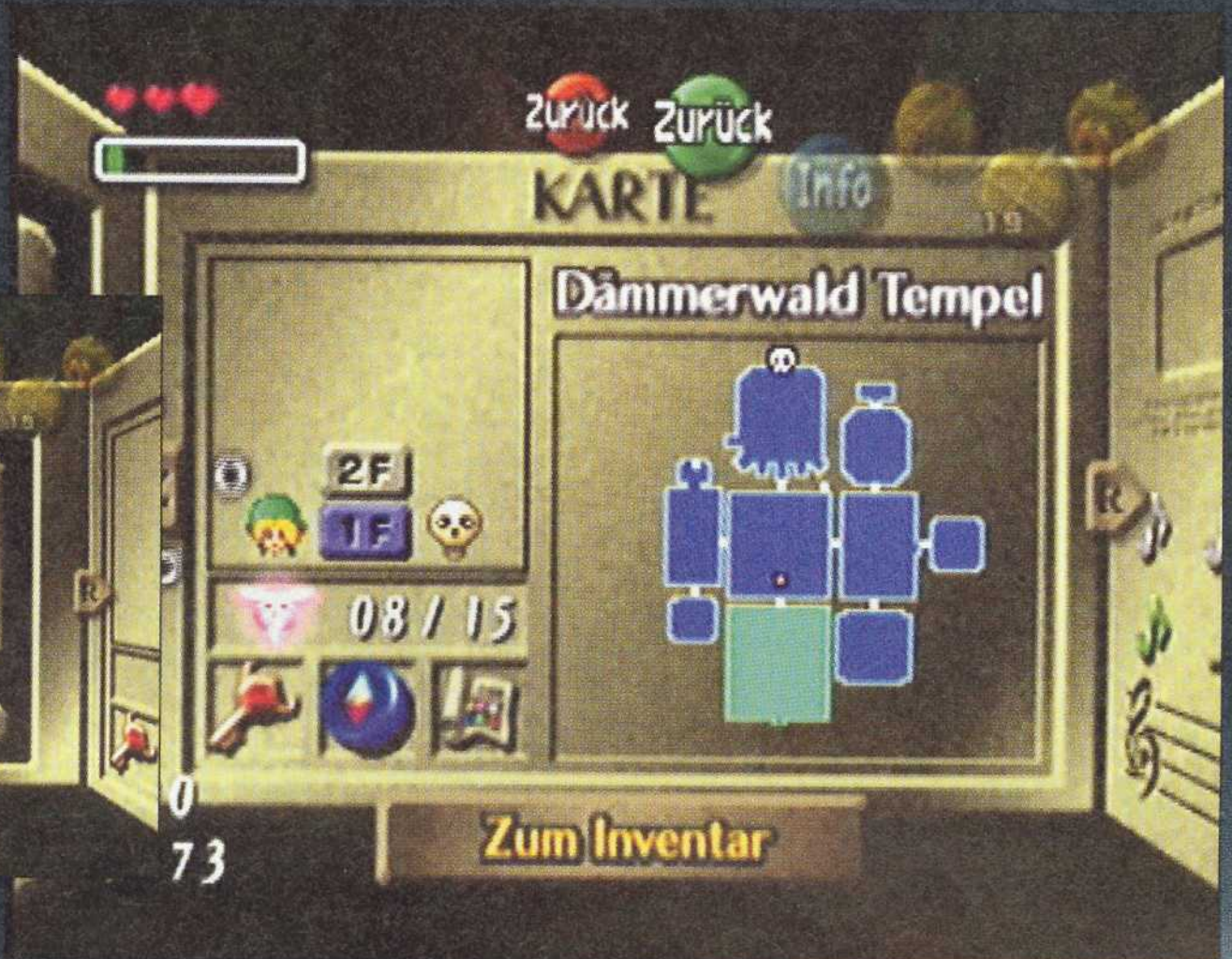
Ziemlich zu Beginn des Abenteuers müsst ihr eine Floßfahrt unternehmen, die euch als Pokémon-Fan irgendwie bekannt vorkommen sollte. Mit einer Kamera bestückt, macht ihr euch auf die Suche nach den schönsten Motiven. Später werdet ihr für den besten Schnappschuss mit Bonus-Items oder Geldkristallen belohnt.



bereitungsarbeiten und geben ihm immer wieder diverse Aufgaben, deren Erfüllung mit allerhand nützlichen Tipps oder Items belohnt wird. Schnell wird ihm auch beigebracht, die besondere Fähigkeit der Dekus anzuwenden. Wenn ihr euch mit ihm auf die Blüte einer überdimensionierten Pflanze stellt und den B-Button drückt, verschwindet er in ihr, um beim Loslassen des Knopfes in die Luft geschossen zu werden. Dort hält er sich an einem Blumenstiel fest, und die Blütenblätter helfen ihm, einige Meter durch die Luft zu schweben. So erreicht der Held Punkte, an die der „normale“ Link niemals gelangt wäre, und es zeigt sich der erste neue, reizvolle

Aspekt des Spiels. Später müsst ihr immer wieder in die Gestalt des Dekus und anderer Charaktere zurückkehren, um an bestimmten Stellen dessen Talente ausnutzen zu dürfen. Erst einmal ist aber noch nicht an freudiges Maskenwechseln zu denken, denn das Horror Kid hat ganze Arbeit geleistet – eure Verkleidung sitzt bombenfest. Die ersten kleineren Rätsel stellen euch vor keine allzu großen Probleme. Ihr müsst unter anderem das Vertrauen fünf kleiner Jungs erlangen, die einen Bund gegründet haben. Nur wenn ihr die Aufnahmeprüfung besteht, kriegt ihr den Code, der euch den Zugang zu einer geheimen Passage öffnet. An deren Ende wartet etwas, das euch auf dem Weg zum Horror Kid und zu der Ocarina weiterbringt. Nach und nach setzt sich das Puzzle zusammen, aber es wird auch später und später und die am unteren Bildschirmrand durch eine Sonnenuhr dargestellte und unbarmherzig ablaufende Zeit drängt euch zur Eile.





Anders als bei Ocarina of Time, könnt ihr diesmal nicht über das Menü speichern. Entweder „beamt“ ihr euch zurück zum ersten Tag, oder ihr entdeckt einen der auf der Welt verteilten Speichersteine

Viele der Aufgaben, von denen ihr durch Gespräche Wind bekommen habt, könnt ihr gar nicht innerhalb der drei Tage erledigen. Die 72 Stunden bedeuten nur ganze 72 Minuten Spielzeit, die euch zur Verfügung stehen. Da heißt es, Prioritäten zu setzen. Trotzdem bleibt für einen Einkauf im ortseigenen Bomben-Shop, die Teilnahme an der Lotterie oder ein Zielschießen immer noch ein wenig Zeit übrig. Solltet ihr es geschafft haben, das Horror Kid zu besiegen, die Ocarina an euch zu nehmen und beim Händler im Glockenturm abzuliefern, verwandelt euch dieser zurück in den Link, den wir kennen.

Doch, Moment mal! – Link liefert die Ocarina ab? Niemals! Gerissen wie er ist, lässt er sich erst einmal von dem Fluch befreien. Seinen Part der Vereinbarung will er jedoch nicht erfüllen und behält das magische Instrument. Die Folge ist, dass er nun selbst dafür sorgen muss, dass der Mond nicht auf die Erde stürzt – die Vorgeschichte ist zu Ende, und das eigentliche Spiel kann beginnen.

Von nun an dürft ihr nicht nur die Stadt verlassen, sondern habt auch die Möglichkeit, durch das Lösen von Mini-Quests neue Lieder für eure Ocarina einzustudieren oder so genannte Haupt- und Nebenmasken zu erkämpfen. Besonders wertvoll sind dabei solche, die euch entweder schnell-



Als Deku habt ihr die Möglichkeit, die Gegner von unten zu attackieren. Versteckt euch in der Blume und springt dann im richtigen Moment heraus!





Dieser mächtige Krieger tritt am Ende des Deku-Palastes gegen euch an und verlangt eure volle Konzentration

Ihr lauft oder die Zeit langsamer vergehen lassen, denn erneut habt ihr nur 72 Stunden, euch auf den Weg zu einem der vier Tempel des Spiels zu begeben. Glücklicherweise seid ihr aber schon in der Lage, durch das Anstimmen eines Stücks die Uhr komplett zurückzudrehen. Einziger Nachteil: Fast alle eure Gegenstände, die ihr bis dahin gesammelt habt, gehen dadurch verloren – nur nicht die Masken und Lieder. Da ist gutes Timing gefragt. Wer erst einmal weit in die verzweigte Struktur eines Tempels eingedrungen ist und plötzlich nur noch zehn Minuten zur Verfügung hat, wird ganz schön nervös werden. Schafft ihr es bis zum Endgegner? Und werdet ihr ihn innerhalb der verbleibenden Zeit auch noch bezwingen? Manchmal holt ihr nur Sekunden vor Schluss die Ocarina heraus, um das drohende Unheil abzuwenden, das Spiel zu speichern und wieder zum Startpunkt in Unruhstadt zurückzukehren.

Eure erste Aufgabe führt euch in den Palast der Deku. Die Tochter des Königs wurde entführt, und das kleine Äffchen der im nahen Wald lebenden Hexenschwestern wird für diese Tat verantwortlich gemacht. Bevor ihr

Im Strom der Zeit

Nicht nur, dass euch die Zeit bei euren Erkundungstouren im wahrsten Sinne des Wortes im Nacken sitzt. Unzählige Ereignisse spielen sich auch nur zu einem speziellen Zeitpunkt oder an einem bestimmten Tag ab. So werdet ihr immer wieder überrascht sein, warum es an einer Stelle, die ihr bereits passiert habt, plötzlich so anders aussieht. Ein Beispiel: Auf dem Weg in den Deku-Sumpf trefft ihr auf einen Mann, der versucht, einen riesigen Felsbrocken klein zu meißeln, der einen Durchgang versperrt. Wenn ihr am dritten Tag wieder an diesen Ort zurückkehrt, ist er bereits mit der Arbeit fertig, und ihr könnt passieren.



Des Nachts könnt ihr an dieser Stelle den Blickwinkel der Wachen am Boden erkennen

jedoch die Katakomben und Verliese durchstreift, steht erst einmal eine *Pokémon Snap*-ähnliche Floßfahrt an. Mit einer Kamera ausgerüstet, dürft ihr auf die Suche nach einem geeigneten Motiv gehen. Je nach Qualität der Bilder belohnt euch der Chef des Fotolabors dann mit allerhand Nützlichem. Im Hof des Palastes angekommen, müsst ihr euch an den Wachen vorbeischieben. Je nachdem, ob ihr des Nachts oder am Tag diesen Ort aufsucht, könnt ihr das Blickfeld der Angestellten erkennen oder nicht – somit wird die Aufgabe mal einfacher, mal schwerer. Danach gilt es, die Deku-Fähigkeit des Fliegens geschickt zu nutzen, um von einer beweglichen Plattform zur nächsten zu schweben.





Da ihr dabei auch noch den ein oder anderen Gegner ausschalten müsst, erweist sich dieser Job als ganz schön knifflig, aber irgendjemand muss ihn ja machen!

Die Dungeons, in denen ihr in *The Legend of Zelda – Majora's Mask* umherirrt, haben es ganz schön in sich. Mehrere Stockwerke groß, mit vielen Räumen und Gängen ausgestattet und voller gerissener Gegner stellen sie euch vor zum

NEGATIV



Sehr hoher Preis, nur zwei Speicherstände auf dem Modul

Teil richtig schwierige Aufgaben. Dazu gesellt sich, wie bereits erwähnt, das gnadenlose Zeitlimit. Im späteren Verlauf gelangt ihr unter anderem noch in das Felsenreich der Goronen und in die Unterwasserstadt der Zora. Erneut liegt es an euch, durch geschicktes Ausnutzen der euch durch die entsprechenden Masken verliehenen Talente die unzähligen Herausforderungen zu bestehen, die abwechslungsreicher nicht hätten ausfallen können. Ihr müsst ein Goronen-Baby durch ein altes Schlaflied zum Schweigen bringen, das ihr aber erst einmal entdecken müsst. Der Opi des Säuglings treibt sich irgendwo in der verschneiten Landschaft des Goronen-Gebiets herum, und man munkelt, dass er sich in einem riesigen Schneeball versteckt. Da ist warmes Wasser wirklich Gold wert, und so wird aus einem einfachen Problem eine wahre Verkettung von Aufgaben, die ihr zu erfüllen habt: Findet eine Quelle mit heißem Wasser, besorgt ein Gefäß, entdeckt den Aufenthaltsort des Opas und bewegt

ihn nach dem Auftauen dazu, euch die Melodie beizubringen! Tja, spätere Quests sind sogar noch kniffliger!

Wer mit offenen Augen durch die wunderschöne Welt des Spiels läuft, dem werden immer wieder Geschehnisse auffallen, die nur an einem der jeweils drei Tage, oder sogar nur zu einer bestimmten Stunde passieren. Wer nicht rechtzeitig vor Ort ist, muss es halt



Die Fee Taya hilft euch dabei, die Schwachstellen der vielen verschiedenen Gegner ausfindig zu machen. Kämpfen müsst ihr aber allein, was sich bei manchen Kontrahenten als eine ganz schöne Herausforderung darstellt



nach dem nächsten Zurückstellen der Uhr noch einmal versuchen. Um nicht ganze Tage ausharren zu müssen, erlaubt euch ein weiteres Lied, 24 Stunden innerhalb weniger Sekunden vergehen zu lassen.

So, mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. Nur so viel, *The Legend of Zelda – Majora's Mask* ist unglaublich umfangreich und voll gestopft mit fantastischen Ideen. Die verschiedenen Masken lassen euch das zauberhafte Universum immer wieder anders erleben und fordern eure Kombinationsgabe heraus wie nie zuvor. Auch grafisch wird einiges geboten. Wenn bei einem Endgegner

Gegneralerie

An dieser Stelle möchten wir euch einige der Gegner vorstellen, denen ihr im Spiel begegnen werdet. Lasst euch von den Screenshots und Art-works aber nicht zu sehr einschüchtern. Aufgrund der erneut sehr präzise ausgefallenen Steuerung und fair verteilten Energieportionen werden die Auseinandersetzungen niemals ungerecht.



plötzlich dutzende Schmetterlinge um euch kreisen, dazu euch kleine Krabbeltiere angreifen und der Feind unkontrollierte Feuerattacken loslässt, dann wisst ihr, welche Power im N64 steckt – einfach beeindruckend! Der stimmungsvolle Soundtrack, die

vielen Soundeffekte und nicht zuletzt der ständige Tag-Nacht-Wechsel, der sich nicht nur positiv auf die Atmosphäre auswirkt, sondern zum Beispiel auch dafür sorgt, dass Läden entweder geöffnet oder geschlossen sind, runden dieses fulminante Spielerlebnis ab. Auch wenn der Preis sehr hoch gegriffen ist: Holt euch *The Legend of Zelda – Majora's Mask*, etwas Besseres bekommt euer Modulschacht zur Zeit wirklich nicht zu futtern.

Holger Reher

Gameplay

1

Taucht ein in diese fantastische Welt und lasst euch vom Strom der Zeit mitreißen!

Dauerspaß

1

An jedem Tag passieren andere Dinge, und unzählige Quests beschäftigen euch für Wochen.

Grafik

2+

Malerische Landschaften und fantasievoll gestaltete Gegner machen das Spiel zu einem Genuss.

Sound

2+

Der Soundtrack plätschert im Hintergrund und untermalt stimmungsvoll das Geschehen.

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

Spieler	1
Level	–
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
1



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. Ein Punktesystem, ähnlich dem in der Formel 1, entscheidet 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. Wie ihr eure Zusendungen gestalten solltet, welche Charts wie viele Nennungen benötigen und welche Special-Charts in der übernächsten Ausgabe veröffentlicht werden, findet ihr in dem Kasten TOTAL! Aufruf, der sich auf der Seite nebenan befindet. Nun aber viel Spaß beim Lesen eurer Charts!

schöder

N64

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

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT ●	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98		6	INDIZIERT	First Person Shooter Rare Test 10/97	re-entry
2	PERFECT DARK	VORMONAT ▲ 3	F. P. Shooter • Note 1 • Test 7/00		7	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ Test 3/99	VORMONAT ▲ 9
3	DONKEY KONG 64	VORMONAT ▼ 2	Jump&Run • Note 1 • Test 12/99		8	POKÉMON STADIUM	Pokémon Note 2- Test 4/00	VORMONAT ▲ 11
4	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT ▲ 5	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98		9	POKÉMON SNAP	Pokémon Note 2+ Test 10/00	NEU!
5	RAYMAN 2	re-entry	Jump&Run • Note 1 • Test 11/99		10	ISS 98	Sport Note 1 Test 9/98	VORMONAT ●
					11	SUPER MARIO 64	Jump&Run Note 1 Test 3/97	re-entry
					12	OPERATION: WINBACK	Third Person Shooter Note 1- Test 4/00	VORMONAT ●
					13	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport Note 1- Test 4/00	VORMONAT ▼ 6
					14	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1- Test 6/97	VORMONAT ●
					15	ISS 2000	Sport Note 1- Test 9/00	NEU!

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

TOTAL! Aufruf

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

Weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen! N64, SNES und GB(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop, Most Wanted und Pokémon mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 2/2001 stellen wir diesmal folgende Frage: **Welche Rubriken der TOTAL! interessieren euch am meisten?** Schreibt und schickt uns bitte eure Top Ten der Themenressorts (zum Beispiel: News, Test, Preview, Charts, Intern, Helpline, Leserpost, Shortys, Geschichte der Videospiele, Poster und so weiter).

TOTAL! Pokémon

Aufgrund der zahlreichen Zuschriften, die wir besonders dann erhalten, wenn die Special-Charts nach euren Lieblings-Pokémon fragen, wird es in Zukunft eine eigene Top Five der kleinen Knuddler geben. Also, schreibt weiter so zahlreich!



Special: Was soll unterm Tannenbaum liegen?

1 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Action/Adventure • Nintendo



2 BANJO-TOOIE

Jump&Run • Rare



3 CONKER'S BAD FUR DAY

Action/Adventure • Rare



4 MARIO TENNIS

Sport • Nintendo



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

5 DINOSAUR PLANET

Action/Adventure • Rare



6 MARIO PARTY 2

Spielesammlung
Nintendo

7 INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

Action/Adventure
Factor 5

8 THE WORLD IS NOT ENOUGH

First Person Shooter
Eurocom

9 HEY YOU, PIKACHU!

Pokémon
Nintendo

10 OGRE BATTLE 64

Strategie/Rollenspiel
Quest

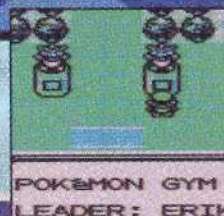
GB(C)

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/Rollenspiel • Note 1 • Test 10/99

VORMONAT



2 THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93

VORMONAT



3 HARVEST MOON GB

Strategie • Note 2+ • Test 1/99



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98



5 POKÉMON GELB

Pokémon/Rollenspiel • Note 1 • Test 7/00



6 TETRIS

Puzzlespiel
Note 1
Test 7/97

VORMONAT 3

7 LEGEND OF THE RIVER KING

Rollenspiel
Note 2+
Test 7/99

VORMONAT

8 MISSION IMPOSSIBLE

Action/Adventure
Note 1-
Test 2/00



9 SUPER MARIO LAND 2 - SIX GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1-
Test 9/94



10 MICKEY'S RACING ADVENTURE

Rennspiel
Note 1-
Test 1/00

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul **NHL Breakaway 99!**

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! 2/2001 ist der 20.12.2000 (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! 10/00:

Hallo, **David Müller** aus Borkum! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein **Bust-A-Move-3DX-N64**-Modul mit Signatur von uns allen ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

Leser-CHARTS

von euch (und uns),
für euch



Spieletipp von Fabian Gruba aus Schöningen

The New Tetris (N64)

Es macht Spaß, Spaß, Spaß! Jawoll! *The New Tetris* ist im Moment das genialste N64-Spiel überhaupt. Es ist ein Spiel, das man immer wieder spielen muss, wenn man einmal damit angefangen hat. Es eignet sich besonders gut zum Abreagieren, Erholen nach getaner Arbeit oder als Langeweileüberbrücker. Cool sind auch der Multiplayer-Modus, die verschiedenen Musiken, Hintergründe und Möglichkeiten, goldene und silberne Blöcke zu bilden sowie die Jagd nach Rekorden. Ein Spiel für alle, die gemütlich und es gerne 'schlicht und einfach' mögen.

Euer Fabian

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	LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	Action/Adventure • Nintendo • Test 12/00	NEU!	
2	MARIO TENNIS (N64)	Sport • Nintendo • Test 11/00	VORMONAT 1	
3	THE WORLD IS NOT ENOUGH	F. P. Shooter • Eurocom • Test 12/00	NEU!	
4	ISS 2000	Sport Konami Test 9/00	VORMONAT 3	
5	DONKEY KONG COUNTRY (GBC)	Jump&Run Nintendo Test 12/00	NEU!	

RED-Most Wanted

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

1	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure • Rare • News 7/00	VORMONAT 3	
2	BANJO-TOOIE	Jump&Run • Rare • News 8/00	VORMONAT 4	
3	DINOSAUR PLANET	Action/Adventure • Rare • News 8/00	re-entry	
4	ETERNAL DARKNESS	Action/Adventure Nintendo News 7/00	VORMONAT 3	
5	AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE	Rollenspiel THQ News 12/00	NEU!	

N64-FLOPS

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

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

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: MAJORA'S MASK	Action/Adventure • Nintendo • Test 12/00	VORMONAT 4	
2	THE WORLD IS NOT ENOUGH	First Person Shooter • Eurocom • Test 12/00	VORMONAT 5	
3	STAR WARS: EPISODE I – BATTLE FOR NABOO	Shoot 'em Up • Factor 5 • News 12/00	NEU!	
4	POKÉMON SNAP	Pokémon/Fotosafari Nintendo Test 10/00	re-entry	
5	POKÉMON GOLD/SILBER	Pokémon/Rollenspiel Nintendo Preview 11/00	NEU!	

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 Test 3/96	VORMONAT 3	
2	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 Test 2/95	VORMONAT 1	

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

TOTAL!-Cube selbst gemacht!

Nun könnt ihr endlich wieder einen kompletten TOTAL!-Würfel aus Pappe basteln. Warum? Weil die Redaktion ein neues Mitglied hat und somit auf jede Seite des Würfels das Porträt eines TOTAListen passt. Unsere Verstärkung heißt Friederike Witt und absolviert seit dem 1. November diesen Jahres ihr Volontariat im TOTAL!-Dungeon. Fußketten haben wir ihr noch nicht angelegt, aber das kommt sicherlich noch in einer der Ausbildungsphasen (hihi). Wir freuen uns alle sehr über den Zuwachs und natürlich darüber, dass wir nun schön alle unliebsamen Arbeiten an Frieda abgeben können. Nein, war nur ein Scherz. Wir lassen sie selbstverständlich ALLE Arbeiten machen und liegen derweil faul auf'm Balkon herum. ;~)

Donald Duck
Quack Attack
→ N64 → Seite 22

The World Is Not
Enough
→ N64 → Seite 24

The Legend of Zelda –
Majora's Mask
→ N64 → Seite 30

Mickey Speedway
USA
→ N64 → Seite 62

Donkey Kong Country
→ GBC
→ Seite 66



Bevorzugte Genres:
Sport, First Person Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
T. World Is Not Enough (N64)

Donald präsentiert sich in diesem erfrischenden Jump&Run in absoluter Höchstform. Er quengelt und wütet sich dermaßen durch die Level, dass man das Gefühl hat, einen Cartoon zu sehen.

Zwar erreicht TWINE nicht den hohen Standard von Perfect Dark, aber es macht viel Spaß, den Kinofilm nachzuspielen. Die Missionen sind spannend und erfordern ab und zu auch etwas Knobelei.

Links neues Abenteuer ist noch gewaltiger ausgefallen als der Vorgängertitel. Sobald ihr das Modul in den Schacht eures N64 gesteckt habt, wird euch die Zauberwelt lange gefangen halten.

Schon wieder ein Rennspiel, das es nicht mit dem guten alten Mario Kart aufnehmen kann. Obwohl der Titel mit Micky Maus über eine zugkräftige Lizenz verfügt, kann er mich nicht sonderlich begeistern.

Die Affen rasen durch den Wald, der eine macht den andern kalt, wer hat die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut? Das Spiel ist genial und absolut zu empfehlen.



Bevorzugte Genres:
Entspannungsspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mario Party 2 (N64)

Donald hat schon so einiges auf dem Kasten. Ganz besonders die von Geigen unterstützte Musik hat mich begeistert. Wer mal wieder lachen will, ist mit DDQA bestens bedient.

Ich gebe mal vier Punkte, obwohl ich nicht auf diese Art von Spiel stehe. TWINE ist aber ohne Zweifel ein hervorragender Titel in seinem Genre und spannend sind Bonds Abenteuer dazu.

Link hat seine Anhänger. Ich gehöre nicht dazu, das wage ich hier einmal öffentlich zu schreiben *hhuuuuaa*! Sorry, ich kann mit dem grünen Wichtelmännchen einfach nix anfangen ;~)

Warum müssen Fun-Racer eigentlich immer mit diesen komischen Karts ausgestattet sein? Geht das nicht auch mit schicken Crash-Cars oder zum Thema passend mit den Schüsseln aus den Comics?

Also, wenn ich Tobi so fluchen höre, frage ich mich, ob das am Modul liegt oder am Wetter. Ach, nee, sicherlich ist's nur, weil er wieder den Netzstecker aus Versehen gezogen hat *pprrrrrrrrf*!



Bevorzugte Genres:
Renn- und Prügelsspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Donkey Kong Country (GBC)

Obwohl ich kein Anhänger der Familie Duck bin, springe ich über meinen Schatten und muss gestehen, dass Quack Attack sehr lustig und mit viel Liebe gemacht ist. Aber man spielt mit Donald ...

Ja, das ist ein gutes Spiel! Ich weiß nur nicht genau, ob es an der Steuerung und den spannenden Missionen liegt oder einfach nur daran, dass ich wieder mal wie wild durch die Gegend holzen kann.

Disziplin, Kollege Akido! Das 'Wichtelmännchen' ist hochgradig musikalisch und beherrscht jedes Instrument, das er in die Finger bekommt! Von wem sonst kann man das bitte behaupten?

Lasst mich doch in Ruhe mit dieser penetranten Maus! Die war noch nie lustig, konnte noch nie singen, und im Autofahren ist sie auch 'ne Null. Wieso lebt die eigentlich schon so lange?

Affengeil, wenn man das mal sagen darf! Donkey und Diddy brennen ein grafisches und spielerisches Feuerwerk ab, dass man vom Glauben abfällt. Ich habe ein neues Vorbild gefunden. liieki!



Bevorzugte Genres:
Action-Adventure, Rollenspiel
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda – Majora's Mask (N64)

Ach, Tobi, wen hättest du denn lieber gehabt? Klaas Klever, Gustav Gans oder Oma Duck? Ich finde, der gebürzelte Leichtmatrose ist die Bestbesetzung. Wer wütet schöner als Donald?

Na, wer sagt's denn – endlich ein First Person Shooter mit James Bond in der Hauptrolle! Oder gab es das schon einmal? Auch wenn ich dieses Genre nicht so schätze, kommt TWINE ganz gut.

Gar nicht weiter auf Akido achten, lautet die Devise! Wir haben nämlich auf sicher unseren Spaß, und der Hellwig langweilt sich über Weihnachten. Los, Link, bring mich schleunigst nach Hyrule!

Oh, je! Ist doch alles schon gesagt. Also, Fun-Racer sind im Prinzip nichts Falsches, Mario Kart-Klone sind auch okay. Aber, und da geb ich Akido Recht, wo sind die original Disney-Kisten?

Ich bin mir sicher, dass ich Ähnliches schon häufiger gesagt habe: Der Game Boy Color ist 'ne Vollbank! Und bei Titeln wie DKC müsste es auch dem letzten Handheld-Verweigerer auffallen.



Bevorzugte Genres:
Jump&Run
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Donkey Kong 64 (N64)

Der streitsüchtige Enterich hüpf und springt durch sein neuestes Abenteuer, dass es eine wahre Freude ist. Spitzenklasse sind seine altbekannten Wutanfälle, die mich regelmäßig zum Schmunzeln bringen.

Endlich muss ich mich nicht mehr an den Möbeln meiner Wohnung austoben, wenn ich mich geärgert habe! TWINE ist einfach genial, weil ich mal wieder so richtig rumballern kann.

Also, wer sich bei Links neuem Abenteuer auf Akidos Meinung verlässt, ist schlicht und ergreifend selber schuld und weiß nicht, was für ein Meisterwerk ihm entgeht. Für mich ist Zelda Pflichtprogramm!

Okay, Fun-Racer sind eigentlich ganz meine Krugweite, aber für Mickey Speedway USA kann ich mich beim besten Willen nicht begeistern. Da bleibe ich doch lieber bei Diddy Kong Racing.

Mit Sicherheit werden Donkey und Diddy in der nächsten Zeit meinen GBC in Beschlag nehmen. Um es in einem Satz zu sagen: DKC ist einfach offenstark und für mich ein absolutes Muss!

Die Wertungs- erklärung:

TOTAL! genial!
Mehr davon!

Gutes und interessantes Spiel!

Noch gut, aber nicht mein Ding!

Ein insgesamt mäßiger Titel!

Spiele, die die Welt nicht braucht!

Welches Spiel?

Testet doch mal das Videospielwissen eurer Freunde! Wir haben vier Textpassagen aus Testberichten der TOTAL! gefischt und sind gespannt, ob ihr die richtigen Spieletitel wisst. Nur zu, so schwierig ist es nicht!

1. „Ungeübte Fahrer haben dank der optionalen Boost-Funktion, die dem zurückliegenden Jetskipiloten einen Geschwindigkeitsschub verleiht, auch eine faire Chance.“

2. „... ist nicht nur ein würdiger Nachfolger der hervorragenden Super Mario Land-Reihe, sondern sogar ein innovativer Spitzentitel, den jeder Game-Boy-Besitzer haben sollte – sofern er keinen Ausschlag von Jump&Runs bekommt.“

3. „Richtig coole Agentinnen schießen ihren Gegnern natürlich erst einmal die Waffe aus der Hand, was jedoch nicht heißt, dass diese nun leicht zu eliminierendes Freiwild sind. Nach einer kurzen Schreckphase rollen sie sich zur

Seite und zücken die im Beinhalfter versteckte Pistole, um das Feuer zu erwidern. ... Neben einer Röntgenbrille gehören dann außerdem noch ein Nachtsichtgerät, eine fernsteuerbare Spionagekamera sowie eine Infrarotbrille zu eurer Ausstattung.“

4. „In diesen liefern sich diverse Bewohner verschiedener Galaxien ein Wettrennen, das ... bewusst als Hommage an die weltberühmte Wagenrennszene des cineastischen Monumentalwerks Ben Hur angelegt wurde“

Genre:
Rennspiel

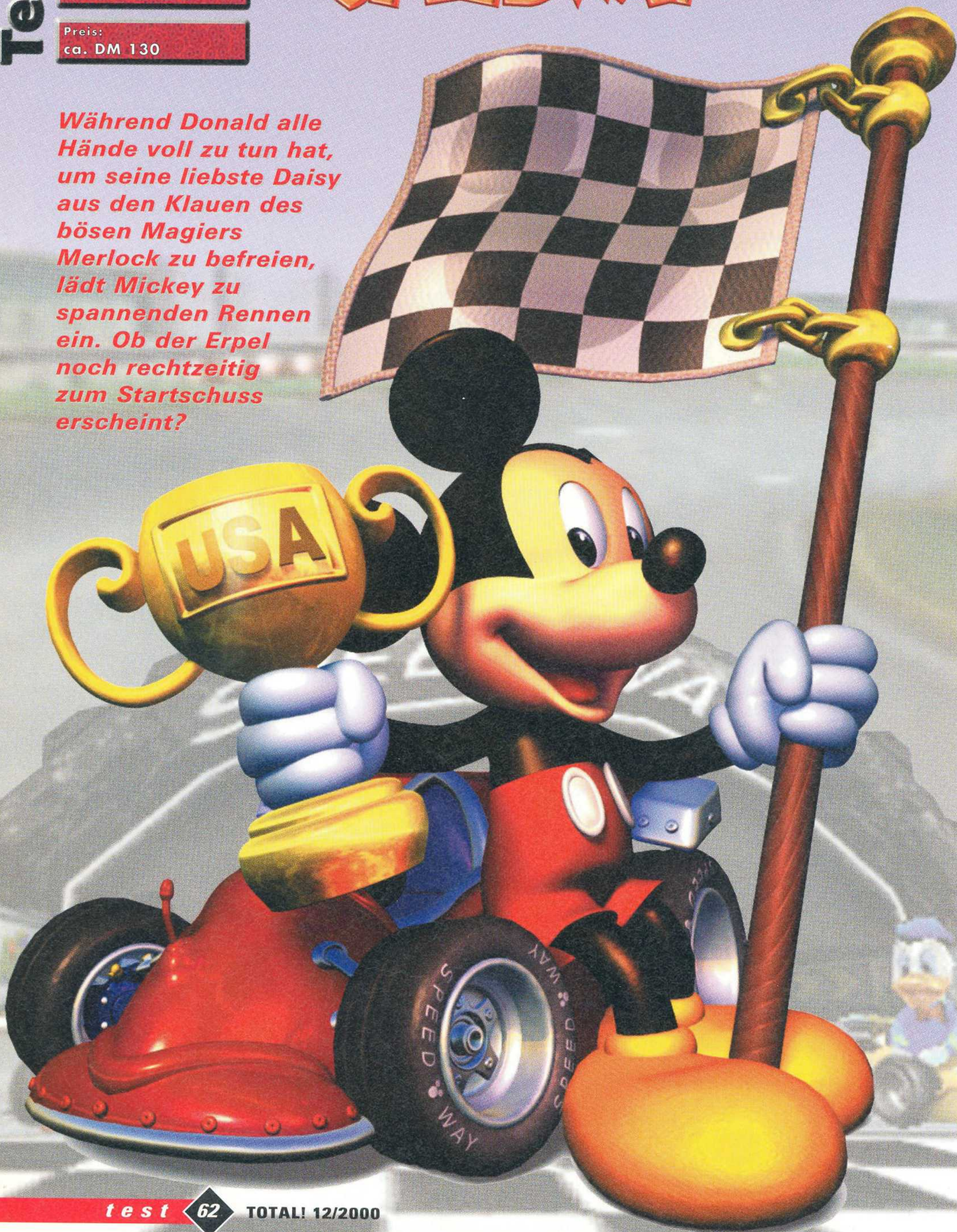
Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Rare

Preis:
ca. DM 130

MICKEY'S SPEEDWAY USA™

Während Donald alle Hände voll zu tun hat, um seine liebste Daisy aus den Klauen des bösen Magiers Merlock zu befreien, lädt Mickey zu spannenden Rennen ein. Ob der Erpel noch rechtzeitig zum Startschuss erscheint?





Tja, während bei *Donald Duck Quack Attack* die gute Daisy entführt wurde, kämpft in *Mickey's Speedway USA* der bekannte Disney-Mäuserich um seinen knuffigen Hund, Pluto. Dieser wurde ebenfalls gekidnappt, und so machen sich Mickey und Co. auf die Suche. Die Reise führt Goofy, Donald – der es doch noch geschafft hat –, Mickey, Kater Karlo, Minnie und die gerettete Daisy quer durch die USA. Über 20 Strecken warten auf euch und euren geschickten Einsatz von Gaspedal oder besser gesagt -Button, Bremse und Slide-Knopf. Ihr fahrt durch enge Schluchten, über die hügeligen Straßen San Franciscos, vorbei an der Freiheitsstatue im New Yorker Hafengebiet und am Palmenstrand von Florida. Im Grand-Prix-Modus heißt es, fünf Meisterschaftsklassen à vier Strecken mindestens als vierter abzuschließen, um zusätzliche Charaktere freizuspielen und einen Level weiterzukommen. Damit dieses Unterfangen nicht allzu einfach wird, ber-

gen zum einen die Strecken allerlei Schikanen, zum anderen haben es eure Mitstreiter bei der Suche nach Pluto hervorra-

gend drauf, geschickt um die Kurven zu driften. Nur wenn ihr diese Technik beherrscht, habt ihr eine Chance. Glücklicherweise seht ihr euch aufgrund der genauen Steuerung aber bereits nach kurzer Zeit in der Lage, Richtungswechsel ohne Geschwindigkeitsverlust auszuführen.

Doch kommen wir auf die angeführten Schikanen zu sprechen. Bei der Hatz am Strand von Miami stehen plötzlich mehrere Kisten auf einem Steg herum. Nur wenn ihr hier den Überblick behaltet und den kürzesten Weg findet, habt ihr gute Karten im Kampf um den Sieg. Ab und zu tauchen lang gezogene Sandhaufen auf, die denjenigen, der in sie hineinrast, rapide abbremsen und gegebenenfalls im Rennen mehrere Plätze zurückwerfen.



POSITIV

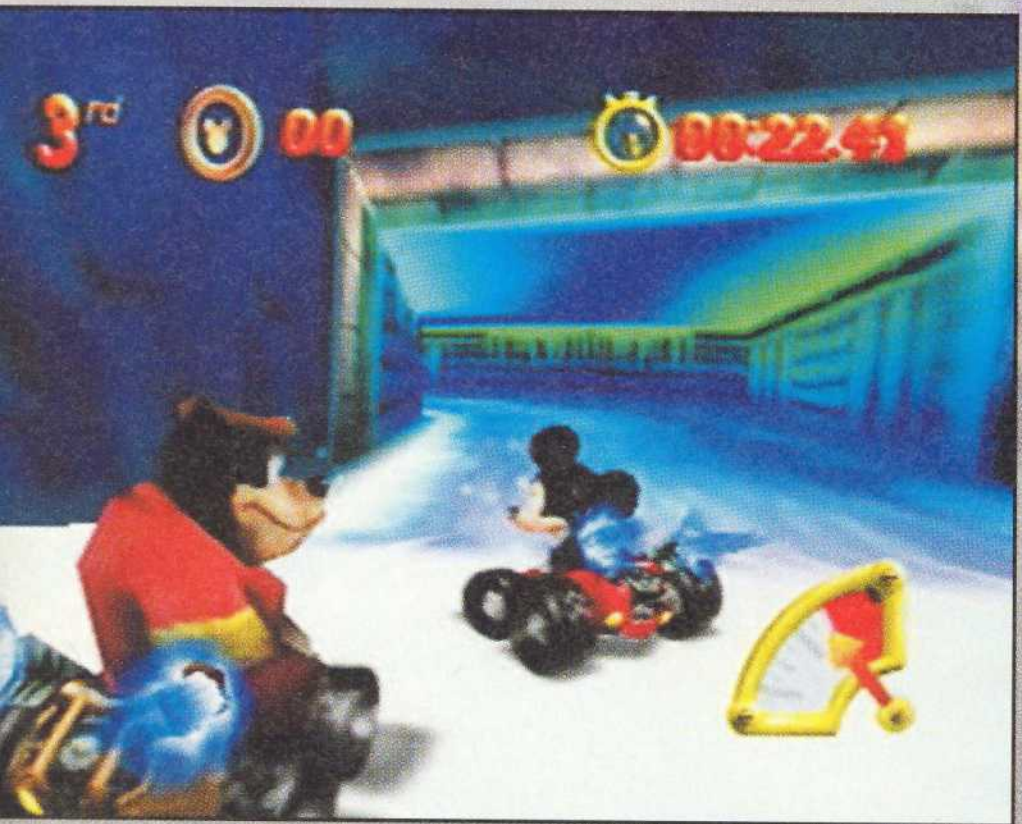
Wunderschöne Strecken, spannende Mehrspieler-Battles



Ersatzteillager

Wer Glück hat und beim Aufklauen der Extrawaffensymbole einen durchschlagenden Bonus erhält, kann einen Gegner regelrecht ins Ersatzteillager schicken. Da fliegen dann schon einmal die Reifen weg und hüpfen meterweit gen Horizont.





Bei der Fahrt durch die Everglades bleibt es gänzlich euch überlassen, welchen Weg ihr durch das sumpfige Gebiet einschlagen wollt. Da könnt ihr vor lauter Abzweigungen und Wasserlöchern schon einmal den Überblick verlieren und begnügt euch anfangs damit, den anderen hinterherzufahren, um einen Anhaltspunkt zu haben.

Wer aber denkt, er muss nur die Strecken auswendig lernen, die Steuerung verinnerlichen und kann dann von einem Triumph zum nächsten eilen, der hat sich gewaltig geirrt. Nicht nur, dass die CPU-Gegner brettern, als ob es nicht um Plutos, sondern um ihr eigenes Leben ginge – sie besitzen auch jede Menge Extrawaffen. Da werden Kamikaze-Flieger auf euch losgelassen, Minen gelegt, und für kurze Zeit prasselt ein Regenguss auf euch nieder. Doch ihr habt selbstverständlich ebenfalls die Chance, euch mit diesen unlauteren Mitteln einen Vorteil zu verschaffen. Ihr müsst einfach über die auf den Strecken verteilten Symbole fahren und einen günstigen Moment abpassen, um einmal so richtig die Fahrbahn aufzuräumen. In einem Extra-Modus geht es sogar hauptsächlich darum, sich mit den Waffen zu beharken, um in den vier Extra-Stages den Kampf gegen bis zu drei Freunde oder



Welch Pracht am Wegesrand!

Also, manchmal lohnt es sich ja doch, ein wenig langsamer zu fahren. So bemerkt ihr erst die vielen, liebevoll eingebauten Details am Rand der Strecken. Nur im Mehrspieler-Modus wurde in Hinblick auf ein flüssiges Spielerlebnis auf das ein oder andere Objekt verzichtet.



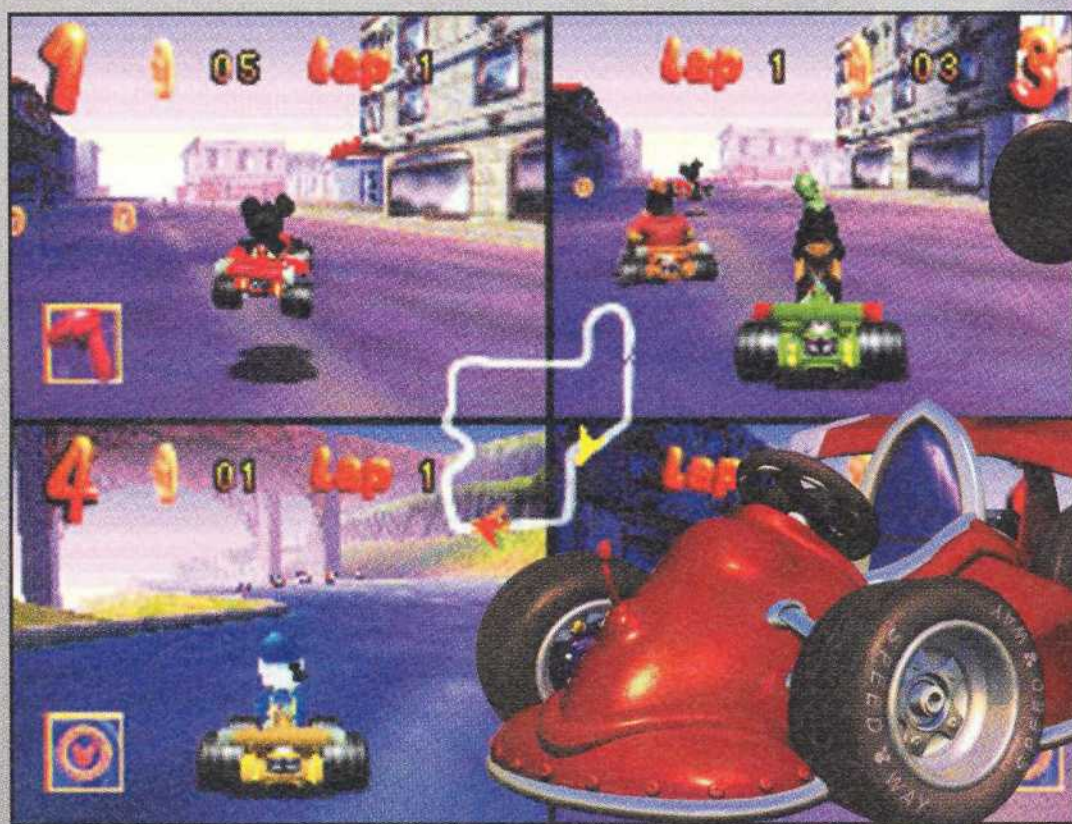


CPU-Gegner zu gewinnen. Insgesamt bleibt die Grafik im Splitscreen-Modus erfreulich flüssig – egal, ob bei den Rennen oder den Battle-Runden. Nur müsst ihr dafür weniger Details am Streckenrand in Kauf nehmen. Wenn ihr allein antretet, werdet ihr vor lauter Sight-seeing manchmal vergessen, euch auf das Wesentliche zu konzentrieren. Zu verspielt präsentiert sich die Gestaltung der Level. Da startet im Hintergrund eine Rakete ins All, Vögel fliegen durch den Lärm aufgescheuchter Himmels, und Palmen wecken mit dem tiefen Grün ihrer Wedel das Fernweh. Auch die Effekte der Extrawaffen



können begeistern und machen das Abfeuern derselben gleich zum doppelten Genuss. Die Entwickler von Rare beweisen aufs Neue, dass sie ihr Handwerk verstehen. Viele, bis ins Detail ausgearbeitete Strecken, die euch mit jeder Menge Abkürzungen für Wochen auf Entdeckungstour schicken, pfiffige Gegner und ein zusätzlicher Mehrspieler-Battle-Modus – was wollt ihr mehr? Na ja, sicher hätten ein paar Innovationen nicht geschadet, denn sämtliche Aspekte in *Mickey's Speedway USA* sind bereits schon in anderen Spielen aufgetaucht. Dafür erhaltet ihr einen umfangreichen Fun-Racer mit perfekter Steuerung und wunderschönen Kursen: Zugreifen!

Holger Reher



Gameplay 2+

Beim Um-die-Kurven-Driften geht die Post ab, und die CPU-Gegner sind clever.

Dauerspaß 2+

20 Strecken und fordernde Kontrahenten bedeuten wochenlangen Spielspaß.

Grafik 2+

Bis auf das Herunterschrauben der Details im Mehrspieler-Modus gibt es nichts zu meckern.

Sound 2

Lustige Melodien dudeln im Hintergrund. Die Soundeffekte hätten dynamischer sein können.

Modulspeicherdrei Spielstände
Passwörternein
Controller Paknein
Rumble Pakja
Expansion Pakja

Spieler1-4 (simultan)
Level20 + 4 Strecken
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität256 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+

Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Rare

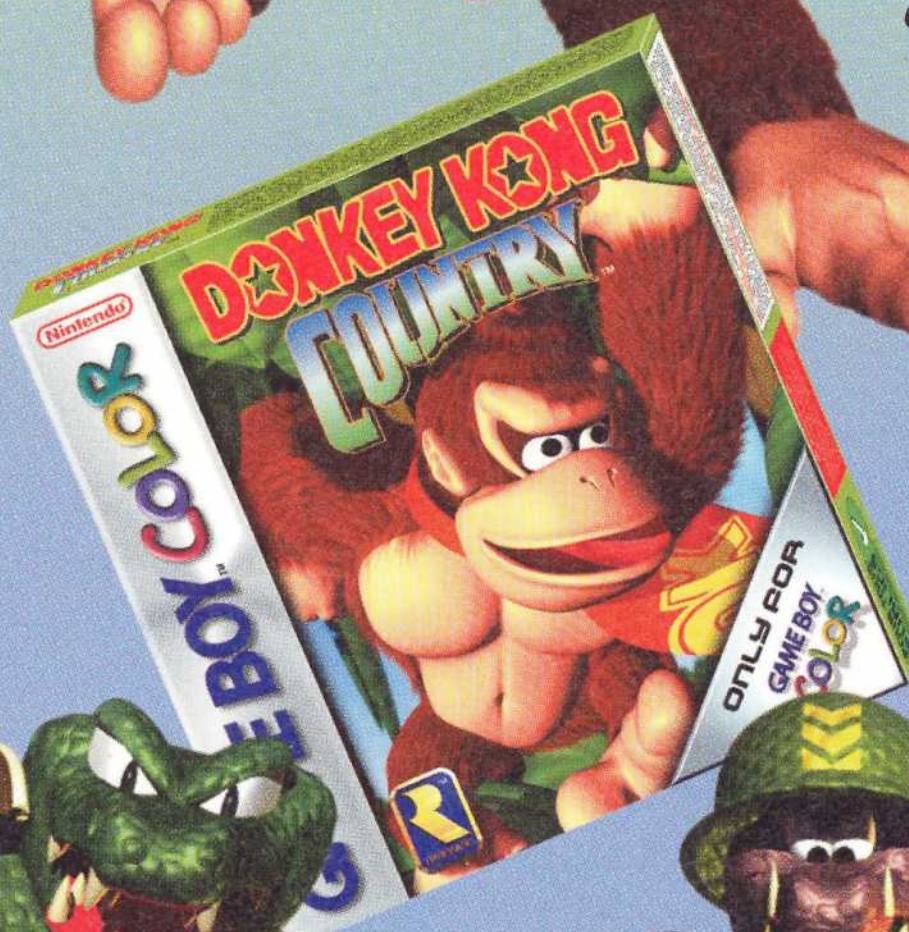
Preis:
ca. DM 70

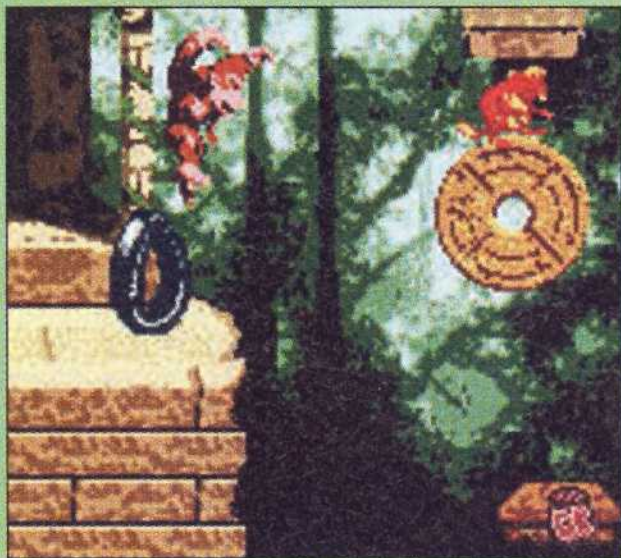
DONKEY KONG COUNTRY



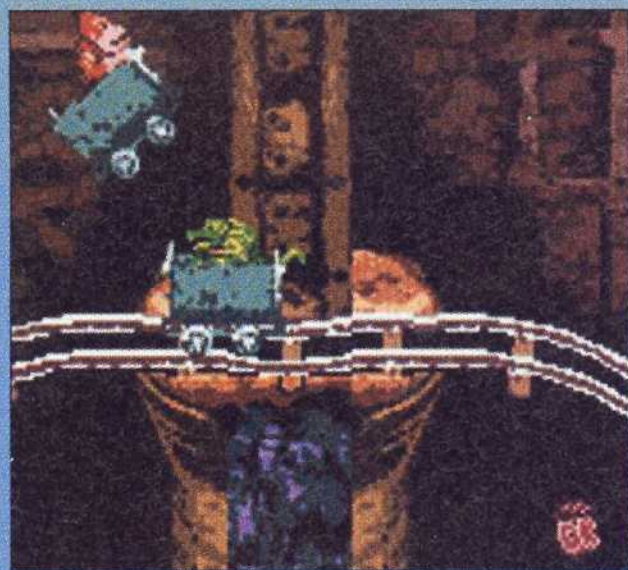
Donkey Kong, der Unsterbliche, der Thrilla-Gorilla, der King of Swing, ist zurück!

In einer einmaligen technischen Darbietung lässt er die gute alte Zeit auf dem Game Boy Color wieder aufleben.





Vor knapp sechs Jahren sorgte ein SNES-Jump&Run von Rare für offene Münder und Augen. Nie zuvor hatte man auf einer 16-Bit-Konsole eine dermaßen umwerfende Optik gesehen oder auch nur für möglich gehalten. Gerenderte 3D-Grafiken mit den flüssigsten Animationen, die man sich vorstellen konnte, gab es sonst nur auf High-End-Computern. Überdies war auf dem 32 Bit starken Modul immer noch genügend Platz, um 40 ausgedehnte Level und 60 Bonusräume unterzubringen. Dieses Wunder-



Besonderes Vergnügen bereitet die Lorenfahrt. Achtet auf den Gegenverkehr!

werk nannte sich *Donkey Kong Country* und schlug ein wie eine Bombe. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ist der Titel nun für den Game Boy Color erschienen und erstrahlt in beinahe derselben Pracht wie auf dem großen Bruder. Nicht nur das, auch sämtliche Level sind enthalten!

Donkey Kong ist außer Haus und hat den kleinen Diddy beauftragt, seine Hütte zu bewachen. Doch dieser sieht sich plötzlich einer Schar von hundsgemeinen Kremlings (das sind krokodilähnliche, aufrecht gehende Monster) ausgeliefert, die ihn in ein Fass stecken und Donkeys ganzen Stolz, einen riesigen Bananenvorrat, mopsen. Kein Affe mit Profil lässt

sich so etwas bieten, also machen sich die beiden umgehend auf den Weg, die Südfrüchte wiederzubeschaffen.

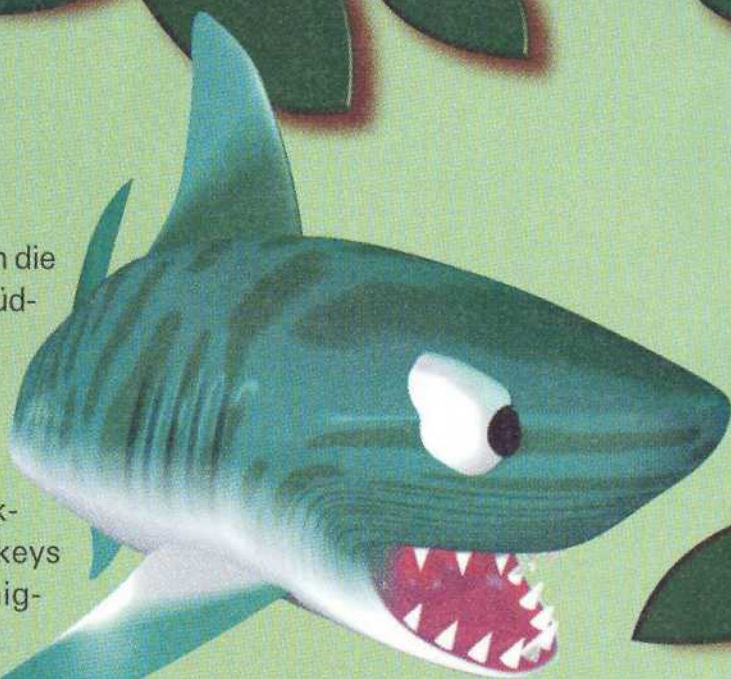
Die abenteuerliche Suche beginnt im tiefen Urwald, wo ihr an Lianen schwingend Abgründe überwindet und auf Baumwipfeln nach versteckten Bananen Ausschau haltet. Donkeys und Diddys Fähigkeiten sind mannigfaltig. Neben Rennen und Springen könnt ihr eine Rollattacke aus-



führen und, wenn ihr Donkey steuert, kräftig auf den Boden schlagen. Das haut erstens die Gegner um und dient zweitens dazu, an manchen Stellen Extras aus der Erde zu stampfen. Die erwähnten Lianen können auch erklommen werden, sofern sie nicht schwingen. Autoreifen gewähren euch zusätzliche Sprungkraft, und findet ihr eine Holzkiste, dürft ihr auf einem freundlich gesinnten Partner reiten (siehe Kasten). Donkey ist kräftig und kann Gegner aus dem Weg räumen, mit denen der kleine, aber flinkere Diddy Probleme hätte. Dafür kann dieser weiter springen. Ihr dürft jederzeit zwischen den beiden hin- und herschalten. Werdet ihr jedoch



Enguarde, der Schwertfisch, kann die Gegner unter Wasser einfach weggrammen



POSITIV
Immens umfangreich, hervorragend spielbar, umwerfende Grafik

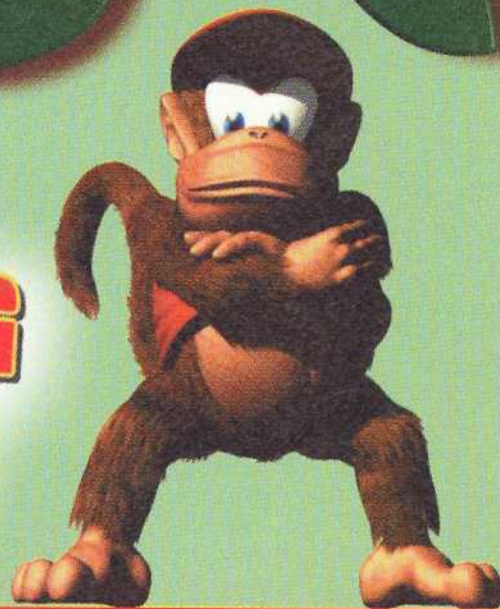
getroffen, müsst ihr mit dem verbleibenden Affen weiterziehen. Verliert ihr den zweiten, geht ein Leben dahin. Eines darf bei einem *Donkey Kong*-Spiel nicht fehlen: Fässer, und zwar in allen möglichen Variationen. Während einige nur herumstehen und als Wurfgeschosse oder zum Freilegen von Bonusräumen verwendet werden können, fliegen andere durch die Luft und katapultieren euch beim Hineinspringen wie eine Kanonenkugel in entlegene Winkel. Fabrikate aus Metall könnt ihr gegen die Wand schmeißen, auf dass sie zurückgekultert kommen, damit ihr

auf ihnen balancierend durch die Gegend rollt. Das sieht nicht nur witzig aus, es erlaubt euch auch, nichts tuend und ohne Gefahr alle im Weg stehenden Gegner zu plätten. Durch eine Tonne mit DK-Aufschrift erhaltet ihr euren Partner zurück. Zu guter Letzt befindet sich in

Mehr, mehr, mehr!

Als wäre es nicht weiter erstaunlich, sämtliche Level und Bonusräume auf das Modul zu quetschen, hat sich Rare zusätzlich einige Goodies einfallen lassen, die nicht im SNES-Original enthalten waren. Unter dem Punkt „Bonus“ im Hauptmenü entdeckt ihr zwei Arten von Mini-Games, die ihr mittels Link-Kabel auch zu zweit gegeneinander spielen könnt. Zum einen findet ihr ein simples, aber vergnügliches Angelspiel vor. Bei Nummer zwei sollt ihr mit einem Fadenkreuz ein paar Kremlings abschießen, die an acht Positionen zufällig auftauchen. Weiterhin stoßt ihr im Laufe des Spiels auf Items, durch die ihr hübsche Motive aus dem Game-Boy-Printer holen könnt. Außerdem dürft ihr nach einmaligem Durchspielen auf Wunsch die Kanonenfässer so einstellen, dass sie euch nicht mehr automatisch weiterkatapultieren. Wer es noch härter mag, kann zudem ohne Checkpoints spielen.

DONKEY KONG COUNTRY



Tierische Freunde

Rambi

Dieses Rhinoceros trampelt rücksichtslos alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt.

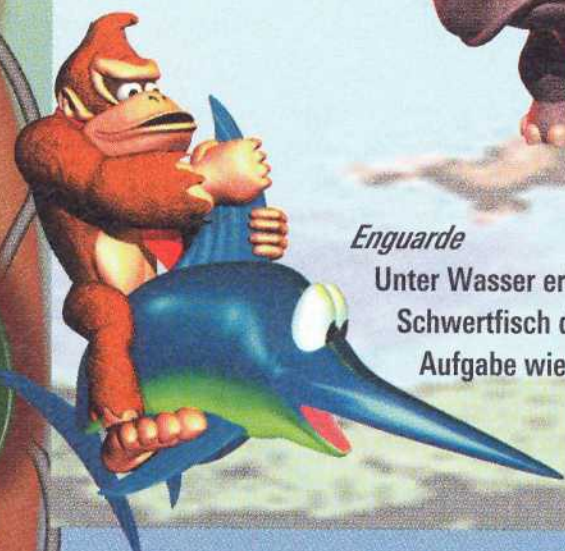


Donkey und Diddy sind nicht ganz auf sich allein gestellt. Hin und wieder treffen sie auf freundliche Helfer, die ihnen in einigen Levels das Vorwärtkommen erleichtern.



Winky

Höher als der Frosch springt sonst keiner.



Enguarde

Unter Wasser erfüllt der Schwertfisch die gleiche Aufgabe wie Rambi.

Expresso

Der Strauß ist enorm flink und kann sogar ein wenig fliegen.



Squawks

Dieser Papagei kommt nur in einem Level zum Einsatz und leuchtet euch den Weg.

der Mitte eines jeden Levels ein Checkpoint-Fass. Berührt ihr es und verliert danach ein Leben, fangt ihr an dieser Stelle wieder an und nicht am Levelbeginn.

Ihr solltet jede Stage mit offenen Augen erkunden, denn vielerorts verbergen sich Extras und Geheimnisse, die ihr beim schnellen Durchrennen nicht finden werdet. Nehmt ihr zum Beispiel ein Fass auf, und kein Gegner ist in Sicht, könnt ihr fast sicher sein, dass dieses zum Freisprengen eines Bonusraums gedacht ist. In einem solchen gilt es zumeist, kleine Geschicklichkeitstests zu absolvieren, um eine Ladung Bananen oder Extraleben abzustauben.

Es gibt wirklich unheimlich viel zu entdecken, und wer alles aufspüren will, ist tagelang, wenn nicht über Wochen hinweg beschäftigt. Daran ist der Schwierigkeitsgrad nicht ganz unschuldig. Anfangs geht es



Den Boden weit unter euch springt ihr von Baumhaus zu Baumhaus

noch gemächlich zu, doch lasst euch nicht täuschen! Spätestens ab der Mitte des Spiels habt ihr mit erbarmungslos schwierigen Passagen zu kämpfen, die all euer Können und Geschick aus euch herauskitzeln. Die Gegnerintelligenz lässt zwar stark zu wünschen übrig, da die Widersacher stur ihren vorgegebenen Pfaden folgen, aber dadurch könnt ihr jeden Level bis ins

Kleinste studieren. Genau darin liegt der Reiz des Spiels. Springt ihr ins Leere oder werdet getroffen, habt ihr etwas falsch gemacht und seid beim nächsten Versuch bestrebt, den richtigen Lösungsweg zu finden. Beispielsweise wird von euch verlangt, von einem Autoreifen, der von links nach rechts schwebt, über eine im Kreis fliegende Wespe zu springen, wieder auf dem Reifen zu landen, von dort aus auf den näch-



Die Kongs

Auf eurer Reise durch Donkey Kongs Welt begegnet ihr auch einigen Familienmitgliedern, die euch nützliche Dienste erweisen.



Candy Kong

Am Stand von Donkeys Angeboteter dürft ihr in Bonus-Games versuchen, Spiele für den Link-Modus freizulegen.



Funky Kong

Der coole Surfer befördert euch mit seinem Flugfuss in andere Level.



Cranky Kong

Großvater Kong faselt meistens über die alte Zeit, in der Videospiele noch viel, viel besser waren (meint er), gibt zwischendurch aber immer wieder hilfreiche Tipps.



NEGATIV

↓ Etwas ungenaue Kollisionsabfrage, kleinere Grafikschwächen



In einem solchen Fass findet ihr euren Weggefährten. Ihr hört ihn sogar gegen die Innenwand trommeln



fahrten) und Fabrikhallen oder geht auf Tauchstation in himmelblauen

Lagunen. Die optische Gestaltung ist wirklich überwältigend, speziell der Reichtum an Details und die leuchtenden Farben.

Auf dem Super Nintendo hatte *Donkey Kong Country* mit *Super Mario World* und *Yoshi's Island* zwei gewaltige Konkurrenten, gegen die das Leveldesign des Erstgenannten einfach nicht ankam. Da es auf dem Game Boy jedoch kein Spiel gibt, das in Sachen Umfang, Spielbarkeit, Wiederspielwert und Grafik gleichermaßen mithalten kann, können wir euch nur einen Rat geben: Holt es euch, ihr würdet es sonst schwer bereuen!

Tobias Partetzke

sten, vertikal beweglichen Rundgummi zu hüpfen, um schließlich ein Kanonenfass zu erreichen – und das alles ohne Boden unter den Füßen. Ein Fehltritt, und ihr stürzt ab.

Doch selbst die kniffligste Stelle lässt sich mit ein wenig Geduld und Kombinationsgabe bewältigen, und es erfüllt euch mit Stolz, wenn ihr sie geknackt habt. Dankbar werdet ihr für die sehr direkte Steuerung sein, die ein



punktgenaues Springen ermöglicht, was oft vonnöten ist. Unnütze Erschwerungen entstehen dennoch hin und wieder durch die

leicht unpräzise Kollisionsabfrage. Vereinzelte Frusterlebnisse bleiben also nicht aus, sind aber schnell wieder vergessen und bewegen sich in einem erträglichen Rahmen.

Vorwiegend erfreut ihr euch am herausfordernden, wenn auch nicht sehr tiefgründigen Levelaufbau und der fantastischen Grafik.

Die ruckelt oder flackert zwar hin und wie der, wenn sich zu viele Objekte auf dem

Bildschirm bewegen, kann aber durch die Bank begeistern. Ihr streift durch Tannenwälder, Dörfer aus Baumhäusern, über schneebedeckte Berggipfel, durch fahl beleuchtete Höhlengänge (inklusive Loren-



Gameplay

1-

DKC lässt sich hervorragend steuern und klebt eure Hände regelrecht an den Game Boy.

Dauerspaß

1

Tonnen von Geheimnissen und zahlreiche Level beschäftigen euch eine halbe Ewigkeit.

Grafik

1

Unfassbar! Was auf dem SNES unmöglich schien, ist nun auf dem GBC zu bewundern.

Sound

1-

Eingängige Melodien und haufenweise Hintergrundgeräusche verwöhnen eure Ohren.

Modulspeicher	3 Spielstände
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	ja

Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	40 (+60 Bonus)
Schwierigkeit	mittel/hoch
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	32 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
1

Genre:
Action

Hersteller:
SWING! Entertainment

Entwickler:
Conspiracy Entertainment

Preis:
ca. DM 70

TOM & JERRY: MÄUSEJAGD

Die Mäuse sind los! Helft dem verzweifelden Jerry, seine ausgebüxten Cousins wieder einzufangen und vor Tom zu retten!

Armer Jerry! Da hat er sich ja auf ein Abenteuer eingelassen! Auf seine kleinen Cousins aufzupassen ist ja schon schwer genug, aber wenn diese auch noch das schützende Mauseloch verlassen, um die große weite Welt zu erkunden, hat Jerry ziemlich viel Arbeit an den Hacken. Denn draußen wartet schon sein alter 'Freund' Tom, der sich nichts Schöneres vorstellen kann, als sich auf seine Art um die Ausreißer zu kümmern.

Genau an dieser Stelle greift ihr ein. Entweder steuert ihr Jerry und versucht, seine tapsigen Schutzbefohlenen wieder sicher ins Mauseloch hineinzubekommen, oder

ihr agiert mit Tom, der seinem Erzrivalen die kleinen Racker natürlich vor der Nase wegschnappen will. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, mithilfe eines Verbindungskabels zu zweit auf Verfolgungsjagd zu gehen. Erschwerend kommt zu der Mission hinzu, dass euer jeweiliger Gegner nicht gerade auf den Kopf gefallen ist und in jeder nur erdenklichen Situation Schläge austeilt. Mit von der Partie sind alte Bekannte, wie zum Beispiel Spike, die freundliche Bulldogge, und Ducky, das Entenbaby.

Das Abenteuer umfasst 25 Level in fünf unterschiedlichen Umgebungen, die optisch sehr ansprechend und liebevoll gestaltet sind. Ihr geht unter anderem in der Küche und im Esszimmer auf Verfolgungsjagd, wobei die gesamte Umgebung vollständig zerstörbar ist, sodass ihr euch nach Herzenslust an den Einrichtungsgegenständen austoben könnt. Auch altbewährte Waffen wie Teller, Spaten und Pfannen kommen in

Tom wird von Jerry verfolgt und sollte sich schon mal auf eine handfeste Prügelei einstellen

diesem Abenteuer voll zum Einsatz. Beide Charaktere sind genau und einfach steuern. Die Hintergrundmusik geht ins Ohr und orientiert sich sehr stark an der Comic-Vorlage. Sichern könnt ihr eure Fortschritte mit einem Passwort.

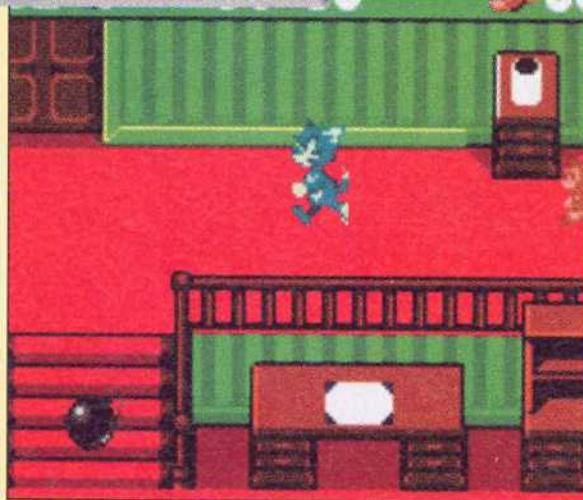
Tom and Jerry birgt zwar keine neuen Ideen, ist aber durchaus eine gelungene Umsetzung des

POSITIV
Lustiges Spielprinzip, liebevoll gestaltete Umgebung



Tom hat es wieder geschafft, mehr Mäuse einzufangen als Jerry

NEGATIV
Wenn man allein spielt wird es schnell langweilig



Comics. Das Spielprinzip ist leicht zu begreifen, und auch optisch bietet der Titel eine Menge fürs Auge. Die fünf Bonusrunden, die euch außerdem erwarten, motivieren zusätzlich zum Weiterspielen.

Frieda Witt



Gleich knallt's! Höchste Zeit für Tom, sich in Sicherheit zu bringen

Gameplay 2

Abwechslungsreiche Stages bieten eine Menge zum Erkunden.

Dauerspaß 3

Auf Dauer sinkt die Motivation, da ihr immer das gleiche Ziel verfolgt.

Grafik 2

Die Level sind abwechslungsreich gestaltet und Tom und Jerry sehen niedlich aus.

Sound 3+

Die Soundeffekte passen gut zum jeweiligen Geschehen, doch nach einiger Zeit nerven sie.

Modulspeichernein
Passwörterja
SystemeGBC
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1-2 (Link-Kabel)
Level25
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität6 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2-

F1 Racing

CHAMPIONSHIP



Endlich könnt ihr auf dem GBC in die spannenden Formel-1-Duelle zwischen Häkkinen und Schumacher eingreifen. Habt ihr das Zeug zum Weltmeister?

Was lange währt, wird endlich gut. Nach einigen Verzögerungen ist ab sofort Ubi Softs Rennspiel *F1 Racing Championship* für den GBC erhältlich. Das Warten hat sich jedenfalls gelohnt. Zwar basiert der

POSITIV
Zwei unterschiedliche Perspektiven, spannender Missionsmodus



In der Cockpitperspektive stehen euch sogar zwei Außenspiegel zur Verfügung, um eure Konkurrenten zu beobachten

Titel nur auf der offiziellen Lizenz der Saison 1999, aber immerhin stehen euch elf Teams und 16 Strecken inklusive des Malaysia-Kurses zur Verfügung. Nach einer eindrucksvollen, knapp zehn Sekunden langen Intro gelangt ihr in das Menü. Von dort aus könnt ihr entweder im Arcade- oder Simulations-Modus zwischen einem Einzelrennen, einer Meisterschaft, dem Zeitfahren inklusive eines Ghosts und verschiedenen Missionen wählen. Entscheidet ihr euch für Letzteres, werden euch Aufgaben gestellt, die es zu erfüllen gilt. So dürft ihr euch beispielsweise in der



Berührt ihr in einer Kurve den Seitenstreifen, gerät euer Bolide unweigerlich ins Schleudern

Rolle von Ralf Schumacher während der letzten beiden Runden nicht mehr überholen lassen, um noch in die Punkte zu kommen. Vor jedem Rennen könnt ihr unter anderem die Wetterbedingungen festlegen und das



Setup eures Wagens bestimmen. Bevor ihr im Meisterschafts-Modus in der Qualifikation um einen guten Startplatz kämpft, wird euch zudem die Gelegenheit gegeben, den Kurs in einem freien Lauf besser kennen zu lernen. Für eine gute Übersicht sorgen die Außen- und die Cockpitperspektive, wobei ihr eure Konkurrenten sogar im Rückspiegel beobachten könnt. Boxenstopps verleihen dem Spiel eine taktische Komponente. Durch heftiges Triggern der A-Taste könnt ihr euer Team anspornen und somit wertvolle Sekunden gewinnen. Eure Boliden lassen sich sehr genau steuern, verzeihen jedoch im Simulations-Modus selbst kleinste Fahrfehler nicht und geraten schnell ins Schleudern. Optisch weiß *F1 Racing Championship* vor allem durch seine abwechslungsreich gestalteten Strecken und die detaillierten Rennwagen zu gefallen. Zwar gehört dieser Titel nicht gerade zu den einfachen Rennspielen, aber Formel-1-Fans können sich auf spannende Duelle freuen.

NEGATIV
Die Boliden geraten sehr schnell ins Schleudern, Lizenz von 1999

Pit Großer

Genre: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft

Entwickler: Ubi Soft

Preis: ca. DM 70

Test GB



Gameplay 2

Die Boliden lassen sich genau steuern, verzeihen aber im Simulations-Modus keine Fehler.

Dauerspaß 2+

Zusätzlich zu den 16 Originalstrecken werden euch herausfordernde Missionen geboten.

Grafik 2+

Besonders spektakulär wirken die Rennen aus der übersichtlichen Cockpitperspektive.

Sound 2

Euch erwarten echt klingende Motorengeräusche, die sich je nach Umgebung verändern.

Modulspeicherja
Passwörternein
SystemeGBC
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1
Level16 Strecken
Schwierigkeithoch
Bildschirmtexteengl. od. dt.
Speicherkapazität8 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+

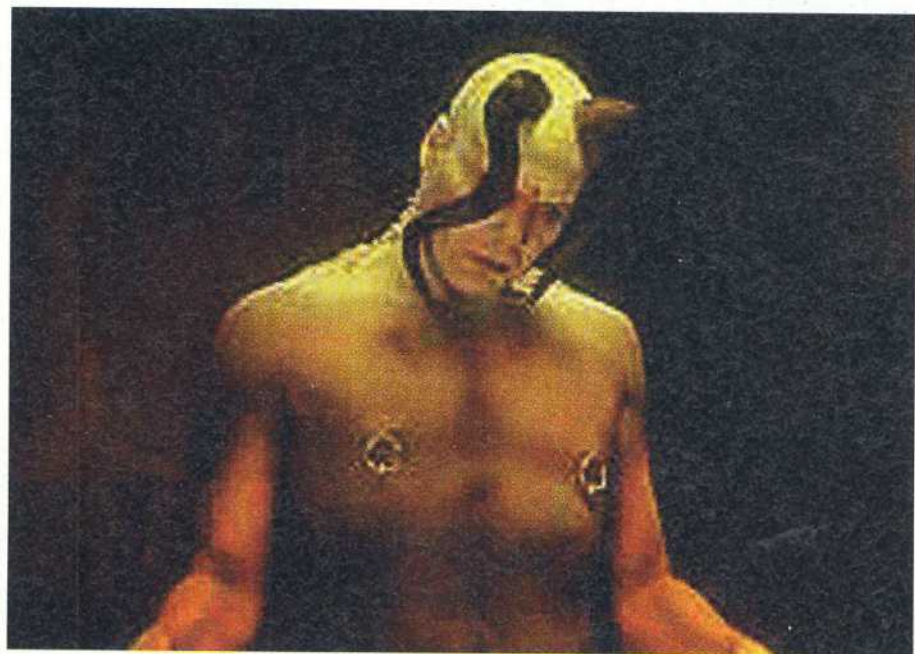
The Cell

Am 23. November läuft mit *The Cell* ein durch und durch außergewöhnlicher Film in unseren Kinos an. Der Psychopath Carl Stargher (Vincent D'Onofrio) geht seinen perversen Neigungen nach, Frauen zu entführen und in eine eigens von ihm konstruierte, gläserne Zelle zu sperren. Nach 40 Stunden füllt sich dieses Gefängnis langsam und unaufhaltsam mit Wasser, sodass die In-

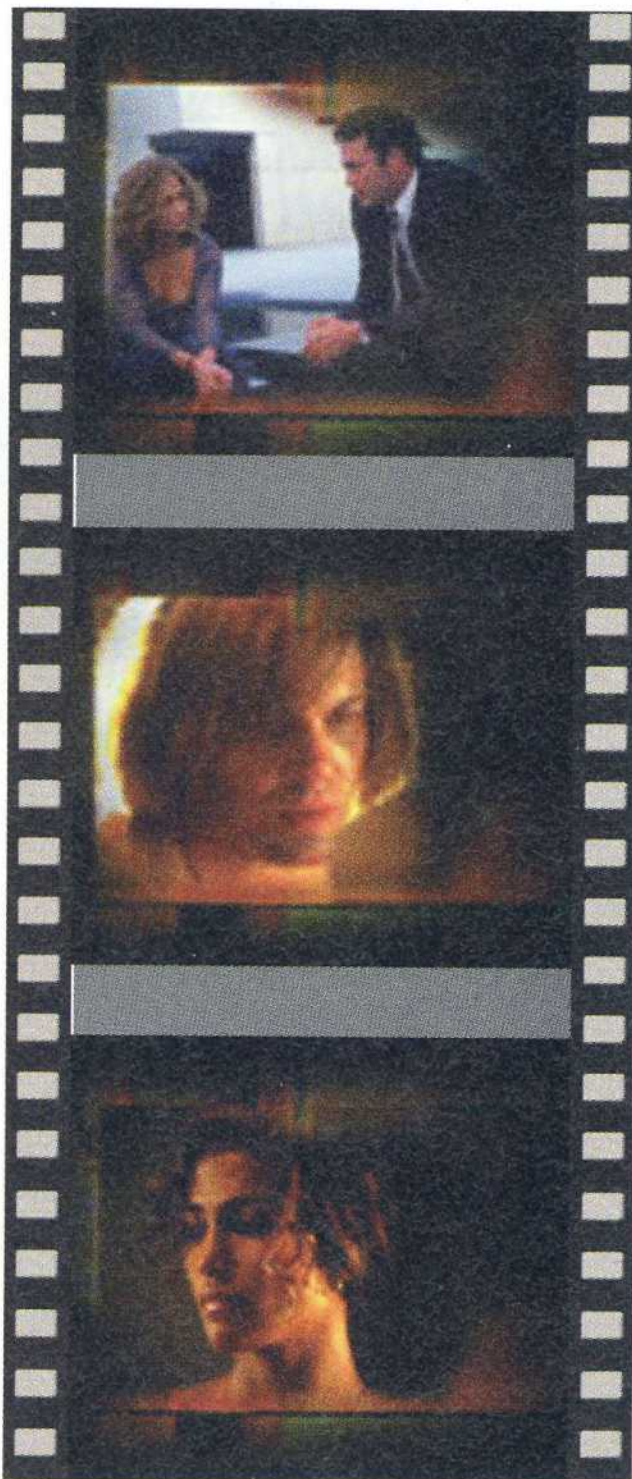
sassen jämmerlich ertrinken müssen, während Carl sie in ihrem Todeskampf für seine private Videosammlung filmt. Sechs Menschen mussten auf diese brutale Weise bereits ihr Leben lassen, bis die Polizei dem Täter auf die Schliche kommt und ein Sondereinsatzkommando sein Haus stürmt. Kurz vor seiner Festnahme fällt Stargher durch einen epileptischen Anfall ins Koma,

und der FBI-Agent Peter Novak (gespielt von Vince Vaughn) hat nur noch 40 Stunden, um das siebte und letzte Opfer des Verrückten zu finden und zu retten. Die einzige Chance, die dem FBI-Mann bleibt, ist folgende: die Hilfe der Psychotherapeutin Catherine Deane (brillant in Szene gesetzt von Jennifer Lopez) in Anspruch zu nehmen, die mit einer neuen Methode vorhat, sich in die Gedankenwelt des Killers hineinzusetzen. Was sie jedoch nicht ahnen kann, ist, dass Carl die Gesetze dieser Albtraumwelt selbst bestimmt und dort schon auf ein neues Opfer wartet. Dieser Film ist nur etwas für diejenigen unter euch, die besonders starke Nerven besitzen!

versetzen. Was sie jedoch nicht ahnen kann, ist, dass Carl die Gesetze dieser Albtraumwelt selbst bestimmt und dort schon auf ein neues Opfer wartet. Dieser Film ist nur etwas für diejenigen unter euch, die besonders starke Nerven besitzen!



Der Psychopath kurz vor seiner nächsten Schreckenstat. Werden die FBI-Agenten das potenzielle Opfer noch retten können?



Batman: Year One

Der fünfte Teil um den nimmermüden Superhelden im Fledermauskostüm soll sich in besonderem Maße mit der Vergangenheit und der Herkunft von Bruce Wayne beschäftigen. Dabei wird unter anderem seine



Beziehung zum Polizeichef James Gordon näher beleuchtet, der zunächst voller Dienstfeindschaft gegen Batman vorgeht, später jedoch zu ihm Vertrauen fasst und im Kampf gegen das Verbrechen eng mit ihm zusammenarbeitet. Regie soll der Newcomer Darren Aronofsky führen, und als besonders heißer Kandidat für die Rolle des Batman wird kein Geringerer als Frauenschwarm Brad Pitt gehandelt. Ein genauer Termin für den Drehstart steht bisher noch nicht fest. Wir werden euch aber über alle neuen Entwicklungen auf dem Laufenden halten.



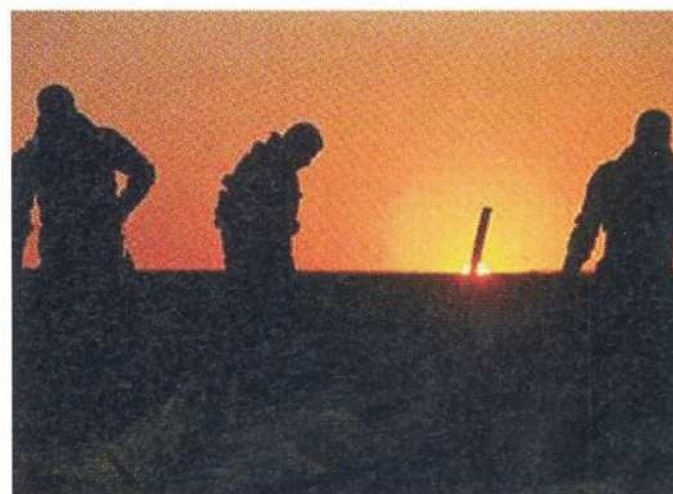


Mit einem wahren Staraufgebot kann der am 14. Dezember anlaufende Science-Fiction-Film *Red Planet* aufwarten. Neben Val Kilmer (bekannt aus *Batman Forever*) werden unter anderem auch Tom Sizemore (*Der Soldat James Ryan*), Terence Stamp (*Star Wars Episode I*) und Carrie-Anne Moss (*Matrix*) ihren Fuß auf den Roten Planeten setzen. Die Dreharbeiten fanden bei sengender Hitze in Jordanien und Australien statt, wobei die Schauspieler in ihren sehr warmen Raumanzügen so manches Kilogramm an Gewicht verloren. Die Story von *Red Planet* spielt in nicht allzu ferner Zukunft. Durch Umweltverschmutzung und Überbevölkerung ist unsere gute alte Erde total am Ende, und die Menschheit muss sich schleunigst nach einem passenden Ersatz umsehen. Notgedrungen wird also eine Forschungsmission zum Mars gestartet, die herausfinden soll, ob sich der Rote Planet zur Besiedlung eignet. Unglücklicherweise laufen bereits auf dem Hinflug viele Dinge schief, sodass das Raumschiff auf dem Mars notlanden muss und die Raumfahrer – ähnlich wie bei *Expedition Robinson* – mit dem Notwendigsten auskommen müssen, um zu überleben. Dass es in dieser besonderen Stresssituation zu zwischenmenschlichen Spannungen kommt, scheint vorprogrammiert, und zudem offenbart sich den Forschern auch noch ein äußerst düsteres Geheimnis.

Obwohl die Dreharbeiten zu diesem Film bereits seit Dezember letzten Jahres abgeschlossen sind, kommt *Red Planet* erst Mitte Dezember 2000 in die Kinos, weil es das Team so viel Zeit kostete, die aufwändigen Spezialeffekte zu gestalten. Ob sich der Aufwand gelohnt hat, könnt ihr bald selbst herausfinden.



Carrie-Anne Moss macht auch im Raumanzug eine extrem gute Figur und bringt die Männer aus der Fassung



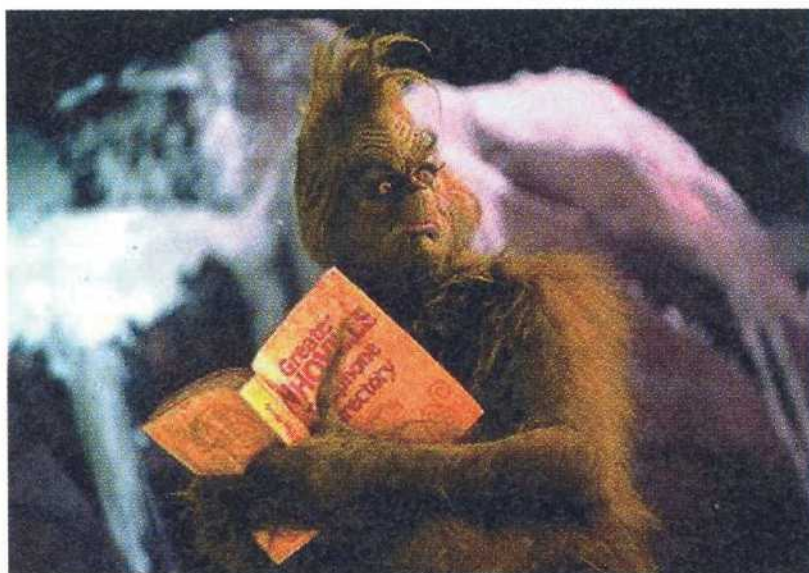
Ernüchtert betrachten die Astronauten die Reste ihres Raumschiffes. Unglücklicher hätte die Mission nicht starten können

The Grinch

Passend zur Vorweihnachtszeit kommt mit *The Grinch* ein Film für die ganze Familie in die Kinos. Jim Carrey (*Die Maske*, *Truman Show*) schlüpft in diesem Streifen in die Rolle eines grünhäutigen Monsters, das aus lauter Einsamkeit verbittert ist und daher beschließt, den Menschen die Freude an Weihnachten zu nehmen. Es lässt nichts unversucht, um die Feiertage zu sabotieren, und klaut den Leuten sogar die Geschenke. Da es aber bei Weihnachten nicht um die Geschenke geht, sondern um das friedliche, familiäre Gefühl, das im Vordergrund steht, lassen sich die Menschen die Freude am Fest nicht nehmen. So entdeckt der Grinch mehr und mehr, was hinter dem Zauber steckt, der Weihnachten eigentlich ausmacht, und in ihm vollzieht sich langsam eine wunderbare Wandlung, die ihr ab sofort selbst im Kino beobachten könnt.



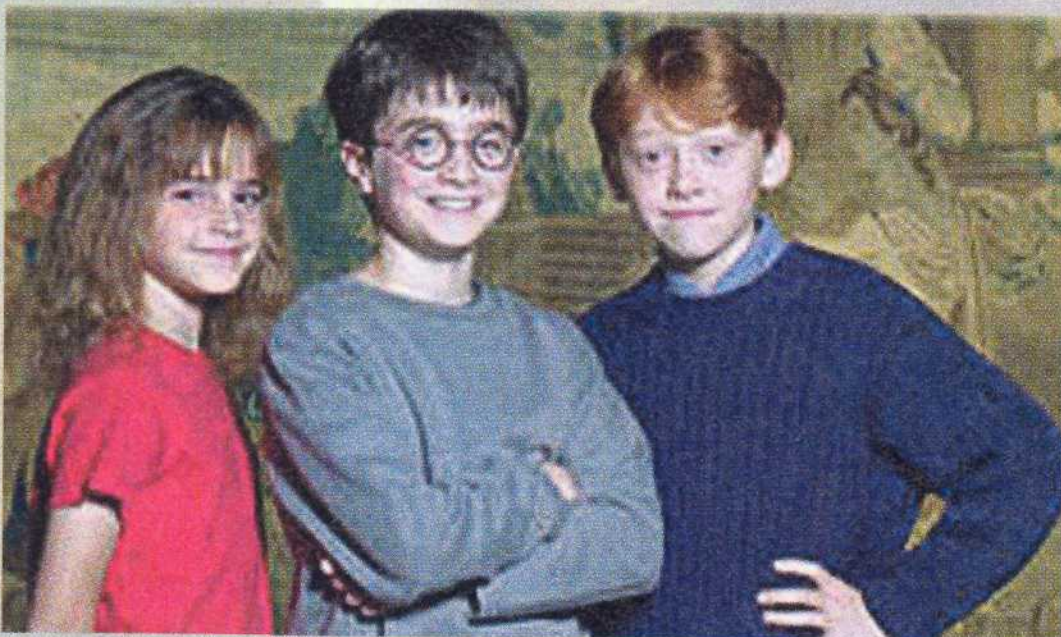
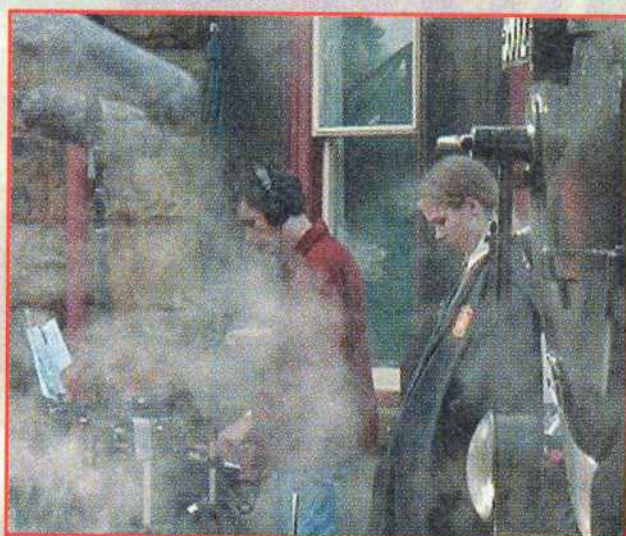
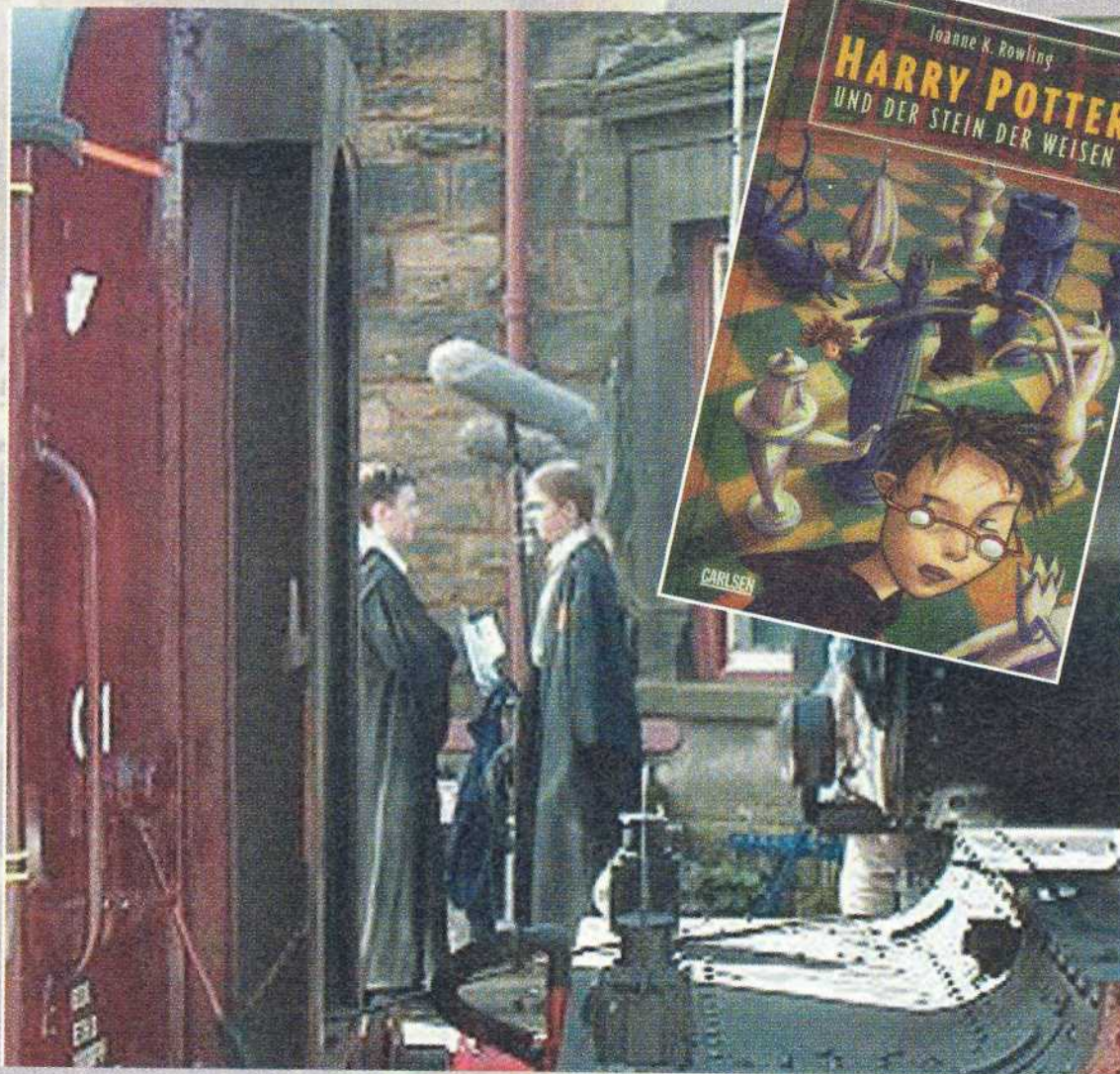
Jingle-Bells einmal anders. Grinch hasst alles, was mit dem Weihnachtsfest zu tun hat



Harry Potter

Harry ist der Meinung, er sei ein normaler Waisenjunge, der vom Schicksal häufiger gebeutelt wird als andere. Sein gesamtes Weltbild ändert sich jedoch schlagartig mit seinem elften Geburtstag, als er einen Brief erhält, in dem steht, dass er sich in Hogwarts, der Schule für Hexerei und Zauberei, einfinden soll. Nach und nach bekommt er heraus, dass seine Eltern auf dem Gebiet der Zauberei legendäre Kapazitäten waren und diese Kraft auch in ihm schlummert. In der neuen Schule werden seine Fähigkeiten in Fächern wie „Wissenschaft der Zaubertränke“ und „Verwandlungsunterricht“ weiter verbessert. Natürlich erlebt Harry Potter viele spannende Abenteuer. Er kämpft gegen Mitschüler, Fabelwesen und Bestien, kümmert sich ganz nebenbei noch um ein Drachenbaby und lernt ein dreidimensionales Ballspiel kennen, das auf einem Besen hoch in der Luft reitend ausgetragen wird.

Auf dem ersten Band *Harry Potter und der Stein der Weisen* wird auch der Kinofilm basieren, der voraussichtlich im Herbst 2001 in die deutschen Kinos kommen soll. Die Hauptrolle des Harry Potter wird Daniel Radcliffe übernehmen, dem unter anderem Emma Watson als Hermione und Richard Harris als Professor Dumbledore zur Seite stehen werden. Alle Harry-Potter-Fans können sich schon auf ein großes Kinoereignis im nächsten Jahr freuen! Für alle Leseratten sind derzeit vier Harry-Potter-Bücher erhältlich. Die ersten drei belegen auf der Bestsellerliste des „Spiegel“ die vordersten Plätze. Seit kurzem ist der vierte Band mit Harry Potter mit einer Auflage von einer Million Exemplaren im Handel.



Auf dem Bild seht ihr die Hauptdarsteller des Films, der Ende 2001 auch bei uns in die Kinos kommt

Band 1

Harry Potter und der Stein der Weisen

Autor: J. K. Rowling
Umfang: 336 Seiten
ISBN 3-551-55167-7
Preis: DM 28,-



Band 2

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Autor: J. K. Rowling
Umfang: 448 Seiten
ISBN 3-551-55169-3
Preis: DM 30,-



Band 3

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Autor: J. K. Rowling
Umfang: 352 Seiten
ISBN 3-551-55168-5
Preis: DM 28,-



Band 4

Harry Potter und der Feuerkelch

Autor: J. K. Rowling
Umfang: 768 Seiten
ISBN 3-551-55193-6
Preis: DM 44,-



WALT DISNEY'S

DAS DSCHUNGELBUCH

MOWGLIS WILDES ABENTEUER



Der Dschungel ist in Aufruhr. Tiger Shir Khan ist auf der Suche nach einem kleinen Jungen, der auf seiner Speisekarte ganz oben steht. Wird Mowgli entkommen können?

Als 1967 Walt Disneys abendfüllender Spielfilm *Das Dschungelbuch* zum ersten Mal in den Kinos anlief, war das Publikum von den Abenteuern des Waisenjungen Mowgli begeistert. Bis heute konnte diese Geschichte Millionen Menschen in ihren Bann ziehen, und ab sofort könnt ihr den kleinen Helden selbst tatkräftig unterstützen. Als Mowgli, der von einem Wolfsrudel großgezogen wurde, liegt es nun an euch, den Weg aus dem dichten Dschungel bis



hin zur Menschengesiedlung zu finden. Auf eurer Reise trifft ihr viele neue Freunde wie Bagheera, den Panther, und Balu, den Bären. Unzählige Gefahren warten auf euch. So haben euch beispielsweise Kaa, die hinterlistige Schlange, und der Tiger Shir Khan zum Fressen gern. Das Abenteuer führt euch durch insgesamt fünf Welten, in denen ihr jeweils sieben Münzen entdecken müsst und auf alle aus dem Zeichentrickfilm bekannten Figuren trifft. Eure Aufgaben sind von unterschiedlicher Natur. Beispielsweise müsst ihr dann und wann kleinere Schalterrätsel lösen oder Schlangen, die eine Plattform oder einen



POSITIV

Liebevoll gestaltete Grafik, Mowgli ist sehr gut animiert



Eingang blockieren, mit Bananen weglocken, um an ihnen vorbeizukommen. Selbst einen Ritt auf Bagheera könnt ihr im Laufe des Abenteuers absolvieren.

Das Dschungelbuch – Mowglis wildes Abenteuer überzeugt optisch durch den sehr lebendig animierten Helden, der verschiedene Bewegungen beherrscht, die allesamt einfach auszuführen sind, sodass selbst Anfänger sofort ins Spiel eintauchen können. Mowgli kann sich an Lianen hochziehen, kriechen, hüpfen und benutzt unter anderem eine Stampfattacke, um sich gegen seine Gegner zu wehren. Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet und bringen das Flair des Zeichentrickfilms gut rüber. Auch die melodische Hintergrundmusik trägt zudem viel zur Atmosphäre bei.

Zwar gibt es bei diesem Jump&Run kaum neue Ideen zu bewundern, aber die Thematik des Zeichentrickfilms wurde überzeugend umgesetzt, sodass ihr euch schnell in den dichten Urwald versetzt fühlt, wo euch viele spannende Stunden erwarten.

Pit Großer



NEGATIV

Wenig neue Ideen, recht einfache Schalterrätsel



Gameplay

2

Alle Aktionen lassen sich einfach ausführen, und die Rätsel sind logisch aufgebaut.

Dauerspaß

2

Bis ihr Mowgli sicher durch den Dschungel gebracht habt, vergehen einige Stunden.

Grafik

2+

Mowgli ist detailliert animiert, und die Figuren besitzen einen hohen Wiedererkennungswert.

Sound

2+

Die Hintergrundmusik passt jederzeit gut zum Geschehen und trägt zur Atmosphäre bei.

Modulspeichernein
Passwörterja
SystemeGBC
Rumble-Modulnein
GB-Printernein

Spieler1
Level5 Welten
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität8 MBit

FAZIT
2

Genre:
Jump&Run

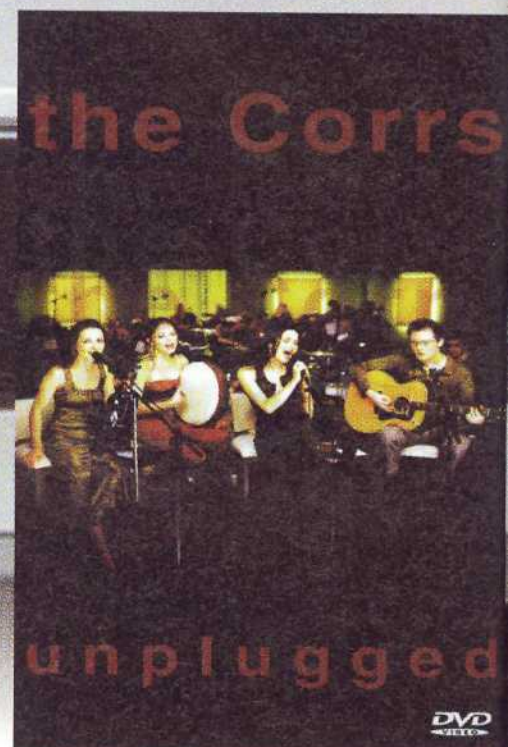
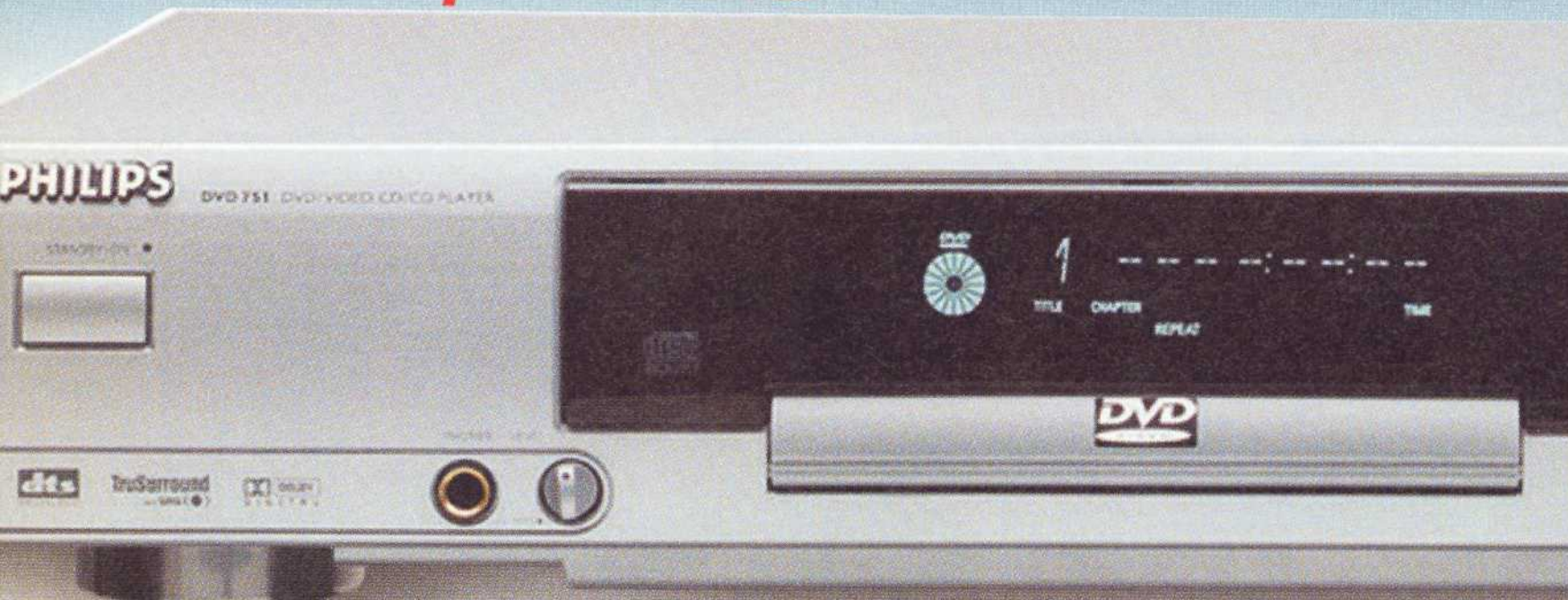
Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Disney Interactive

Preis:
ca. DM 70

LET'S MOVE

Konzerte und
Video-Clips auf DVD



Spielfilme auf DVD sorgen für echtes Heimkinoerlebnis. Das ist mittlerweile jedem klar, der schon einmal von DVD gehört hat. Doch was leisten Musikvideos auf dem Super-Silberling? Ganz einfach, sie liefern euch die visuellen Song-Interpretationen der Künstler und Produzenten in Form von Clips oder sorgen für Live-Atmosphäre in den eigenen vier Wänden und noch mehr. Die DVD hat Musikvideos aus ihrem Schattendasein befreit. Immer mehr Künstler möchten ihre Konzerte oder Videoclips auf einer DVD verewigt sehen. Die Fans danken

es ihnen. Denn es ist keine Seltenheit mehr, dass quer durch alle Musikgenres mehr DVDs als VHS-Kassetten verkauft werden. Kein Wunder, denn mit gestochen scharfen Bildern, auch nach dem hundertsten Abspielen, Supersound und zahlreichen Zusatzfeatures bietet die DVD einfach mehr.

Mittlerweile gibt es knapp 300 Musik-DVDs. Das Spektrum reicht von Livekonzerten und Videoclip-Sammlungen aus allen Genres bis hin zu Dokumentationen, Musikfilmen, Klassikproduktionen und Musicals. Nahezu ausnahmslos bieten die DVDs mehr als nur das Konzert oder den Clip. So könnt ihr häufig selbst entscheiden, ob ihr den Song unkomprimiert im Tonformat PCM und damit in einer 8 Bit höheren Auflösung als bei der Audio-CD erleben möchtet, oder aber im Mehrkanal-Tonformat Dolby Digital, das euch aus vier Lautsprechern, einem Subwoofer und einem Center den Sound wie bei einem Live-Konzert in die Ohren treibt. Oder braucht ihr den Songtext? Kein Problem. Zum Beispiel auf den beiden

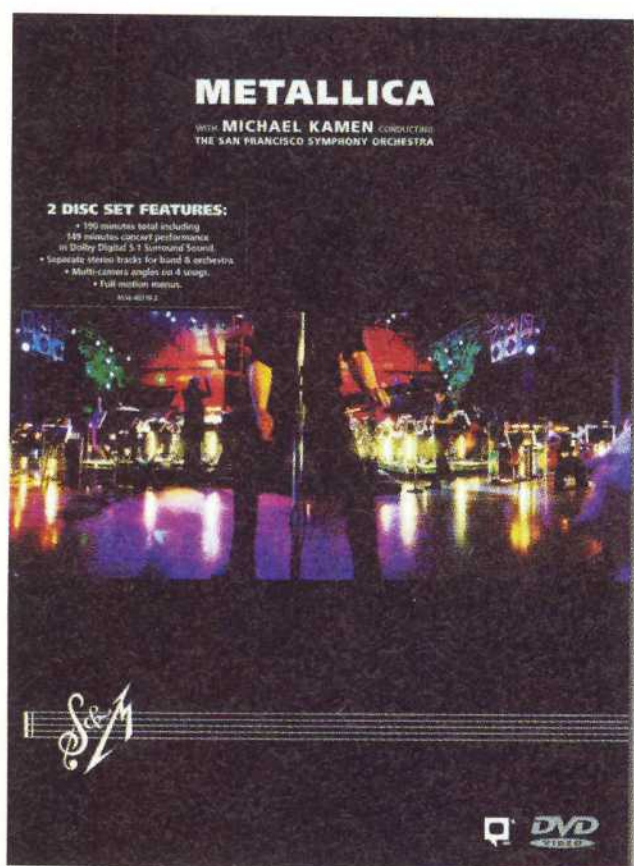
Scheiben des erfolgreichen irischen Popquartetts The Corrs könnt ihr diesen einblenden, mitsingen oder in der Fotogalerie umherzappen. Auch Diskographien, die Single- und Alben-Veröffentlichungen der Künstler

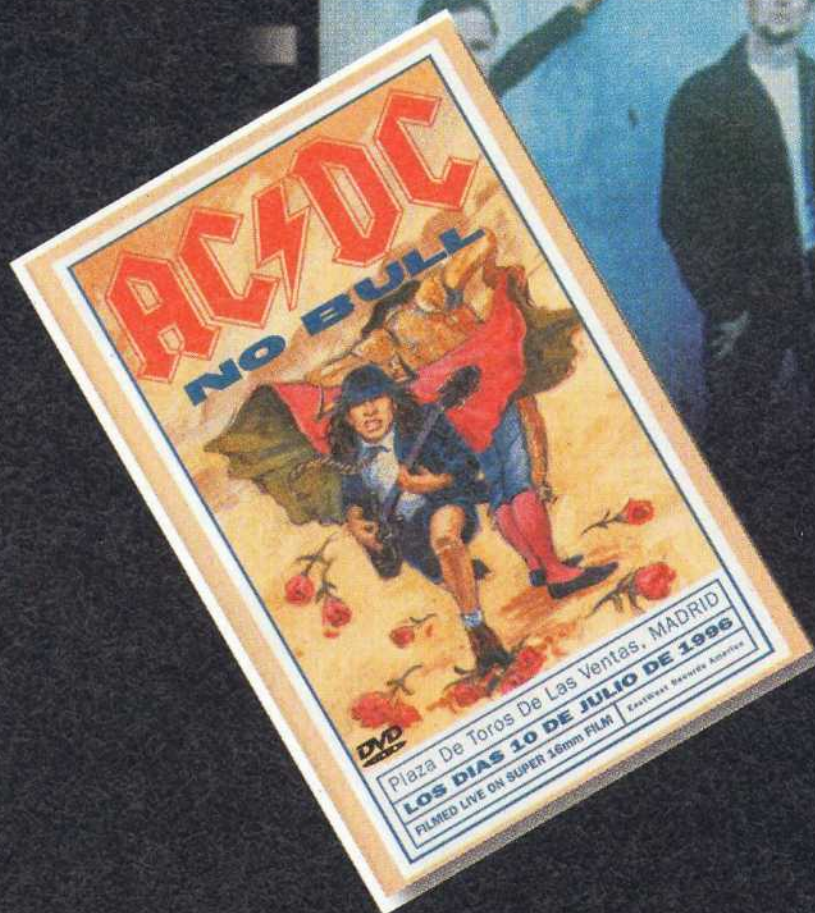
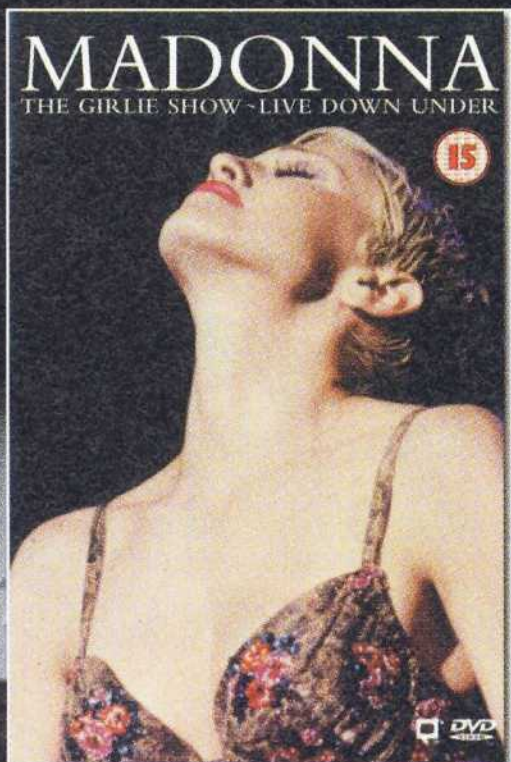
Revue passieren lassen, sind immer öfter auf den DVDs zu finden. Darüber hinaus gibt es noch mehr zu entdecken, was ihr sonst nie zu hören oder sehen bekommt. So zeigt die Scheibe Falco – *Everything* mit der Hardcore-Version von *Naked* und der unzensurierten Version von *Titanic* Clips, die Musiksender wie MTV und VIVA nicht ausstrahlen. Und auch auf der neuen Single-DVD *Music* von Madonna gibt es den Mega-Seller gleichen Namens als 4,44 Minuten lange Version zu erleben, die kaum ein TV-Kanal senden wird.

Ebenfalls sehenswert sind die Making Of der Video-

clips, wie sie beispielsweise auf den DVDs AC/DC – *No Bull – Live in Madrid* (17 Minuten Making Of *Hard As A Rock*), Whitney Houston – *Greatest Hits* (Making Of *My Love is Your Love*), Guano Apes – *Don't Give Me Names* (Making Of des aktuellen Clips) und DJ Bobo – *The Videos & Making Of* zu finden sind.

Besonders spannend wird es, wenn Musikvideos Features anbieten, die so richtig zei-





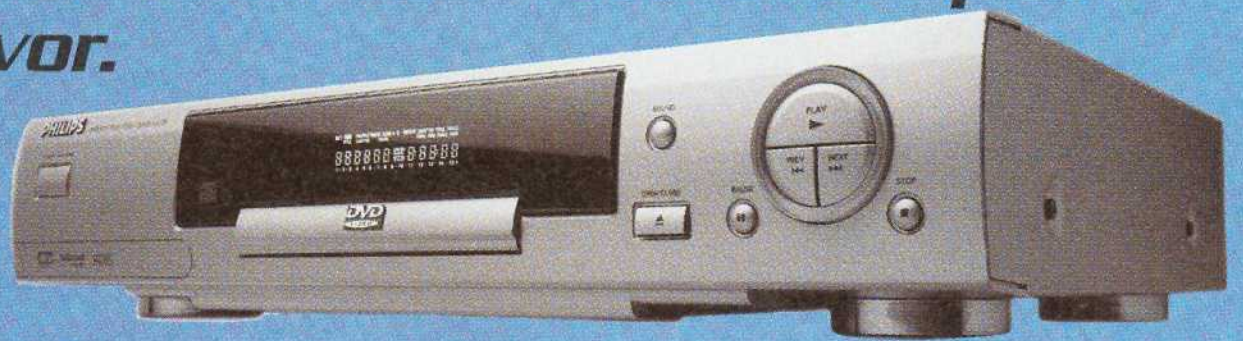
gen, dass DVD ein interaktives Medium ist. Gemeint ist die Möglichkeit, ein Konzert aus unterschiedlichen Kameraperspektiven betrachten zu können. Vorreiter dieser so genannten Multi-Angle-Funktion ist Metallica, die Nummer eins unter den Heavy-Metal-Bands. Kein Wunder, dass die DVD-Veröffentlichung *Metallica – Cunning Stunts* im April letzten Jahres für Aufsehen sorgte. Schließlich durfte der verwöhnte DVD-Fan erstmals drei Songs ihres Live-Auftritts aus fünf verschiedenen Kamerawinkeln betrachten. Andere Künstler wie Sarah McLachlan, Rammstein und Eurythmics folgten diesem Beispiel und veröffentlichten ebenfalls DVDs mit Kamerawahl. Und wieder setzte die Metal-Band mit ihrer aktuellen DVD neue Maßstäbe. Auf der *Metallica S&M* können nicht nur vier Tracks in fünf unterschiedlichen Kameraperspektiven ausgewählt werden; es besteht hier außerdem die Möglichkeit, zwischen einer Rock- und Klassik-Version ihres Songs *Enter Sandmann* zu wechseln.

Für alle, die Spaß an Musik haben und die Wahl von Lyrics, verschiedenen Tonformaten sowie Kamerawinkeln einmal kostengünstig testen möchten, empfehlen wir die neue Ausgabe des DVD MAGAZINS (4/2000). Das Magazin beinhaltet nicht nur eine Liste aller verfügbaren Musik-DVD-Videos, Tests und Previews, sondern auch eine DVD mit sieben kompletten Musikstücken, das Ganze für nur 9,90 DM.

BRILLANTE TRÄUME

DIE NEUEN DVD-PLAYER VON PHILIPS

Philips bietet perfekte Bildqualität und jede Menge zukunftsweisende Ausstattungsmerkmale für jeden Geldbeutel. Wir stellen euch das neue Line-Up der Philips-DVD-Player vor.



DVD701 • DM 599

- Silver Green
- FTS
- 5 Disc Resume
- Dual Laser Drive
- Superb Zoom
- CD-R und CR-RW kompatibel
- 1xS-VHS
- Digitaler Audioausgang: koaxial
- Perfektes Standbild
- TruSurround



DVD711 • DM 699

- Digitaler Audioausgang: koaxial und optisch
- 2xScart
- 1xS-VHS



DVD751 • DM 799

- Silberglanz
- Smart Picture
- Regelbarer Kopfhörerausgang



DVD951 • DM 999

- Digitaler Audioausgang
- TruSurround
- Dual Laser Drive



DVD957 • DM 999

- Integrierter DTS- und AC-3-Decoder
- Superb Zoom
- Jog-Shuttle am Gehäuse
- Smart Picture



007-Bundle

Von November bis Ende des Jahres erhalten Käufer der Philips-DVD-Player DVD751, DVD951 und DVD957 zusätzlich folgende drei DVDs als Bonus:

- 007 – Der Morgen stirbt nie
- 007 – James Bond jagt Dr. No
- James Bond Special

DVD960 • DM 1.499

- Metallfront
- 1xScart (1xRGB)
- Kindersicherung
- Digitaler Audioausgang: koaxial/optisch
- S-VHS • 3D-Sound
- Hochwertiger D/A-Wandler

Smart Picture

Mit der Smart-Picture-Taste der Fernbedienung können einfach und schnell 5 verschiedene Bildeindrücke gewählt werden. Weich, natürlich, intensiv, grafisch und persönlich. Jede der 5 Smart-Picture-Einstellungen beinhaltet eine entsprechende Vielzahl an Bildparameter-Einstellungen wie Kontrast, Schärfe, Farbweißton, Farbsättigung und Helligkeit.

TruSurround

Ohne zusätzliches Equipment könnt ihr durch die TruSurround-Technologie einen beeindruckenden Rundum-Sound erleben. Der dreidimensionale Klangeffekt wird elektronisch durch Phasenverschiebung erzeugt. Durch diesen Trick erhaltet ihr auch mit nur zwei Lautsprechern ein räumliches Klangbild.

Dual Laser Drive II

Das Dual-Laser-Drive hat zwei unabhängige Laser-Einheiten. Die eine ist optimal auf Wellenlänge und Brennpunkt der DVD-Video abgestimmt, die andere ist optimal auf Wellenlänge und Brennpunkt der Audio-CD, CD-R und CD-RW abgestimmt. Dadurch wird die bestmögliche Wiedergabequalität sämtlicher dieser Medien erreicht.

VERLOSUNG

PHILIPS

TOTAL!

Um eine Chance auf eines dieser Topgeräte zu haben, müsst ihr uns nur die hier Frage richtig beantworten, die Lösung auf eine Postkarte schreiben und diese an folgende Adresse schicken:

X-plain Verlag
Stichwort: „DVD“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Zu gewinnen:

- 1 DVD960
- 2 DVD955

Die Gewinnfrage:

„Wie heißt die Technologie, mit der die Philips-DVD-Player virtuellen Surround-Sound erzeugen?“

Garantie
DM 0,96



Wahlweise könnt ihr auch telefonisch an diesem Gewinnspiel teilnehmen. Der Anruf kostet euch durch die PortoSpar-Garantie nicht mehr als das Porto für eine Karte, und durch das Wegfallen des Postwegs habt ihr auch länger die Möglichkeit der Teilnahme.
Ruft bis zum 15.12.2000 die folgende Telefonnummer an und beantwortet die hier angeführte Frage!
0190/19 17 57 (DeTeMedien, DM 0,96 pro Anruf)

Einsendeschluss ist der 24.11.00 (Poststempel) – Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter der Firma Philips und des X-plain Verlags sowie deren Angehörige sind von dem Gewinnspiel ausgeschlossen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!



16-BIT-LUXUS UND HA

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 12

Ein Unikum unter den Konsolen ist zweifelsfrei SNKs Neo•Geo. Das Gerät ist in der Lage, alle Automaten Spiele der Firma absolut originalgetreu auf dem heimischen Fernseher wiederzugeben. Kein Wunder, denn das Neo•Geo ist schließlich nichts anderes als eine Arcade-Hardware im Konsolengewand. Und das macht die Sache nicht ganz billig ...



SNKs MVS-Arcade-Board und die Software-Module für Spielautomaten entsprechen im Wesentlichen der Neo•Geo-Hardware für Daheim



Das Neo•Geo mit CD-ROM-Laufwerk in der handelsüblichen – und etwas günstigeren – Top-Loader-Ausführung

Seit 1990 kann man das Neo•Geo käuflich erwerben. Ursprünglich war das Gerät als Konsole zum Mieten gedacht, aber schon nach zwei Monaten startete der Verkauf. Das System ist ein 16-Bitter (68.000er, Taktrate: 12 MHz) mit einem 8-Bit-Coprozessor (Z80, 3,58 MHz), 15 Soundkanälen und der Fähigkeit, unglaubliche 380 Sprites (die aus maximal 16 x 512 Pixeln bestehen können!) und 4.096 aus über 65.000 Farben darzustellen. Seinerzeit war das ein wahres Hardware-Monster, dessen Leistungsfähigkeit sich auch in dem monströsen Preis von über 1.000 DM niederschlug. Doch damit nicht genug: Zu Zeiten, als die ersten SNES-Module mit 16-MBit-Speicherkapazität auf den Markt kamen und 16 MBit absolut luxuriös erschienen, klotzte SNK mit dreistelligen Zahlen und der Ankündigung „330 MBit max.“ Das bot zum Beispiel eine Menge Platz für Sound- und Sprachsamples. Preise von 400 DM und mehr für die taschenbuchgroßen Module waren keine Ausnahme, sondern eher die Regel – ein Zeichen dafür, dass es die Konsole nicht auf den Massenmarkt abgezielt hat, sondern auf die gut gefüllten Briefaschen einiger knallharter Fans. Oder, wie es ein deutsches Fachmagazin einst formulierte: „Das Neo•Geo bietet sich eigentlich nur als Zweitkonsole für Besserverdienende und Videospielverrückte an.“



Metal Slug (1996)

Dafür war jeder stolze Besitzer eines Neo•Geo der Held in seinem Bekanntenkreis. Und das nicht ganz zu Unrecht, denn die Spiele waren meist wahre Ereignisse. *Samurai Shodown* und der Nachfolger zum Beispiel ließen sämtliche Konsolen-Umsetzungen von *Street Fighter II* wie ein Game-Boy-Spiel erscheinen. Alle anderen Konvertierungen des Klassiker haben in dieser Hinsicht mit den Originalen übrigens wenig zu tun.

Zwar war SNK in Sachen Software-Versorgung nahezu auf sich allein gestellt, doch eine Spieleflut hatte auch niemand jemals erwartet. Da die Hardware exakt SNKs MVS-Arcade-Platinen entsprach und die Firma bis Ende der 90er eine feste Bank in den Spielhallen war, tröpfelte zumindest ein stetes Spiele-Rinnsal.



Oben: Das Neo•Geo-CD in der ursprünglichen Variante mit einem Front-Loader-Laufwerk. Die CD-Schublade wurde in der zweiten Ausführung durch einen „Deckel“ ersetzt, um auf die verschleißanfälligen mechanischen Bauteile zu verzichten. Rechts: Das einzig wahre Neo•Geo: Die mit Modulen arbeitende Hardware und die berühmten – ebenfalls nicht gerade preiswerten – Joyboards. Interne Batteriespeicher gab es bei den Neo•Geo-Cartridges übrigens nicht. Spielstände konnten auf kleinen (Scheck-)Karten gespeichert werden, die in die Frontpartie der Konsole geschoben wurden.



ENDLICHE HELDEN



Das Neo•Geo war das Paradies für Beat-'em-Up-Fans: Fatal Fury – King of Fighters (1991; oben links) legte den Grundstein für zwei verschiedene Prügelspiel-Serien. Weitere Highlights: Art of Fighting (1992, oben) und Samurai Shodown 2 (1994, links). In bester Capcom-Tradition wurden alle Serien unendlich fortgesetzt. Apropos Capcom: Die Spiele von SNKs großem Beat-'em-Up-Konkurrenten wurden nie auf Neo•Geo veröffentlicht. Capcom setzte auf Konsolen wie SNES, Mega Drive und sogar PC-Engine. Doch erst auf Saturn konnten Street Fighter II und Co den Neo•Geo-Legenden das Wasser reichen.

1994 versuchte SNK, die Verkäufe doch noch ein wenig anzukurbeln, und veröffentlichte eine CD-ROM-Variante des Neo•Geo. Die Spiele erschienen zuerst in den Arcades, dann als Modul und zum Abschluss auf CD. Aufgrund des viel zu knapp bemessenen Arbeitsspeichers und des Single-Speed-Laufwerks waren die Ladezeiten allerdings dermaßen unerträglich, dass damit ebenfalls kein Blumentopf zu gewinnen war. Nach einem Redesign (vom Top-Loader zum preisgünstigeren Front-Loader) kam schließlich noch das

Neo•Geo-CDz (mit mehr Speicher und kürzeren Ladezeiten) auf den Markt. Vor allem für Prügelspiel-Fans ist das Neo•Geo eine Offenbarung (siehe Kasten). Zudem kamen noch einige hochkarätige Ballerspiele wie Aero Fighters, Last Resort, Pulstar, Sonic Wings und Viewpoint auf den Markt. Sport-, Renn- und Puzzlespiele waren eher selten vertreten. Als größter Klassiker zählt wohl die Probotector-artige Metal Slug-Reihe, mit deren viertem Teil in diesem Jahr der voraussichtlich letzte Neo•Geo-Titel veröffentlicht wurde.



Der Zaxxon-Verschnitt Viewpoint (1992)



Die dreiste R-Type-Kopie Pulstar (1995)



Sonic Wings/Aero Fighters 3 (1996)



Ob der Wake-Up-Schriftzug im Game-Over-Screen von Pulstar nur zufällig dem Nintendo-Logo gleicht?



Baseball Stars 2 (1992)



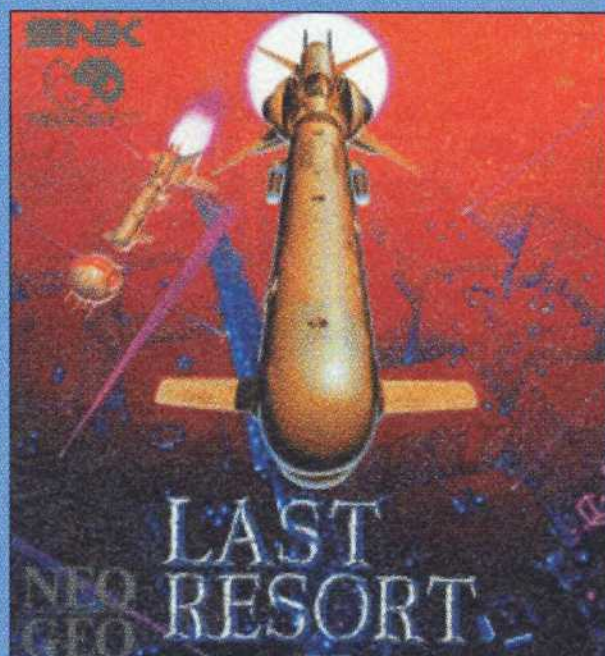
Riding Hero (1990)



Puzzle Bobble (1994)



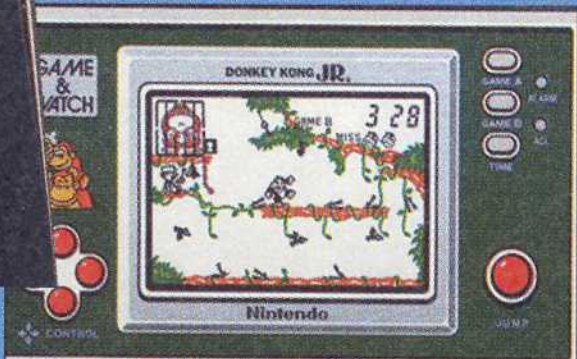
Neo Mr. Do (1996)



Last Resort-Pakshot (1992)



Fire (Nintendo)



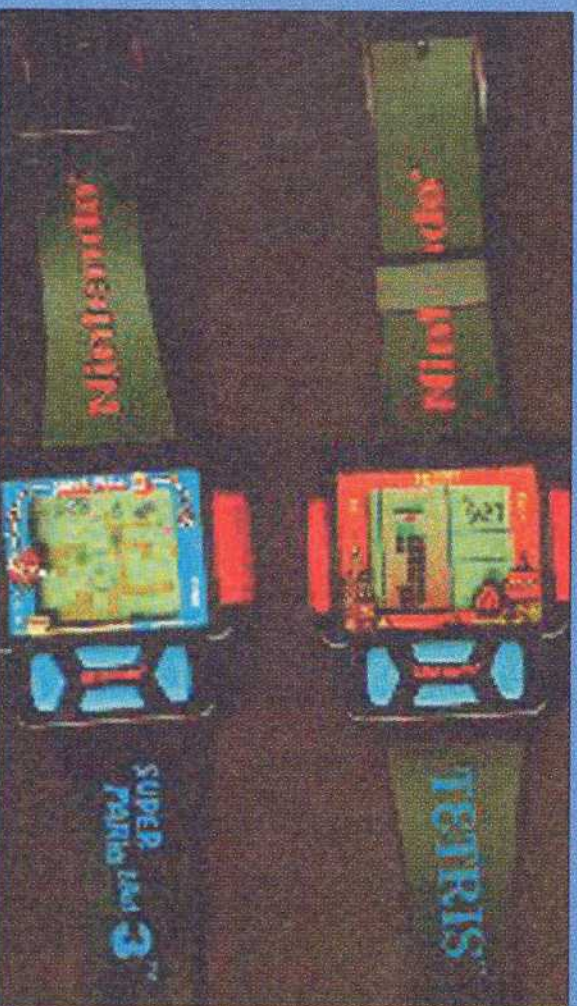
Donkey Kong Jr. (Nintendo)



Gold Cliff (Nintendo)



Mario Bros. (Nintendo)

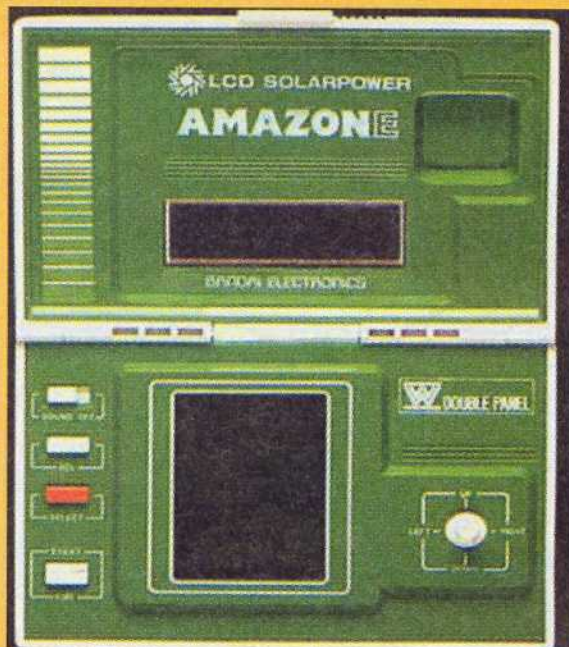


Mini-Game&Watch-Spiele als Armbanduhren

Der Game Boy ist die erfolgreichste Konsole der Welt. Mehr als 100 Millionen Geräte gingen seit der Markteinführung des unscheinbaren 8-Bit-Gerätes weltweit über die Ladentische. Doch es ist keinesfalls die erste tragbare Konsole. Bereits Ende der 70er Jahre verbuchte Nintendo gewaltige Erfolge mit Game&Watch. Dabei handelte es sich um taschenrechnergroße Geräte mit LC-Displays (LC = Liquid Crystal = Flüssigkristall). Erdacht wurden diese Spielzeuge von Gumppei Yokoi, Nintendos 1997 bei einem Autounfall verstorbener Hardware-Guru (vgl. Geschichte der Videospiele, Teil 4 in TOTAL! 11/99). Kurz zuvor hatte die Firma erste Erfahrungen im Bereich der elektronischen Unterhaltungsmedien mit dem *Color TV Game 6* gewonnen, einer Kopie von Ataris *Home Pong*-System. Danach wurde nach einer Möglichkeit gesucht, neuste technologische Entwicklungen zu nutzen, um einen preiswerten Massenartikel herzustellen, der „kleiner, dünner und leichter war als alles, was es bisher gegeben hatte, und obendrein Fun-Qualität besaß“. So berichtet zumindest David Sheff in seinem Buch *Nintendo – Game Boy* (erschienen im Goldmann Verlag). Zusammen mit Masayuki Uemura (der später die NES-Entwicklung leitete) erdachte er auf Basis dieser Idee die Game&Watch-Spiele. Die meisten Bauteile stammten dabei von Uemuras ehemaligem Arbeitgeber Sharp. Als Batterien dienten jeweils zwei Knopfzellen, die eine erstaunlich lange Laufzeit ermöglichten. Als die Geräte 1983 schließlich im Westen präsentiert wurden, hatte Nintendo in Japan bereits über 40 Millionen Stück abgesetzt. Die größten Erfolge waren neben *Donkey Kong* und *Donkey Kong Jr.* die in Lizenz von King Features produzierten *Popeye*-Spiele. Dabei wird geschätzt, dass mindestens doppelt so viele Geräte in Form von 1:1-Kopien aus Hongkong verkauft wurden. Dazu kam noch „offizielle“ Konkurrenz in Form der Spielwarenriesen, die ebenfalls Game&Watch-Kopien auf den Markt brachten – allen voran der japa-



Dr. Dental (Bandai)

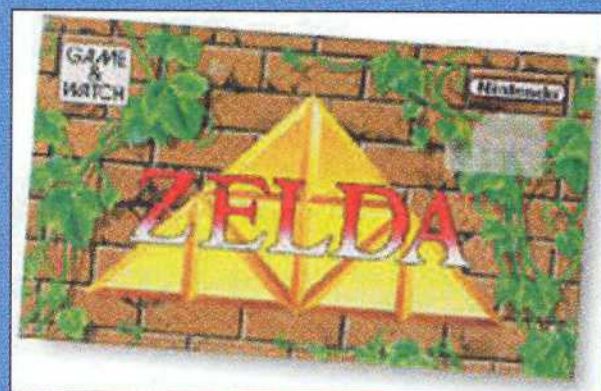


Amazon (Bandai)

nische Spielzeuggigant Bandai. Aber auch Firmen wie Casio bedienten sich der ihren Taschenrechnern artverwandten Technik. Dabei ist es eine Untertreibung, zu behaupten, die Spiele würden schnell langweilig werden. Aufgrund der LC-Technik waren die spielerischen Möglichkeiten äußerst begrenzt. Auf dem Bildschirm waren nur sehr wenige Positionen vorhanden, die von der Spielfigur oder den Gegnern eingenommen werden konnten. Wer den zweifelhaften Charme dieser Oldies heute erleben möchte, hat auf dem Game Boy die Gelegenheit dazu. Im Rahmen der *Game Boy Gallery* (beziehungsweise *Game&Watch Gallery*) veröffentlicht Nintendo seit einiger Zeit Kollektionen der alten Klassiker – mit dem Unterschied, dass es damals nur ein einziges Spiel pro Gerät gab.



Donkey Kong Jr. (Nintendo)



Game&Watch-Spiele gab es in allen erdenklichen Farben und Formen. Ob nun mit bekannten Nintendo-Helden in der Hauptrolle, oder ohne: Die Geräte waren jahrelang der Renner. Mitte der 80er waren sie dann vom Markt verschwunden, doch in Japan erschienen bis Ende der 80er noch einzelne Exemplare, zum Beispiel *Super Mario Bros.* (mit einer Art Scrolling – so weit das bei LCDs möglich ist) und *Zelda*.



Champion Racer (Bandai)



Champion Racer (Bandai)



Champion Racer (Bandai)

Neben den zahlreichen Game&Watch-Kopien kam aber auch eine ganze Reihe origineller Erfindungen auf. Ataris *Touch Me* hat dabei eine Besonderheit: Das Gerät ist ganz offensichtlich dem erfolgreichen Spiel *Senso* nachempfunden. Damit kopierte Nolan Bushnells Firma zum zweiten Mal eine Erfindung des deutschstämmigen Ingenieurs Ralph Baer. Die erste war seinerzeit *Pong*. Bandai Electronics stellte ebenfalls Game&Watch-artige Spiele für andere Firmen her, unter anderem *Pengo* in Lizenz von Sega und *Hyper Olympics* für Konami, um nur zwei namhafte Beispiele zu nennen. Die Firma Epoch übrigens ist hier zu Lande recht unbekannt, doch in den 70er und 80er Jahren produzierte dieses Unternehmen diverse Spielkonsolen. Heute tritt sie lediglich durch ihre *Doreamon*-Spiele (vgl. TOTAL! 7/95) in Erscheinung.

Während all diese Geräte im Gegensatz zum Game Boy auf ein einziges Spiel festgelegt sind, gab es bereits 1979 ein Handheld mit Modulen: das Microvision von MB (Milton Bradley). Die Konsole war unhandlich groß, der LC-Bildschirm bot nur eine Auflösung von 16 x 16 Pixeln. Der 4-Bitter wurde bis 1982 hergestellt, es wurden nur eine Hand voll Spiele (mit jeweils 2 Kilobyte Speicherkapazität) veröffentlicht. Am Gehäuse befand sich lediglich ein Drehregler, zusätzliche Tasten waren teilweise auf den Cartridges selbst angebracht. Anfang der 80er brachte MB dann noch eine vollwertige Konsole auf den Markt: das Vectrex (vgl. TOTAL! 8/99). Kurioserweise könnte man das Vectrex im weitesten Sinne als Handheld bezeichnen. Es benötigte zwar einen Netzanschluss, doch der Monitor war fester Bestandteil des Gerätes, das auf der Rückseite sogar einen Tragegriff hatte.



Microvision (MB)



Vectrex (MB)



Gunfighter (Bandai) für 2 Spieler



Pengo (Bandai)



Während die LCD-Spiele im Westen Ende der 80er Jahre nahezu spurlos vom Markt verschwanden, wurde in Japan weiter munter produziert. Und um die Frage vorwegzunehmen: Nein, wir können nicht sagen, wo man heute noch solche Sailor Moon-LCD-Spiele bekommt ...



Hyper Olympics (Bandai)



SOS Titanic (Casio)



Pocket Scramble (Epoch)



Die Game Boy Gallerys enthalten die Game&Watch-Klassiker in originalgetreuer Fassung und zusätzlich im zeitgenössischen Gewand





PC-Engine GT (NEC)



Nomad (Sega)



PSone (Sony)

Handhelds mit Farbdisplay haben gegenüber dem Game Boy einen entscheidenden Nachteil: die kurze Lebenszeit eines Batteriesatzes. Innerhalb weniger Stunden sogen Geräte wie Segas Game Gear oder Ataris Lynx ihre Energiequellen leer. Noch härter traf es die Besitzer der tragbaren Varianten von Heimkonsolen: Die PC-Engine GT oder der Nomad konnten mit sechs Babyzellen gerade einmal eine Stunde betrieben werden. Segas

Nomad war ein vollwertiges Mega Drive und wurde in den USA zwischen 1995 und 1998 verkauft.

Auch Sony möchte im kommenden Jahr einen Bildschirm für ihre PSone auf den Markt bringen. Aufgrund der Architektur der Konsole ist ein Batteriebetrieb jedoch ausgeschlossen. Das Gerät läuft nur mit Netzanschluss und gleicht damit von der Ausrichtung eher dem Vectrex.



Ataris Lynx in der Originalversion (oben) und in der überarbeiteten, handlicheren Variante (unten)



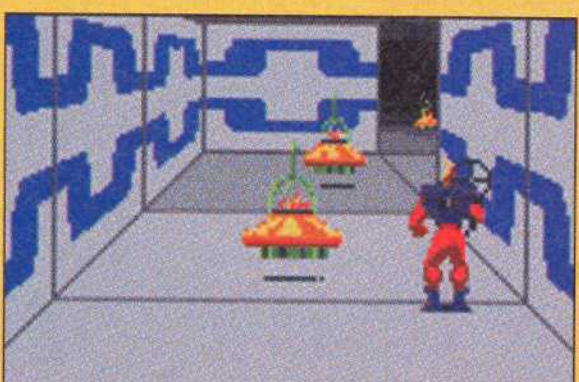
Ataris Lynx war die erste tragbare Konsole mit Farbdisplay. Entwickelt wurde das Gerät von der Software-Firma Epyx, bekannt durch die C64-Megahits *Impossible Mission* und *Summer Games*. Das Projekt wurde 1987 begonnen und von R.J. Mical und Dave Needle geleitet, die zuvor unter der Führung von Jay Miner an der Entwicklung des Commodore Amiga beteiligt waren (vgl. TOTAL! 7/2000). Der Projektname lautete „Handy“! Als Epyx in finanzielle Schwierigkeiten kam, übernahm Atari das Handheld und brachte es im September 1989 auf den Markt.

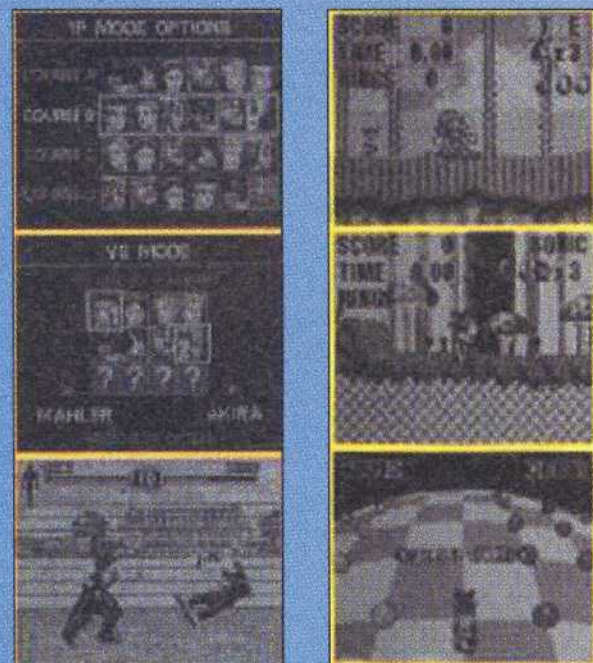
Die Abmessungen des Lynx betragen 26,875 x 10,625 x 3,75 cm, der Bildschirm hatte eine Diagonale von 8,75 cm. Das überarbeitete Gehäuse (Lynx II) war mit 23,125 cm etwas

schmäler, dafür aber mit 5 cm auch etwas dicker. Eine wichtige Veränderung bei dem Lynx II stellte die abschaltbare Bildschirmbeleuchtung dar, womit man die Lebenszeit der Batterien verlängern konnte. Der Hauptprozessor namens Mikey war ein mit 3,6 MHz getakteter 8-Bitter (MOS 65C02), kombiniert mit einem 16-Bit-Grafikprozessor namens Suzy und einem mathematischen Koprozessor. Zusammen brachte das Chip-Gespann eine erstaunliche Leistung zustande. Die Modulgrößen lagen meist zwischen 1 und 4 MBit. Neben einem Kopfhörerausgang bot das Lynx eine Link-Buchse, die von zahlreichen Spielen unterstützt wurde. Allerdings hatte das Gerät arge Probleme, zwei Signale zu synchronisieren.



Bei der Software-Versorgung des Lynx war Atari wieder einmal größtenteils auf sich allein gestellt. Zu den über 70 grafisch meist sehr beeindruckenden Spielen gehörten (von oben links im Uhrzeigersinn): *Hard Drivin'*, *Shanghai*, *Blue Lightning*, *California Games*, *Chips Challenge*, *Roadblasters*, *Xybots* und das (damals offenbar unvermeidliche) *Shadow of the Beast*. Das unspektakuläre *Chips Challenge* war übrigens ein höchst unterhaltsames Puzzlespiel von Chuck Summerville, der auch *Snake Byte*, den Steinzeit-Kulthit für 8-Bit-Computer, programmierte.





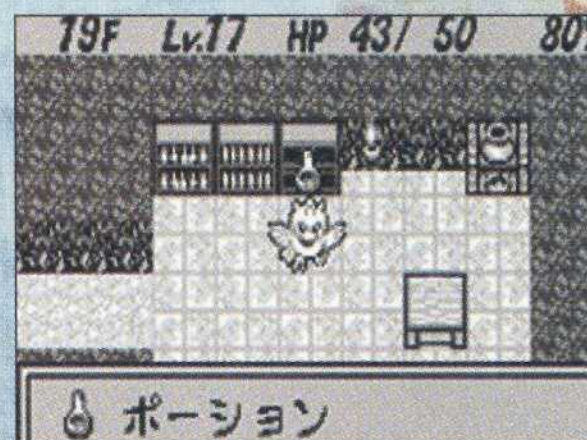
Der Spielwarenhersteller Tiger Electronics veröffentlichte 1997 das game.con, eine Mischung aus Handheld-Konsole und Organizer. Das 8-Bit-Gerät mit Schwarzweißbildschirm (6,5 x 5,5 cm, 200 x 160 Pixel) war eine Totgeburt, daran konnte auch die flippigere Variante game.con Pocket Pro nichts ändern. Unter den zahlreichen Spielereizenzen, die Tiger erwarb, befanden sich einige Sega-Titel wie zum Beispiel *Fighter's Megamix* und *Sonic*. Kurz nach dem Launch des Geräts wurde Tiger vom Konkurrenten Hasbro Interactive geschluckt.



Den größten Erfolg im Kampf gegen Nintendos Marktdominanz verzeichnete bislang Bandai. Ihr Schwarzweiß-Handheld mit dem eigenwilligen Namen WonderSwan ist zwar technisch nicht sonderlich spektakulär, dafür aber unschlagbar billig. An der Entwicklung des Gerätes war übrigens Game-Boy-Vater Gumppei Yokoi beteiligt, der nach seinem Virtual-Boy-Flop bei Nintendo aufs Abstellgleis geschoben wurde und sich daraufhin von seinem langjährigen Arbeitgeber trennte. Außerdem hatte Bandai den Vorteil, dass man auf die Unterstützung namhafter Software-Firmen zählen konnte, allen voran niemand Geringeren als Square. Der Rollenspielspezialist sorgte mit *Final Fantasy* kürzlich dafür, dass der Launch des WonderSwan Color in Japan die passenden Vorzeigetitel am Start hatte. Bislang ist übrigens noch kein Launch der Hardware außerhalb Japans geplant.



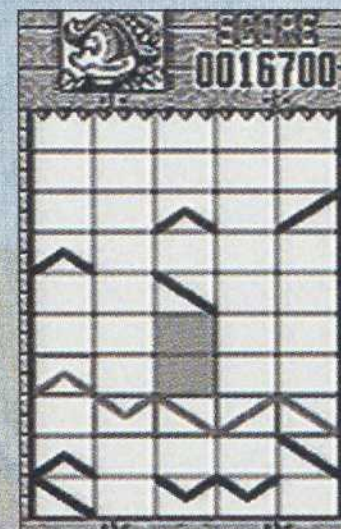
Als der Erfolg des Game Boy einfach nicht nachlassen wollte, entschlossen sich 1997/98 diverse Firmen zur Veröffentlichung von Konkurrenzprodukten. Auch SNK brachte ein Schwarzweiß-Handheld auf den Markt, als Nintendo längst den Game Boy Color präsentiert hatte. So nützte es wenig, dass das Neo-Geo Pocket deutlich leistungsfähiger war als Nintendos Dauerbrenner. Wie nicht anders zu erwarten, stammt die Software fast komplett von SNK selbst. Im vergangenen Jahr schob man dann den Neo-Geo Pocket Color nach. Zu den besten Spielen zählen *Metal Slug X* und eine Umsetzung des ersten *Sonic* für Mega Drive. Beim Versuch, das Gerät auch im Westen zu veröffentlichen, übernahm sich SNK. Die Firma zog sich erst nach Japan zurück und wurde dann verkauft. Kurz vor dem Aus kam es übrigens zu einer Zusammenarbeit mit dem alten Konkurrenten Capcom. In *SNK vs. Capcom* traten die legendären Prügelhelden allerdings nur in Form von Sammelkarten gegeneinander an.



Chocobo's Mysterious Dungeon (Square)



Densha de Go! (Taito)



Das Wonderswan-Puzzlespiel Gumppei wurde nach dem begnadeten Hardware-Designer Gumppei Yokoi benannt



TIPPS & TRICKS wanted!

Helft uns, euch zu helfen!

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 ein-
gegeben werden. Sollte gar nichts
klappen, dann schreibt bitte an
unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
↑, ↓, ←, →, ↗, ↘, ↙, ↕
(für das Steuerkreuz und den Analogstick),
A, B, 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
Fax-Nr.: 040/39 50 43

TIPPS &

NINTENDO 64

ECW Hardcore Revolution

Zusätzliche Kostüme

Haltet in der Charakter-Auswahl C ↑
sowie eine beliebige andere C-Taste ge-
drückt und bestätigt mit A!

Beulah McGillicutty und The Sheik freischalten

Gewinnt den ECW-Tag-Team-Gürtel im
Karriere-Modus!

Bill Alfonso freischalten

Gewinnt den Einspieler-Tournament-
Modus als R.V.D.!

Cyrus the Virus und Tommy Rich freischalten

Gewinnt den ECW-World-Titel im
Karriere-Modus!

Joey Styles und Joel Gertner freischalten

Gewinnt den Acclaim-Gürtel im Karriere-
Modus!

Judge Jeff Jones freischalten

Gewinnt den Einspieler-Tournament-
Modus als Mike Awesome!

Louie Spicolli und Taz freischalten

Gewinnt den ECW-World-Heavyweight-
Gürtel im Karriere-Modus!

Random-Head-Modus

Gewinnt den Einspieler-Tournament-
Modus als Louie Spicolli!

Zusätzliche Gegenstände für selbst erstellte Wrestler

Gewinnt den Einspieler-Tournament-
Modus als Tommy Dreamer oder das
Living-Dangerously-Turnier mit einem
beliebigen Wrestler!

Keine Köpfe

Gewinnt den Einspieler-Tournament-
Modus als Taz!

Gegner verhöhnen

Drückt während des Matches A + C ←!

Kleine Köpfe

Gewinnt den Einspieler-Tournament-Modus
als Roadkill!

Große Köpfe

Gewinnt den Einspieler-Tournament-Modus
als Rhino!

Ego-Modus

Gewinnt den Einspieler-Tournament-Modus
als Chris Chetti!

Große Hände

Gewinnt den Einspieler-Tournament-Modus
als Jason!

Große Füße

Gewinnt den Einspieler-Tournament-Modus
als Balls Mahoney!

Fat-Man-Modus

Gewinnt den Einspieler-Tournament-Modus
als Spike Dudley!

Hangman-Modus

Gewinnt den Einspieler-Tournament-Modus
als Big Sal Graziano!

International Track & Field Summer Games

Zusätzliche Events im Trainingsmodus

Gebt im Titelschirm die gute alte Tasten-
kombination ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A,
B, Start ein! Ein Ton bestätigt die richtige Ein-
gabe. Dadurch werden alle Events im Train-
ingsmodus freigeschaltet.

Zusätzliche Events im Championship- Modus

Gebt im Championship-Modus als Namen
„MONTREAL“ ein, um zusätzliche Events wie
den Stabhochsprung und das Gewichtheben
freizuschalten!

Gold-Modus

Gebt im Trial-Modus „HELSINKI“ ein!

Orange-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „MOSCOW“ ein!

Silber-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „MUNICH“ ein!

Bronze-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „ROMA“ ein!

TRICKS

Grün-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „MEXICO“ ein!

Rot-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „TOKYO“ ein!

Grau-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „ATHENS“ ein!

Gelb-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „ATLANTA“ ein!

Silber-Lila-Blau-Metallic-Spieler

Gebt im Trial-Modus „SEOUL“ ein!

Looney Tunes: Duck Dodgers

Leicht verdiente Extraleben



Beendet das Basketball-Minispiel erfolgreich, begeben euch jedoch nicht ins normale Spiel zurück! Springt auf den Knopf, um erneut Basketball mit zwei Bällen zu spielen! Gewinnt ihr, erhaltet ihr ein Extraleben. Wiederholt den Vorgang, um mit einem Ball zu spielen und ein weiteres Leben abzustauben!

WCW Mayhem

Alle Wrestler

Gebt als Pay-Per-View-Passwort (PPV) „PLYHDNGYS“ ein! Die dadurch freigeschalteten Wrestler können nicht gespeichert werden.

Alle Backstage-Arenen

Gebt als PPV-Passwort „CBCKRMS“ ein! Ihr erhaltet 13 zusätzliche Arenen. Um diese während eines One-on-One-Matches zu betreten, müsst ihr in Richtung Eingang rennen.

Großveranstaltungen freischalten

Um die folgenden Großveranstaltungen freizuschalten, müsst ihr die jeweiligen Codes als PPV-Passwort eingeben.

World War III

yKh#JS=JQLmFs

Great American Bash 2000

BKmhK*DJ9kB*X

WCW Great American Bash

BKmhK*DJ9kB*X



Halloween Havoc

td^pKRmZ-<yL

Starrcade

@KcXKF=W?j^pF

Souled out

kJKlItCy795H

Spring Stampede 2000

@JHkIBwfQQF

WCW Spring Stampede

@JHkfylBwfQQF

SuperBrawl 2000

rJPmB6lfMik\$B

Uncensored 2000

2JJhKXdJFm4kB

WCW Slamboree 2000

JmhK9gt*C6pD

Gleiche Kämpfer im Versus-Modus

Gebt als PPV-Passwort „DPLGNRS“ ein!

Erstellte Wrestler verbessern

Gebt als PPV-Passwort „MKSPRCWS“ ein! Die Attribute eurer selbst erstellten Wrestler sind dann auf Maximum.

Ausdaueranzeige einblenden

Gebt als PPV-Passwort „PRNTSTMN“ ein!

In der Rangliste aufsteigen

Gebt als PPV-Passwort „CHT4DBST“ ein! Drückt im Quest-for-the-Best-Modus nach rechts, um die Rangliste hinaufzuklettern! Dieser Cheat eignet sich besonders, um die zusätzlichen Kämpfer schneller freizuschalten.

Shortys

Arn Anderson und Doug Dellinger freischalten

Beendet den Quest-for-the-Best-Modus erfolgreich mit einem Cruiserweight-Wrestler auf der Schwierigkeitsstufe „Hard“!

Bam Bam Bigelow und Barry Windham freischalten

Beendet den Quest-for-the-Best-Modus erfolgreich mit einem Wrestler, der nicht aus der Cruiserweight-Klasse stammt, auf der Schwierigkeitsstufe „Medium“!

Bobby Eaton freischalten

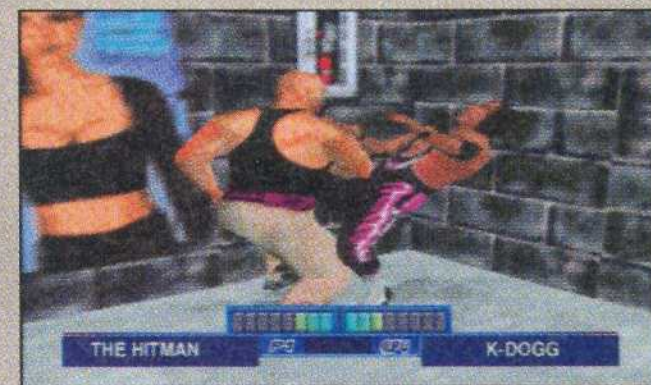
Beendet den Quest-for-the-Best-Modus erfolgreich mit einem Cruiserweight-Wrestler auf der Schwierigkeitsstufe „Easy“!

Chris Jericho freischalten

Kämpft während des Quest-for-the-Best-Modus in allen 13 Backstage-Schauplätzen!

Eric Bischoff, „Mean“ Gene Okerlund und Ric Flair freischalten

Beendet den Quest-for-the-Best-Modus erfolgreich mit einem Wrestler, der nicht aus der Cruiserweight-Klasse stammt, auf der Schwierigkeitsstufe „Hard“!



Jimmy Hart, Scott Hall, Rick Steiner und Wolfpac-Sting freischalten

Beendet den Quest-for-the-Best-Modus erfolgreich mit einem beliebigen Wrestler auf der Schwierigkeitsstufe „Hard“!

Lash LeRoux freischalten

Beendet den Quest-for-the-Best-Modus erfolgreich mit einem Cruiserweight-Wrestler auf der Schwierigkeitsstufe „Medium“!

Sgt. Buddy Lee Parker und Sonny Onoo freischalten

Beendet den Quest-for-the-Best-Modus erfolgreich mit einem beliebigen Wrestler auf der Schwierigkeitsstufe „Easy“!

TIPPS &

The World Is Not Enough Wildfire-Modus

Beendet den Level „City of Walkways 2“ auf der Schwierigkeitsstufe „Agent“ mit einer Zeit unter 3:00 Minuten!

Zivilisten-Outfits

Beendet den Level „City of Walkways 1“ auf der Schwierigkeitsstufe „Agent“ mit einer Zeit unter 3:35 Minuten!

Klassische Outfits

Beendet das Spiel erfolgreich auf der Schwierigkeitsstufe „Secret Agent“!

Nebendarsteller-Outfits

Beendet das Spiel erfolgreich auf der Schwierigkeitsstufe „Agent“, um Alec Trevelyan, Wai Lin, Max Zorin, May Day und Christmas Jones freizulegen!

Getarnte Outfits

Beendet den Level „City of Walkways 1“ auf der Schwierigkeitsstufe „Secret Agent“ mit einer Zeit unter 3:45 Minuten!

Wissenschaftler-Outfits

Beendet den Level „Masquerade“ auf der Schwierigkeitsstufe „00 Agent“ mit einer Zeit unter 4:20 Minuten!

Soldaten-Outfits

Beendet den Level „Midnight Departure“ auf der Schwierigkeitsstufe „Agent“ mit einer Zeit unter 3:05 Minuten!

Anzüge

Beendet den Level „Curiour“ auf der Schwierigkeitsstufe „Secret Agent“ mit einer Zeit unter 4:20 Minuten!

Multiplayer-Level „Air Raid“

Beendet den Level „Masquerade“ auf der Schwierigkeitsstufe „Agent“ mit einer Zeit unter 3:15 Minuten!

Multiplayer-Level „Castle“

Beendet den Level „Subway“ auf der Schwierigkeitsstufe „Agent“ mit einer Zeit unter 2:15 Minuten!

Multiplayer-Level „Sky Rail“

Beendet den Level „Cold Reception“ auf der Schwierigkeitsstufe „Secret Agent“ mit einer Zeit unter 3:15 Minuten!

Multiplayer-Level

„Team King of the Hill“

Beendet den Level „King's Ransom“ auf der Schwierigkeitsstufe „Agent“ mit einer Zeit unter 2:20 Minuten!

Golden-Gun-Modus

Beendet das Spiel erfolgreich auf der Schwierigkeitsstufe „00 Agent“, um das Golden-Gun-Szenario im Mehrspieler-Modus freizuschalten! In dieser Einstellung müsst ihr drei Teile der Golden Gun finden und mit ihr alle Gegner besiegen, um zu gewinnen.

Xena: Warrior Princess - Talisman of Fate

Diverse Cheats

Die folgenden Tastenkombinationen müssen während eines Kampfes eingegeben werden.

Legende

WP = schwacher Schlag

SP = starker Schlag

WK = schwacher Tritt

SK = starker Tritt

Kleine Kämpfer

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, WP, SP, SK, K, A ein!

Eckige Kämpfer

Haltet A gedrückt und gebt →, →, ←, ←, →, ←, →, SP, SP, A ein!

Unsichtbare Spielfigur

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, SK, SK, SK, WK, Z ein!

Unsichtbare Kämpfer

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, SK, SK, SK, WK, A ein!

Große Köpfe

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, Z ein!

Große Füße

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, R ein!

Unendlich Energie

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, SP, SP, SP, WK, WK, WK, A ein!

Wenig Energie verlieren

Wenig Energie verlieren

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, SP, SP, SP, WK, WK, WK, Z ein!

Sieg nach einem Treffer

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, SP, SP, SP, WK, WK, WK, R ein!



Rutschiger Untergrund

Haltet A gedrückt und gebt →, →, ←, ←, →, ←, →, WP, WP, WP, WK, WK, WK, A ein!

Schnee-Modus

Haltet A gedrückt und gebt die Tastenkombination →, →, ←, ←, →, ←, →, SP, SP, Z ein!

Diverse Combos

Werden die folgenden Combos richtig ausgeführt, hört ihr eine Frauenstimme „Wow“, „Excellent“ oder „Awesome“ sagen.

Callisto

Spinning-Slash-Combo: hinten + SP, SP, SK, SP, SP, SP, SK, WK

Multi-Slash-Combo: WP, WP, SP, SP, SP, SK, WK

Xena

Big-Swing-Combo: hinten + WP, WP, SP, WP, SK, SK, SK, SP

Gabrielle

Speed-Bag-Combo: hinten + WP, WP, WP, SP, SP, SP

Velasca

Blast-Combo: hinten + WP, SP, WK, SK, SP, SP

TRICKS

GAME BOY COLOR

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Cheat-Modus

Gebt als Passwort „BBBBBBB“ ein, um alle Waffen und Level freizuschalten!



Army Men

Levelcodes

Level Code

Desert: Cactus Flats

Ghost Town	–
Caution	Granate, Maschinengewehr, Hubschrauber, Jeep
En Route	Jeep, Hubschrauber, Hubschrauber, Jeep
Clean Up	Maschinengewehr, Granate, Maschinengewehr, Granate

Desert: Casa Flats

Enter Town	Maschinengewehr, Hubschrauber, Jeep, Maschinengewehr
To the Bank	Granate, Granate, Hubschrauber, Hubschrauber
Stop the Tans	Maschinengewehr, Jeep, Maschinengewehr, Hubschrauber
Tan's HQ	Jeep, Jeep, Granate, Maschinengewehr

Desert: Winding Canyon

Find that Jeep	Maschinengewehr, Flugzeug, Jeep, Hubschrauber
Clear Patrols	Panzer, Hubschrauber, Jeep, Maschinengewehr
Clear the Radar	Mörser, Panzer, Hubschrauber, Jeep



Shortys

Levelcodes

Level Code

Miami

Bank Job	Face, Face, Face, Face
Hide the Evidence	Reifenprofil, Marke, Pylone, Rotlicht
Boat Chase	rotes Licht, Schlüssel, Schlüssel, Blaulicht

Hit 5

Restaurants	Pylone, Pylone, Pylone, Marke
Superfly Drive	Schlüssel, Rotlicht, Rotlicht, rotes Licht
Bait for Trap	Schlüssel, Marke, Reifenprofil, Blaulicht
Take out DiAngelo	Marke, Pylone, Marke, Rotlicht

Los Angeles

Steal a Cop Car	Rotlicht, Marke, Schlüssel, Reifenprofil
Get Lucky to Doctor	Pylone, Blaulicht, Rotlicht, Rotlicht
Beverly Hills Getaway	Marke, Marke, rotes Licht, Pylone

New York

Grand Central Station	Blaulicht, Schlüssel, Schlüssel, Schlüssel
Trash Grangers Car	rotes Licht, Reifenprofil, Rotlicht, Marke
Stop Grangers Gang	Schlüssel, Marke, Marke, Pylone
Chase down Grangers Boy	Rotlicht, Blaulicht, Rotlicht, Blaulicht
Crosstown Race	Reifenprofil, Schlüssel, Pylone, rotes Licht

Turok 3:

Shadow of Oblivion

Unendlich Munition

Gebt das Passwort „ZXLCPMZ“ ein!

Levelanwahl

Gebt das Passwort „XCDSDFS“ ein!

Play it Again	Maschinengewehr, Hubschrauber, Panzer, Mörser
To the Helipad	Maschinengewehr, Mörser, Maschinengewehr, Hubschrauber

Alpine: Winding River

Patrol	Mörser, Mörser, Granate, Maschinengewehr
Defense	Hubschrauber, Granate, Jeep, Maschinengewehr
Radar Round Up	Jeep, Mörser, Maschinengewehr, Maschinengewehr
House Call	Hubschrauber, Jeep, Granate, Flugzeug
Movin' On	Flugzeug, Panzer, Mörser, Jeep

Alpine: Prison Camp

Assault Prep	Maschinengewehr, Panzer, Hubschrauber, Jeep
Assault Start	Maschinengewehr, Mörser, Flugzeug, Mörser
Destroy Camp	Mörser, Maschinengewehr, Granate, Mörser
Escape	Flugzeug, Maschinengewehr, Granate, Maschinengewehr

Alpine: Construction

Secure Region	Mörser, Flugzeug, Maschinengewehr, Flugzeug
Get the Panzer	Hubschrauber, Jeep, Granate, Panzer
Sack the Base	Maschinengewehr, Hubschrauber, Hubschrauber, Jeep
Final Assault	Mörser, Hubschrauber, Maschinengewehr, Jeep
Victory	Flugzeug, Panzer, Flugzeug, Maschinengewehr

Driver

Cheat-Modus

Setzt den Cursor auf den Punkt „Undercover“ im Hauptmenü und gebt die Tastenkombination **↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓** ein! Eine Cheat-Option sollte daraufhin erscheinen. Drückt ihr, wenn ihr euch in dieser befindet, nach rechts, aktiviert ihr die jeweiligen Cheats. Ein Druck nach links schaltet sie wieder ab.

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

Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest (SNES)

Alexander Bunzel hätte gerne von einem kundigen Leser erfahren, wo er die DK-Münze im Level Ketten-Kletten (K. Rool's Reich) und jene im Level Glimmers Galeone (Krem Kai) findet. Wer kann ihm helfen?

Dragon Quest Monsters (GBC)

Katharina Gutzeit kennt sich in DQM gut aus, hat aber noch zwei kleine Fragen:

1. Welches Monster außer Donnerer kann die Blitztechnik erlernen?
2. Gibt es eine Chance, Monster ohne Training auf einen neuen Level zu bringen?

TOTAL!:

1. Unseres Wissens nach können folgende Monster die Blitztechnik ausführen: Balamoth, Erzking, Moderrabe, Nachtwips, Röstdrak, Sido, Slimeborg.

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

Axel Lux sucht die zwölf versteckten Bilder in diesem Link-Spiel.

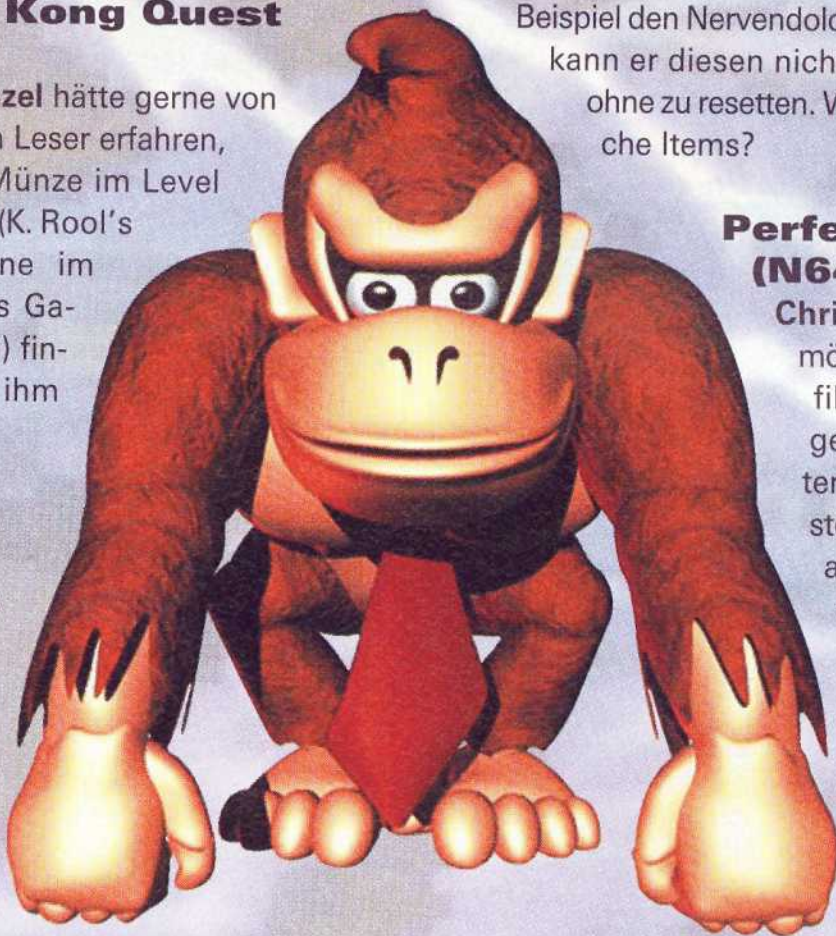


Lufia (PAL-Version/SNES)

Christian Koch aus Mönchengladbach ist von den verfluchten Gegenständen genervt, denn er will sie wieder loswerden. Hat er zum Beispiel den Nervendolch einmal angelegt, kann er diesen nicht wieder ablegen, ohne zu resetten. Wie entflucht er solche Items?

Perfect Dark (N64)

Christian Koch möchte in Area 51: Infiltration den fliegenden Wachroboter am Haupttor zerstören. Wenn er sich auf den Wachturm stellt und zielt, ist seine Munition futsch, bevor er ihn abgeschossen hat. Wer hat einen Tipp zur Beseitigung des Roboters?



Pokémon Gold (GBC)

Georg Trinkhaus aus Deutschlandsberg in Österreich steckt nach eigener Aussage im Game-Boy-Spiel Pokémon Gold. Aua! Das muss aber weh tun! Scherz beiseite. In der Stadt Kikyou City hat er sich den ersten Orden besorgt, das Puzzle in der Nähe der Annon Ruins gelöst und besitzt die HM 05 Flash (VM 05 Blitz). Doch nun kommt er nicht weiter. In der Wakaba Cave blockiert ein Felsen den Weg. Auf der Route 32 zur Cave of Relath lässt ihn ein Trainer nicht vorbei, und außerdem fehlt ihm noch HM 01 Cut (VM 01 Zerschneider). Professor Utsukis Hilfe will ihm das Ei nicht geben. Wer kann Georg bei seinen Schwierigkeiten helfend unter die Arme greifen? Eine komplette Levelbeschreibung ist uns sogar eine handsignierte TOTAL! wert, die wir unter allen Einsendern verlosen werden.

Secret of Evermore (SNES)

Markus Walkstein aus Zittau schreibt: „Mein Turok und sein treuer Freund Raptor sind schon vielen Gefahren entgangen. Größtenteils haben ihnen die alchemistischen Formeln einzelner netter Leute geholfen. In ihrer Sammlung fehlen ihnen aber noch einige Exemplare, und so senden sie ein SOS aus. Wer kann mir also

TRICKS

sagen, wo ich 'Turboantrieb' finden kann? Ganz toll wäre auch, wenn jemand eine Liste erstellen könnte, auf der steht, wie viele alchemistische Formeln es insgesamt gibt und bis zu welchem Level man sie aufstufen kann."

Shadow Man (N64)

Markus Walkstein wünscht sich von erfahrenen Spielern, sofern es deren Zeit erlaubt, eine komplette Liste der versteckten 120 dunklen Seelen. Er hat sich nämlich schon zu (Un-)Tode gesucht und kann beim besten Willen keine mehr entdecken. Außerdem interessiert ihn, was der Violator ist. Wie man die verschiedenen Cheats (Dickkopf, Flambiert und Drahtgitter hat er schon) freischalten kann, möchte Markus gerne wissen. Wir würden die Lösung weiterleiten, falls sie zu umfangreich für die Helpline ist.

Soul Blazer (SNES)

Fabian Gruba aus Schöningen kommt auf dem Geisterschiff (am Meeresboden) nicht an den Kisten vorbei. Was muss er tun?



South Park Rally (N64)

Landro Brenner aus der Schweiz beschäftigt sich mit folgenden Fragen zu diesem Fun-Racer:

1. Wie bekommt man die Figuren Pip, Bebe, Shelly, Tweek, Cartman Cop, Marvin, Terrance und Phillip?
2. Gibt es irgendwelche Cheats zu diesem Spiel? Wenn ja, wie erspielt man sie, und wo gibt man sie ein?

Stranded Kids (GBC)

Lisa Degen hat in Ausgabe 8/00 die Beantwortung der Frage von Nicole Bohnen gelesen und nun selbst noch eine Frage dazu. Markus und Martin erklärten, dass man – um den Dreieck-Edelstein finden zu können – zunächst ein Auge holen muss, das sich in einer Statue in der Wüste versteckt hält. In welcher Sta-

tue findet man das Auge? Sechs Statuen hat Lisa entdeckt, doch wenn sie diese anspricht, sagt ihre Spielfigur stets nur: „Aber ist auch etwas anders ...“. Kann es sein, dass sie irgendetwas falsch macht? Gibt es eventuell noch weitere Statuen? Und wenn ja, wo?

Julia Steeger (11) gelingt es einfach nicht, über den Sumpf zu kommen. Trägt sie jemand von euch herüber? [Übrigens: Vielen Dank für das Bild mit Link! Anm. d. Red.]

Wario Land 3 (GBC)

Herr oder Frau X aus Unbekannt (die Anschrift fehlte im Brief) hat Schwierigkeiten im Level 1-3 (The Vast Plain). Gesucht wird der blaue Schlüssel, der sich hinter dem rosa Block befindet. Wer weiß, wie es dort weitergeht?



Antworten

Body Harvest (N64)

Christopher Stapelfeldt, Ausgabe 8/00:

Detlef Reinecke schreibt zum Thema „Sprung über die Schlucht zum Ostteil der Stadt“: „Nicht die Länge ist entscheidend, sondern die Kürze. Bei einem zu langen Anlauf schaltet das Auto in den höchsten Gang, wodurch es auf der Rampe anscheinend langsamer wird. Am besten stellt ihr euch auf der entsprechenden Kreuzung vor die Doppellinie und startet von dort aus. Das funktioniert in den meisten Fällen mit allen V-8-HiBoy-Modellen.“

Breath of Fire II (SNES)

Manuel Erhart, Ausgabe 2/00:

Mit einigen Antworten dauert es schon mal sehr lange – so, wie in diesem Fall. Aber was hindert uns daran, die Lösung trotzdem noch zu veröffentlichen? Nichts. Schließlich kann die Hilfestellung ja auch für andere *Breath of Fire II*-Spieler interessant sein. Die Helpline ist

Helpline

insofern eine Fundgrube für aufmerksame Leser und immer für eine Überraschung oder einen unbekannten Tipp gut.

Aber kommen wir zur damaligen Frage von Manuel. Er las die Nachricht „Turn right and proceed forward and take the treasure ...“, als er Barubary allein besiegt hatte. Den Schatz konnte er aber nicht finden. Marc Stenzel (16) lieferte nun die Antwort: „Es handelt sich bei diesem Schatz um den King's Helmet. Um ihn zu bekommen, müsst ihr Folgendes tun: Verlasst den Raum, in dem sich der letzte Speicherpunkt und der Heilwasserbrunnen befinden, per Teleporter! Im darauf folgenden Raum steht im Südwesten eine Truhe. Darin ist der besagte King's Helmet versteckt. Würdet ihr der (umständlich formulierten) Nachricht folgen, sähe das so

aus: Benutzt den Teleporter und geht so lange nach rechts, bis ihr zu einer Tür kommt, die nach unten führt! Hinter dieser Tür trifft ihr auf einen Teleporter in einem kleinen Raum. Teleportiert euch und verlasst den Raum, in dem ihr wieder auftaucht! Geht nun einige Schritte nach unten und dann ein paar nach rechts! Schon seht ihr die Truhe mit dem King's Helmet (und den Teleporter, der aus dem Raum mit dem letzten Speicherpunkt führt). Was für ein Umweg! Der King's Helmet ist ebenso stark wie der Shiny Helmet, den es gegen Ende des Spiels bei Baretta zu kaufen gibt. Womit die Behauptung von Isolde (Ausgabe 8/00), es gäbe keine weiteren Shiny-Gegenstände, widerlegt ist.“



Dragon Quest Monsters (GBC)

Simon Schneider, Ausgabe 7/00:

1. Warum das Monster Big Eye Simon nicht den Abgrund im oberen Teil des Monsterhofs hinunterspringen lässt, verrät Conrad Friedrich: „Es würde überhaupt keinen Sinn machen, beim Big Eye hinunterzuspringen, da ihr einfach vom Baum herunterfallen und somit den (natürlich im Spiel nicht möglichen) sicheren Tod erleiden würdet.“

Helpline

Sammelfragen, Ausgabe 10/00:

Peter Perner schrieb uns die Antwort auf Frage 3: „Medusa findet ihr bei Madhand im Kolosseum (unter der linken Statue) und nach dem Sternenturnier im Vernichttor (4. Raum, Mitte, links). Medusa kann aber auch leicht gezüchtet werden: Teufel + Drache.“ Zu deiner Bitte nach einer Erweiterung der Helpline: Wir hatten früher mal mit einer recht kleinen Rubrik begonnen und sind mittlerweile auf einem Standard von vier bis fünf Seiten angelangt. Das ist bei einem Heftumfang von 100 Seiten recht viel. Würden wir noch mehr Platz für die Helpline verwenden, käme irgendwas anderes zu kurz. Um also etwaige Demonstrationen vor unserem Verlagsgebäude im Keim zu ersticken, steht eine Erweiterung dieser Rubrik (vorerst) nicht an ;–)



lier, wenn ihr ihm 13 Medaillen gebt, oder ihr müsst das Sternenturnier im Vogeldungeon gewonnen haben.

Mime = Er ist nur als Endgegner in dem Dungeon zu bekommen, der in einem Raum im Königreich Taiju endet. Dort werdet ihr von einem Mann aufgehalten, der seine Liebste sucht.

Markus Dertwinkel, Ausgabe 10/00:

Tamuha ist tatsächlich schwierig zu bekommen. Conrad Friedrich hat es erst nach 200 Stunden geschafft. Es gibt drei Tamuhas, die aber erst ganz am Ende der langen Kreuzungsreihe der ?-Monster stehen.

Goldslime =

Erzking + Erzking
oder Erzking + Goldgolem

Goldgolem = Eisdämon + Lavadämon

Lavadämon = Drakbot + Archdämon

Eisdämon = Killerbot + King Leo

Skorpion = Hornkäfer + Hornkäfer

Hornkäfer = Zahnkäfer + Zahnkäfer



Duke Nukem: Zero Hour (N64)

Marcel, Ausgabe 10/00:

Markus hat sich viel Mühe gegeben und uns seine komplette Liste mit allen Tricks geschickt. Ihr könnt die Cheats freispielen, indem ihr die entsprechenden Bedingungen erfüllt, die in der Tabelle (unten links) aufgeführt sind.

Jet Force Gemini (N64)

Yvonne Böge, Ausgabe 10/00:

Das Schiffswrack, den Steinbruch, den Fußweg und das Eiland hat Yvonne bereits besucht, nun wollte sie wissen, ob da noch mehr versteckte Stationen sind. Markus schrieb dazu: „Nein, das sind alle. Mit Ausnahme des Asteroïden, der aber im linearen Spielverlauf enthalten ist. Ihr erreicht ihn, wenn ihr King Jeff in Mizars Palast alle Raumschiffe und seine gesamte Gefolgschaft zurückbringt.“



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

Michael Lemberger, Ausgabe 10/00:

Andrea Nagel hat sich richtig viel Mühe gegeben und eine Karte vom Maskentempel gezeichnet (s. rechte Seite). Allerdings konnten wir die Skizze nicht abdrucken, da sie sich auf liniertem Papier befand. Also haben wir das Kunstwerk kurzerhand nachgebaut.

Duke Nukem: Zero Hour

Cheat

First-Person-Modus
Action-Nuk'em-Modus
Big-Head-Modus
Big-Weapon-Modus
Eishaut
Wetteroption
High-Speed-Zombies
Max. Blaster-Ammo
Max. Flinten-Ammo
Max. Büchsen-Ammo
Max. Revolver-Ammo
Max. Schrotflinten-Ammo
Max. SMG-Ammo
Max. Gatling-Ammo
Max. Voltkanone-Ammo
Max. Freezer-Ammo
Max. Gamma-Ammo
Max. Scharfschützen-Ammo
Max. Schattenkarte

Level

N/A
N/A
2. Liberty of Death
3. Nuklear Winter
5. Fallout
6. Under Siege
8. Dry Town
9. Jailbreak
10. Up Ship Creek
11. Fort Roswell
12. Prob. the Depths
13. White Killings
15. Dawn of the Dead
16. Hydrogen Bomb
17. The Rack
20. The Broth. N.
21. Alien M. Ship
Going Down (versteckt)
Wetworld (versteckt)

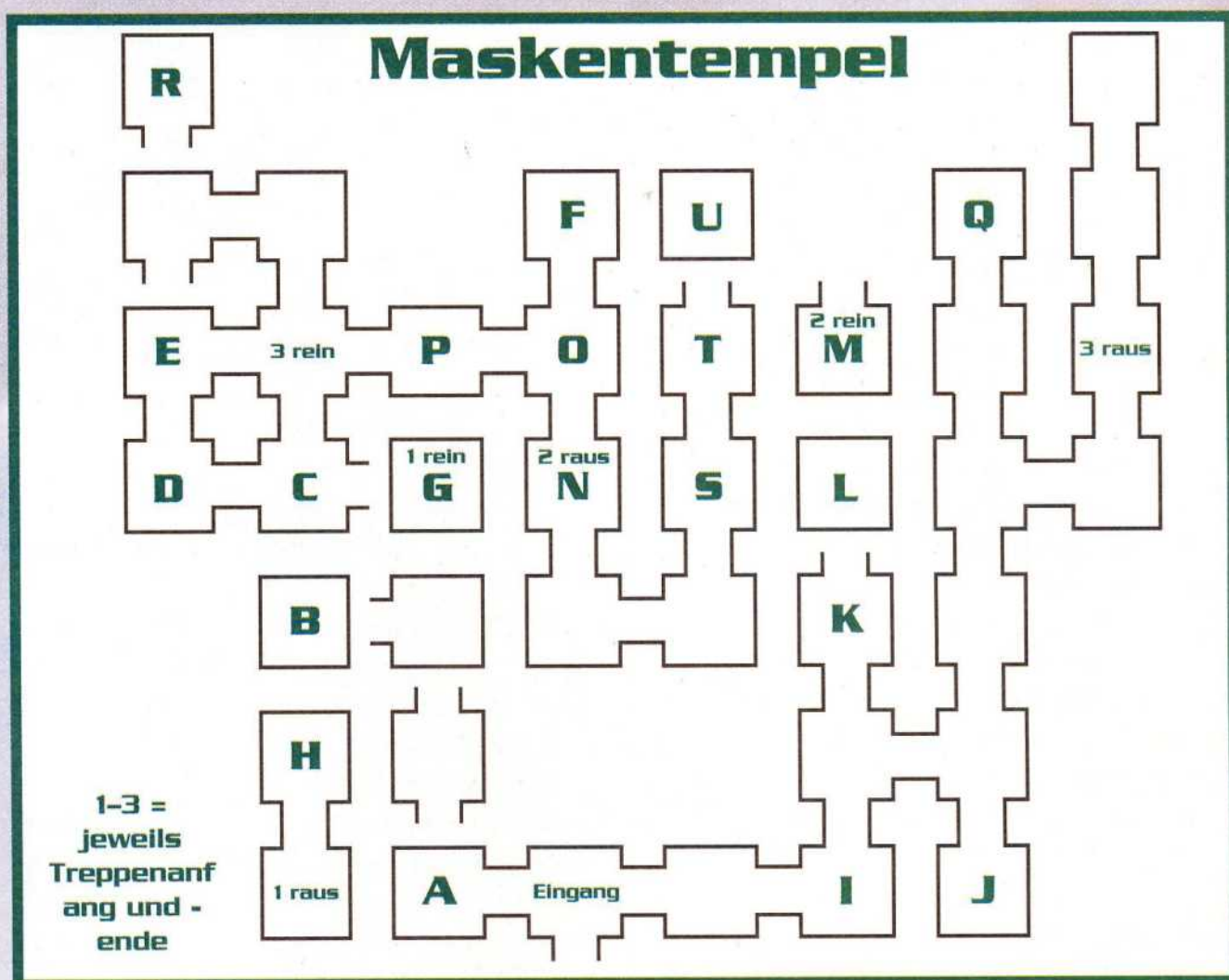
Bedingung

Einmal durchspielen
Einmal durchspielen
Rettet alle Babes!
Erledigt alle Widersacher!
Rettet alle Babes!
Lüftet alle Geheimnisse!
Rettet alle Babes!
Erledigt alle bösen Jungs!
Rettet alle Babes!
Erledigt alle bösen Jungs!
Lüftet alle Geheimnisse!
Erledigt alle bösen Jungs!
Lüftet alle Geheimnisse!
Erledigt alle bösen Jungs!
Lüftet alle Geheimnisse!
Erledigt alle Gegner!
Rettet alle Babes!
Rettet alle Babes!
Lüftet alle Geheimnisse!

TRICKS

Helpline

Die meiste Mühe hat sich Andrea mit der passenden Beschreibung der Räume gemacht, wofür sie zur **TOTAL!-Leserin des Monats** gekürt wird. (Einen Preis gibt's für die Auszeichnung zwar nicht, aber du bist damit eine der wenigen, die sich mit diesem Ehrentitel schmücken dürfen beziehungsweise durften.) Nun also die Komplettlösung zum sechsten Dungeon, dem Maskentempel.



A. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Zauberer zu besiegen. Bewaffnet euch zum Beispiel mit Enterhaken und Kraftarmband! Schießt den Gegner (mit dem Enterhaken) ab, hebt ihn auf und schleudert ihn auf seinen Kollegen! Den letzten Zauberer könnt ihr dann mit einer Bombe erledigen.

B. Legt eine Bombe am Schalter ab und stellt euch in eine der beiden oberen Öffnungen! Sobald die Blöcke den Weg freigeben, lauft ihr in den angrenzenden Saal (C).

C. Hebt die Vase in der linken oberen Ecke auf und tretet auf den Bodenschalter, damit sich die Tür öffnet!

D. Ihr könnt die rechte Seite des Saals nur erreichen, wenn ihr zuvor im Raum B den Schalter betätigt habt. Macht den Zauberern den Garaus (den Zauberer hinter den Blöcken erledigt ihr mit Pfeil und Bogen)! Nun erscheint eine Schatzkiste mit der Verlieskarte.

E. Mit dem Kraftarmband hebt ihr eine Vase auf und schleudert sie gegen die Tür. Übrigens, sobald ihr das verstärkte Kraftarmband (Level 2) habt, könnt ihr mit den Elefantenstatuen genauso verfahren. Also, sollte sich im Laufe des Spiels einmal eine Tür trotz besiegtter Gegner nicht öffnen, werft ihr eine Statue oder Vase darauf – mal schauen, ob's was bringt! Probieren geht über Studieren!

F. Wenn ihr die Tür in Raum E geöffnet habt, geht ihr weiter in den angrenzenden Saal und dann gleich nach rechts – dort befindet sich die Schatzkiste mit dem Kompass. Nun steigt ihr die Treppe hoch und betätigt am besten gleich den Schalter, damit nachher im Raum F die Blöcke schon versenkt sind. Geht einfach

den Gang weiter entlang! Im Raum F angekommen, erledigt ihr die beiden Zauberer und nehmt den kleinen Schlüssel an euch.

G. Zurück zu Raum C. Dort legt ihr an der Wand (zu der – auf dem Boden aufgezeichnet – ein Weg führt) eine Bombe, die den Durchgang zu Raum G freilegt. Dort zündet ihr mit eurem Zauberpulver die beiden Lampen an und beseitigt die grünen Monster, um eine Treppe herbeizuzaubern.

H. Geht die Treppe hinunter und lauft durch den Gang! Besiegt alle Gegner! Nun seid ihr in Raum H, wo ihr in der Kiste das verstärkte Kraftarmband findet, mit dem ihr anschließend die Elefantenstatuen heben und schleudern könnt.

I. Geht zurück zum Eingang und dann nach rechts in einen Raum! Sobald ihr diesen Raum betreten habt, lösen sich die Bodenplatten und greifen euch an. Verschanzt euch in einer Ecke und schützt euch mit dem Schild, bis Ruhe herrscht!

J. Schleudert die Elefantenstatue auf die Tür! Im nächsten Raum erledigt ihr den Gegner und geht dann durch die untere Tür – das wäre dann

Raum J. Die obere Schatztruhe zu erreichen, ist nicht ganz einfach. Steigt die Stufen auf der linken Seite hinauf, springt auf einen orangefarbenen Block und von dort aus über den nächsten bis vor die Treppe zu eurer Rechten! Geht die Stufen hinauf und den seitlichen Weg entlang! Um dem stacheligen Angreifer auszuweichen, benutzt ihr einfach eure Greifenfeder und springt hoch, sobald er auf euch zustürmt. Bevor oder nachdem ihr Raum J besucht habt, müsst ihr auch noch durch die obere Tür gehen. Dort findet ihr einen weiteren kleinen Schlüssel.

K. Um dort hinzukommen, müsst ihr in den Raum mit den zwei Elefantenstatuen und der verschlossenen Tür gehen. Öffnet diese Tür zu Raum K und legt eine Bombe an der rissigen Stelle der Nordwand! So kommt ihr in den Raum L, in dem der Zwischengegner des Maskentempels haust.

L. Das Monster, das wohl einem knuffigen Hund gleicht, ist nicht schwierig zu besiegen. Lauft in dem Raum herum und wartet, bis euer Gegner seinen Ball nach euch geworfen hat! Ergreift den Ball und schleudert ihn auf das Monster! Wiederholt diesen Vorgang ein paar Mal, und dann ist Ruhe!

Helpline

M. Geht durch die nun offene Tür! Hebt die linke Statue an, um eine weitere Treppe freizulegen!

N. Der Tunnel führt zu einem angrenzenden Saal mit Flugfliesen. Verfahrt also genauso wie in Raum II! Sind alle Fliesen fort, erscheint ein kleiner Schlüssel. Achtet beim Einsammeln auf die vielen Bodenlöcher!

O. Öffnet in Raum N das Schloss und geht den Gang entlang, um nach „O“ zu gelangen! Wartet, bis die beiden Flammenkugeln vorbeigezogen sind, nehmt dann die Statue und werft sie auf die Tür!

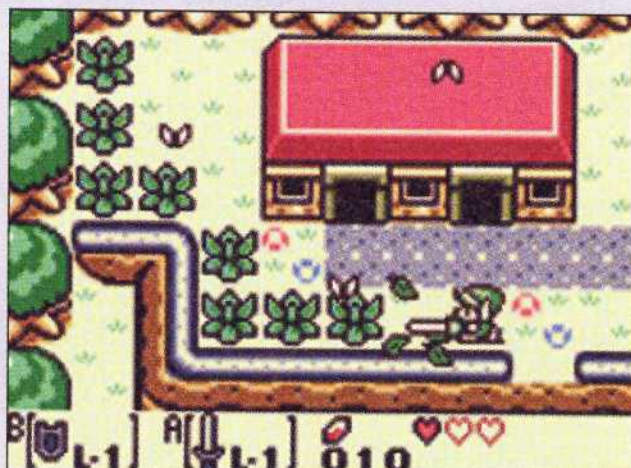
P. Um die linke Tür zu öffnen, müsst ihr die beiden Pferdeköpfe wie Würfel werfen, damit sie aufrecht stehen bleiben. Wenn euch dieses Hindernis wieder begegnet, dann wisst ihr, was zu tun ist.

Q. Wenn ihr das geschafft habt, geht ihr durch die Tür und die Treppe hinunter. Nun besiegt ihr die Hasenköpfe, geht durch die obere Tür, weiter durch die nächste Tür, hinter der ihr wieder das Spiel mit den Pferdeköpfen spielt. Legt eine Bombe am Schalter ab und stellt euch vor die Schatzkiste! Nach der Explosion kommt ihr an sie heran. Bewegt euch nun zurück zu den Hasenköpfen und durch die untere Tür! Dort werdet ihr erneut mit den „bombenfressenden“ Schlangen Bekanntschaft machen. Ihr solltet bereits wissen, wie es geht. Sind diese besiegt, geht ihr durch die Tür und stellt euch oben in die „Lücke“. Zieht euch mit dem Entenhaken auf die andere Seite! Wenn ihr dann oben in einem Saal mit einem Rechteck aus Vasen angekommen seid, habt ihr endlich Raum Q erreicht. Nehmt eine Vase und werft sie auf die Schatzkiste! Anschließend habt ihr den großen Schlüssel des Maskentempels in der Tasche!

R. Geht wieder in Raum E und durch die obere Tür! Sollten in diesem Saal die Blöcke oben und links noch nicht versenkt sein, müsst ihr euch in den rechten Raum begeben und den Schalter auf der gehobenen Ebene betätigen. Ansonsten nehmt ihr eine Statue und schmettert sie gegen die Tür. So werdet ihr Besucher des Raumes R – gleiches Spiel.

S. So, nun solltet ihr wieder nach N gehen, damit ihr nach S kommt. Wenn ihr in N steht

und die Schlacht gegen diesen Flugfliesen-Terror gewonnen habt, geht ihr durch die untere Tür. Dort trifft ihr auf ein seltsames Auge, das ihr bereits im dritten Verlies kennen gelernt haben müsstet. Trotzdem, lasst euch von dem Auge anziehen, springt vor der „Schlucht“ ab und schlägt es mit dem Schwert! Tja, mit 99,9%iger Gewissheit stürzt ihr ab, aber das Auge müsste weg sein. Geht nun durch die Tür rechts! Am besten verschiebt ihr den zweiten Block von unten nach rechts, weil er wahrscheinlich so ein kleines bisschen Schutz vor dem „Strahlenzyklopen“ bietet. Springt über die Schlucht und erledigt den Zauberer („Strahlenzyklopen“ sind nicht zu zerstören)! Ist dies getan, schiebt ihr den Block auf der linken Seite nach oben und geht durch die Tür. Endlich, nun befindet ihr euch in Raum S – in Kürze werdet ihr auf den Wächter des Maskentempels treffen. Jagt den Zauberer zum Teufel und zündet die beiden Lampen an! Dadurch verwandeln sich die restlichen Monster in Feen, die eure Lebensenergie wieder voll auffüllen.



T. Nun schlägt die Stunde der Wahrheit, wobei gesagt werden muss, dass dieser Wächter solche „bedrohlichen“ Worte gar nicht verdient hat. Weicht einfach den fliegenden Gegenständen aus oder wehrt sie ab und haltet euch immer nur am Rand auf! Wenn sein Gesicht erscheint, legt ihr eine Bombe darauf ab. Macht das ein paar Mal, und es ist vorbei!



U. So, nach dieser Herumhetzerei und dem ganzen Durcheinander seid ihr stolzer Besitzer der Seesterntriangel, dem sechsten Zauberinstrument.

Pokémon Snap (N64)

Daniel Both, Ausgabe 10/00:

Gesucht waren Sleimok, Garados und Digdri.

Sleimok:

Am Anfang der Höhle seht ihr links zwei Sleimas. Fotografiert sie beide, auch wenn sie sehr weit weg sind! Hinter den Felsbogen, gegenüber dem Felsvorsprung mit den drei Bisasams beziehungsweise Dittos, befindet sich dann ein weiteres Sleima. Bewerft es mit ein paar Räucherbällen, und es entwickelt sich zu Sleimok! Knipst es mitten in der Entwicklung, damit ihr extrafette Punkte absahnt!

Garados:

Im Tal treiben einige Schiggys im Fluss. Ignoriert sie einfach und konzentriert euch stattdessen auf das Karpador, das an der Biegung aus dem Fluss springt! Bewerft es mit einem Apfel, damit es zu Menki geschleudert wird! Menki gibt dem „Platschefisch“ einen gehörigen Tritt. Später, nach der rasanten Talfahrt, seht ihr rechts einen Wasserfall, und links befindet sich das leicht verärgerte Karpador auf einem Plateau. Bewerft es mit einem Räucherball oder Apfel, und es fliegt wieder, aber diesmal in den Wasserfall. Diese Aktion bewirkt, dass es sich zu Garados weiterentwickelt. Achtet besonders auf den Augenblick, wenn Garados anfängt zu würgen! Es bespuckt euch mit Wasser, und das bringt reichlich Bonuspunkte.

Digdri:

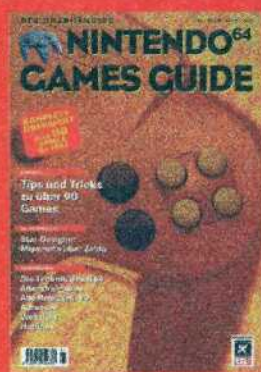
Fotografiert Digda in der Höhle, und Pikachu bewegt sich auf einen neuen Platz, zu dem dann auch Digda kommt. Fotografiert Digda erneut und folgt Pikachu! Nach dem dritten Mal erscheint Digdri. Knipst ihr noch weiter, tauchen zusätzlich zwei Digdris auf.

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

TOTAL!
Heft-Shop

SONDERBÄNDE:
Nintendo⁶⁴
Games Guide

Inhalt: Komplettübersicht: 110 N64-Spiele im Test, Tipps und Tricks zu über 90 Games, die Technik des Nintendo⁶⁴
Interview: Star-Designer Shigeru Miyamoto über Zelda



TOTAL! 3/98

TOTAL! 4/98

TOTAL! 5/98

TOTAL! 6/98

TOTAL! 7/98

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

TOTAL! 8/98

Specials: Interviews mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2 - Seeds of Evil), 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, F-1 World Grand Prix
Tipps&Tricks: Banjo-Kazooie, Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible

TOTAL! 10/98

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

TOTAL! 11/98

Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, 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
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), Star Wars: 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 Snowboarding, V-Rally 99, Star Wars: Rogue Squadron (Teil 3)

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 QBC 99, Smash Brothers, Snowboard Kids 2, Vigilante 8

TOTAL! 6/99

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

TOTAL! 7/99

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

Wars: Episode I - Racer
TOTAL! 8/99
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klax, Silicon Valley
Tipps&Tricks: Shadowgate Classic (Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe

TOTAL! 9/99

Riesenposter: Shadow Man (Teil 1), Pokémon (Teil 1), WWE 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 (Teil 1), Shadowgate 64 (Teil 1), Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 10/99

Riesenposter: Shadow Man (Teil 2), Pokémon (Teil 2), Re-Volt
Specials: Nintendo Space World '99
N64-Tests: Gex 3: Deep Cover Gecko, Racing Simulation 2, Shadow Man
Game-Boy-Tests: Antz, Chase H.Q., Pokémon Blau & Rot, 10-Pin Bowling
Tipps&Tricks: Shadowgate 64 (Teil 2)

TOTAL! 11/99

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

TOTAL! 12/99

Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit dem Zelda-Producer Yoshiki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legend 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 Adven-

ture Racing
Tipps&Tricks: Jet Force Gemini (Teil 1), Mario Golf (Teil 3), Pokémon (Teil 3)

TOTAL! 2/2000

Riesenposter: South Park Rally
Specials: Jahresrückblick 1999
N64-Tests: Armored: 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 (Teil 2), Mario Golf (Teil 4), Pokémon (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 - Project: S.W.A.R.M., NHL 2000, Rayman
Tipps&Tricks: Déjà Vu I&II, Donkey Kong 64, Pokémon (Teil 5)

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 Force Gemini, Pokémon (Teil 6)

TOTAL! 5/2000

Poster: Alle 150 Pokémon
Specials: 64DD-Bericht, Anime & Manga: Kenichi Sonoda
N64-Tests: Hydro Thunder, International Track & Field Summer Games, Rally 99 (NTSC), 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 (Teil 7)

TOTAL! 6/2000

Poster: 2 x 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 (Teil 1), Pokémon Stadium (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: Pokémon Stadium (Teil 2)

TOTAL! 8/2000

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

TOTAL! 9/2000

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

TOTAL! 10/2000

Poster: Pokémon Snap, Waluigi Tennis
Specials: Nintendo Game Cube, Die Geschichte der Videospiele (Teil 10),
N64-Tests: Pokémon Snap, San Francisco RUSH 2049
Game-Boy-Tests: International Track & Field Summer Games, International Superstar Soccer 2000, NASCAR 2000, Pokémon Pinball, XploderGB
Tipps&Tricks: Pokémon Snap (Teil 1)

TOTAL! 11/2000

Poster: Pokémon Gold & Silber, Donkey Kong Country
Specials: D. Gesch. d. Videospiele (Teil 11)
N64-Tests: F1 Racing Championship, Mario Tennis
Game-Boy-Tests: Cannon Fodder, Donald Duck Quack Attack, Microsoft Entertainment Pack Puzzle Collection
Tipps&Tricks: Turok 3, Lufia, Pokémon Snap (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	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80	☐	3/00 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	3/99 DM 6,80	☐	4/00 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	4/99 DM 6,80	☐	5/00 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80	☐	6/00 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80	☐	7/00 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80	☐	8/00 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80	☐	9/00 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	9/99 DM 6,80	☐	10/00 DM 6,80
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80	☐	10/99 DM 6,80	☐	11/00 DM 6,80
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80	☐	11/99 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80	☐	12/99 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80	☐	1/00 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80	☐	2/00 DM 6,80		
☐	10/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80	☐	NINTENDO ⁶⁴ GAMES GUIDE 1/99 DM 9,80		

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

☐ per Eurocheque zur Verrechnung
(Kartennummer 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)



SNES

VERKAUFE

Street Fighter Alpha 2 + Automobili Lamborghini, Preise nach Vereinbarung, Verkauf auch einzeln, Tel.: 02256/622, Alex Ewald

SNES-Importe, Earthbound, FF 3, Brandish, U S 3, Fire Striker, New Horizons, Gaia + T-Shirt, Ultima 2, Nosferatu, Shadowrun etc., etliche Spiele auch für Mega Drive, Tel.: 0441/5940803, Ralf

Verkaufe Super Nintendo mit Netzkabel, 5fach Verteiler + 6 Controllern, Game-Boy-Aufsatz + versch. Spiele mit Spieleanl., Preis nach Vereinbarung, Tel.: 03744/217851, Jörg

Verkaufe Super Nintendo (DM 85) + Spiele (normalerweise DM 45) + Game-Boy-Spiele (normalerweise DM 30), wochentags ab 19 Uhr, Tel.: 03331/20886, Denny

SNES + 2 Pads, Maus, 13 Topspiele (Note 1+ bis 3+) + SGB, Tetris + viele Spieleberater, alle mit Anl. + Orig. Verp., DM 450 + NN, Tel.: 0179/2226283, 14–15 Uhr, Nils

Rollenspiele mit Spieleberater, Preis nach VB, Tel.: 03307/313042, nach 19 Uhr, fragt nach Achim

Verkaufe Breath of Fire 2 in Topzustand, kompl. mit Verp. + Anl. für DM VHB 120, suche außerdem andere RPG für SNES, alle anbieten, zahle gut, Tel.: 05222/2991, ab 19 Uhr, Dirk

SNES, 2 Joypads, Super Game Boy, Secret of Evermore, StarWing, DKC 1–2, Super Mario All-Stars, WWF Royal Rumble, Super Mario World, Tel.: 0208/685511, fragt nach Jutta

Lufia, Illusion of Time, Terranigma, je DM 40, Yoshi's Island, Zelda, je DM 35, DKC 3 DM 25, Mario World, F-Zero, je DM 15, Lufia 2 – Rise of the Sinistrals (us) DM 120, suche FF3 + Chrono Trigger, Tel.: 0202/602948, René

Verkaufe Dragon-Ball- + Sailor-Moon-Spiele für GB, SNES + PSX, kann auch für andere Konsolen Sailor Moon besorgen, Tel.: 030/8256284, Alex

Verkaufe gegen Gebot Breath of Fire 2, Chrono Trigger, Super Mario RPG, Romance 4, Might & Magic 2, Paladin's Quest, Tel.: 0721/7815742, Dana

Verkaufe einen Super Nintendo mit 3 Spielen: Toy Story, StarWing + Super Mario World, für DM 130, Tel.: 07133/200591, Philipp

Secret of Mana (PAL) für DM 150, tausche auch gegen Breath of Fire I (PAL /us) oder

Chrono Trigger (us), schreibt an Arvid Zimmer, Max-Gorki-Ring 26, 17235 Neustrelitz

SUCHE

Suche Spieleanleitung für Young Merlin (Original od. Farbkopie), Tel.: 02381/430373, Ines Bartke

Suche Aristocats + Arielle für SNES, wenn möglich mit Anl. + Orig. verp., zahle bis zu DM 50, Tel.: 09421/89216, Angelika Gierl

Suche Jurassic Park für SNES, dringend!! Gebote an Tel.: 0340/8502482, fragt nach Pascale

Breath of Fire 2 + Super Street Fighter 2, dringend, zahle DM 60–70, Tel.: 039601/26679 od. 0174/9479623, auch SMS, Robert

Suche Dragonball-Spiele, zahle sehr gut! Schickt mir eine SMS, Tel.: 0175/2856400, Stefan

Suche Rollenspiele + Shooter für SNES, FF 2 + 3, Chrono Trigger, Super Aleste usw., zahle gut, Tel.: 06034/5865, Ertan

Lufia-Spieleberater gesucht, bitte guter Zustand, Tel.: 02452/904924, Sebastian

Suche dringend Dragonball Z – Hyper Dimension, zahle DM 50, Tel.: 0212/87274, David

Ich suche denjenigen, der vor kurzem bei mir angerufen hat + mir Dragon Ball 2 angeboten hat, ruf' mich bitte noch mal an, Tel.: 08444/1439, frag' nach Andy

Suche Dragon-Ball- + Sailor-Moon-Spiele für die Konsolen GB, SNES + PSX, wenn gut erhalten, zahle ich gut, Tel.: 030/8256284, Alex

Suche Secret of Mana + Lufia 2, Preise nach Vereinbarung, E-Mail: Ri-chan@gmx.de

Suche Final Fantasy 3, wenn möglich mit Anl. und/oder Spieleberater, Preis nach VB, meldet euch unter Tel.: 02772/957460, Julia

Ich (Sammler) suche die zwei letzten Bomberman-Teile, die mir fehlen, die Teile 1 + 4, zahle gut! Tel.: 069/5962752, ab 18 Uhr, David

TAUSCHE

Terranigma, Secret of Evermore (SNES), Mission: Impossible gegen Stranded Kids (GBC), 1:1! Suche Komplettlösung von Mystic Quest (GB) + Stranded Kids, auch Kopien usw. gegen Bezahlung! Tel.: 0177/7456981, Gaby

Tausche Mystic Quest, Star Tropics, Goonies 2, Pac Man 2, 1:1, gegen Mr. Tuff, Troll (SNES), Faria, Adv. Quest, Beetlejuice, Bugs Bunny, Panik Restaurant (NES), Tel.: 0171/9686851, Joachim

Tausche Breath of Fire 2 gegen Secret of Mana 2, möglichst Raum Leverkusen, lade euch Mew auf GB für DM 10, schickt Spiel, Geld + Levelwunsch an Feena Engelhardt, Elbe Str. 29a, 51371 Leverkusen, Tel.: 0214/21227

NES

VERKAUFE

20 Adventure RPGs, viele US, z. B. Dragon Warrior III, Hydlide, Castlevania 1–3, Pirates, She-

herazade, Archon, King's Night (Square) usw., auch MD, MCD, 300, PSX, DC, Tel.: 0170/2441025, Wochenende, Ronny Wolf

SUCHE

Suche Mega Man 1 + 5 für NES, Tel.: 08761/5786 od. 0179/4061219, ab 17 Uhr, Thomas

Suche NES + Spiele: Wizzards & Warriors, Ice Climber, Ghosts 'n Goblins, Faxanadu, Kung Fu, Excitebike, mit Anl. + Verp. nicht so wichtig, Tel.: 03331/20886, wochentags ab 19 Uhr, Denny

Suche Chrystal Mines, Baby Boomer, Gar-goyle's Quest, Beetlejuice, Bugs Bunny, Adv. Quest, Faria, Troll für NES + SNES, tausche auch 3.1, Tel.: 0171/9686851, Joachim

TAUSCHE

Tausche Shadowrun, Pock und Rocky, Castlevania 4, Final Fight, Mario is Missing gegen Troll, NES Adv. Quest, Faria, Panik Restaurant, Bugs Bunny, Tel.: 0171/9686851, Joachim

GAME BOY

VERKAUFE

Turok 2 DM 20, Metal Gear Solid DM 45, Wario Land 2 DM 35, Duke Nukem DM 35, Game Boy Color DM 100, Lupe mit Licht DM 25, alles orig. verp. + neuwertig, Tel./Fax: 030/8178294, 15–16 Uhr, Robert

Kirby's Dream Land 2, Wario 2, Zelda für GB, V-Rally, Quest for Camelot, Conker's Pocket Tales für GBC, je DM 20, Björn Enders, Bitburger Str. 31, 13051 Berlin, Tel.: 030/9258759

Top-Angebot! Game Boy Color in neon-grün mit blauer Pokémon Edition! Topzustand, für nur DM 140, Tel.: 04525/1755, Philipp

Verkaufe Pokémon Blau orig. verp. + 2 Pokémon-Flummies (Mewtu + Pikachu) + Beanie Baby Pummeluff (12 cm) für DM 45, Tel.: 04822/6248, Fax: 04822/360792, E-Mail: Konishiki-chen@gmx.de

Game Boy mit Tetris, Dr. Mario, Tiny Toons, Probotector, Bill und Ted's Excellent Game Boy Adv., Tel.: 0208/685511, fragt nach Jutta

Ich verkaufe Lucky Luke mit Anleitung für den Game Boy, ich möchte DM 30 dafür haben, ich tausche auch gegen Pokémon Blau, Tel.: 040/5245274, René

Verkaufe GB-Spiele, z. B. Pokémon Rot, Blau, Gelb + suche Dragon-Ball- + Sailor-Moon-Spiele für GB, Tel.: 030/8256284, Alex

SUCHE

Suche Super Game Boy + Zelda - Link's Awakening, Tel.: 0170/8854545, nach 19 Uhr! Simon

Game Boy Color oder Game Boy pocket, billig! Preis nach Vereinbarung, Tel.: 03341/216160, fragt nach Christopher

HARDWARE

SUCHE

Suche Super Swiv für SNES, VB DM 40, verkaufe auch ältere N64-Spiele, Tel.: 0179/4412821, suche außerdem PSX, möglichst mit Bootchip, Tel.: 0170/8473812, Paul

N64

VERKAUFE

Armorines DM 60, Jet Force Gemini DM 80, Forsaken DM 30, Magical Tetris DM 50, Turok – Legenden d. verlorenen Landes DM 70, alle in orig. Zustand, mit Anl. + Verp., Tel./Fax: 030/8178294, 15–16 Uhr, Robert

Harvest Moon 64, neu, N64-US-Version, in Deutschland nicht erhältlich, sehr selten, Fortsetzung des SNES-Klassikers, gegen Gebot, ab DM 199, Tel.: 06781/21382, Florian

Achtung! Ich verkaufe die Super-Oldie-Spiellesammlung mit Armorines, NHL 98, ISS 64 + SF Rush Teil 1 zu nur DM 100, bei Interesse wählt Tel.: 0173/6415497, Aleks

N64, 4 Pads, viel Zubehör, 2 Spiele nach Wahl, DM 220, verkaufe noch 17 Spiele extra, je DM 20–25, alles zus. DM 450–550, ab DM 250 portofrei, zum Bestellen od. Infos Tel.: 04101/29262, Maxi

Verkaufe Donkey Kong 64 (ohne Exp. Pak) DM 50 sowie WipEout 64 DM 30, schreibt an Philipp Bürge, Billwilerstr. 6, CH-9527 Niederhelfenschwil

Verkaufe u. a. Shadowgate 64, South Park, LylatWars, Banjo-Kazooie, Shadow Man, Tetrisphere, Preise auf VB, Tel.: 05252/5966, Mo–Fr 16–19 Uhr, Christian Gehs

Verkaufe/Tausche XG 2, Forsaken, South Park, South Park Rally, mit Anl. + Verp., DM 30, Tel.: 05205/21458, fragt nach Daniel

15 Spiele zu je DM 19 + Donkey Kong 6 (ohne) DM 65, Turok 3 DM 75, übernehme Porto ab 3 Spielen, ruft an unter Tel.: 02261/43917, Alex

N64-Spiele: Donkey Kong 64 DM 50, Turok – Rage Wars (uncut), WipEout 64, Body Harvest, je DM 40, Blast Corps, PilotWings 64, Beetle Adv. Racing, je DM 30, alle mit Anl. + Verp.! Tel.: 0202/602948, René

Achtung! Verkaufe WWF Warzone, Banjo-Kazooie, WCW/NWO Rev., je DM 40 (zu WWF + WCW gibt es kleine Überraschung), DKR DM 40–50, Bomberman 64 + Hero, LylatWars, je DM 30, Wave Race DM 20, Turok 2 (uncut) DM 75, Big Fat Banana Pack DM 85 + Video Bret Hart WWS DM 20, Tel.: 06171/980837, Deveroe

Verkaufe N64 + 2 Controller, RP + 10 Topspiele, z. B. Zelda, Star Wars: Rogue Squadron, Turok 1 + 2, Shadow Man, Super Mario + viele N64-Mags, DM 400, Tel.: 06404/1483, Wolfgang Meyer „Kupi“



NICHT WEINEN WIR KOMMEN JA WIEDER

Erwin ist heut' nicht zu halten,
nicht mal von dem Wind, dem kalten.
Schnellen Schrittes eilt er munter
seine Lieblingsstraße runter.
Diese ist extrem vereist,
sodass er bequemer reist
auf dem Boden seiner Höse.
Mutter wird wahrscheinlich böse,
doch er setzt Prioritäten,
geht es ihm um Qualitäten.
Die bekommt er jedes Mal,
holt er sich nur die TOTAL!

© Der Tobi™

Weihnachten steht vor der Tür, und langsam wird es Zeit zu überlegen, was unter dem Tannenbaum liegen soll. Damit ihr wisst, was ihr zum Fest der Liebe in den Verkaufsregalen findet, geben wir euch einen kleinen Vorgeschmack auf die **TOTAL! 1/2001**. Am **22. Dezember** könnt ihr sie aus den Klauen des Zeitschriftenhändlers befreien.

Von Honigbären und Rotkamm-Möven



Banjo-Tooie (N64)

Was wäre eine TOTAL!-Vorschau ohne Banjo-Tooie! Nintendos Verspätungsgenie treiben die Spannung wirklich bis zum Höhepunkt. Der ist nun erreicht, denn kommenden Monat werden wir das tierische Duo endlich durch ihr neues Abenteuer begleiten können!



Pokémonia TOTAL!



Die Pokémon blasen erneut zum Angriff! Mit *Pokémon Puzzle Attack* (GBC), *Pokémon Trading Cards* (GBC) und *Hey you, Pikachu!* (N64) gibt es wieder genügend Futter für alle Freunde der niedlichen Knuddelmonster.



Er kommt!

Nein, nicht *Knight Rider*, sondern Conker! Lange genug mussten wir auf den süßen, rabiaten Nager warten, doch endlich stehen die Sterne günstig, und ihr könnt euch auf den Test von *Conker's Bad Fur Day* freuen.

Mehr Dunkelheit für alle!

Rollenspieler erwartet in der nächsten TOTAL! *Eternal Darkness* von Nintendo. Vorausgesetzt, es wird nicht verschoben, aber malen wir den Teufel nicht an die Wand.



Eternal Darkness (N64)



Alles nur Show

Im Fernsehen können die WWF-Artisten mit ihren schlecht gespielten Seifenopern nicht überzeugen, doch mit *WWF No Mercy* ändert sich die Lage. Lest den umfassenden Test dieses Hitkandidaten!



WWF No Mercy (N64)



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Markus Matejka (ViSDP)
Leitender Redakteur: Holger Reher (hgr)
Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi), Friederike Witt (fw)

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Thomas Biedermann, Cäcilie Cichonski, Heinke Vogt

Verlagsleiter: Markus Matejka

Anzeigen: Michael Gremilza, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-15, Fax: 0 40/39 50 43, E-Mail: mgremilza@x-plain.de
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSDP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43, E-Mail: total@x-plain.de, Internet: www.x-plain.de

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: The Legend of Zelda™: Majora's Mask™ © 2000 Nintendo

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

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

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

Playcom

Software Vertriebs GmbH



SOFTWARE

Daikatana	dt	99.99
F1 Racing Championship	dt	109.99
Int. Superstar Soccer 2000	dt	109.00
James Bond: The world is not Enough	dt	94.99
Legend of Zelda, The:Majora's Mask	dt	139.00
Mario Party 2	dt	109.99
Mario Tennis	dt	119.99
Mickey's Speedway USA	dt	139.00
Multi Racing Championship	dt	24.99
Perfect Dark	dt	109.99
POKÉMON Snap	dt	119.99
POKÉMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00



HARDWARE

Joypad Nintendo grau	dt	44.99
Nintendo 64 ohne Spiel - Grau	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Green	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Orange	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Purple	dt	199.00
Nintendo 64 Pikachu - blau/gelb	dt	249.00

Nintendo 64 ohne Spiel
verschiedene Farben



Perfect Dark

DM 109.99



je DM 199.-

Versand

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



Pokémon Snap
DM 119.99



Pokémon Stadium
inkl. Transfer Pak

DM 139.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR



SOFTWARE

	Biene Maja-Auf der Klatschmohnwiese	dt	59.99
	Casper (Color)	dt	54.99
	Disney's Dinosaur	dt	59.99
	Donald Duck - Quack Attack	dt	59.99
	Donkey Kong Country (Color)	dt	64.99
	Gold & Glory: The Road to El Dorado	dt	59.99
VKF	Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	59.99
	Heroes of Might & Magic (Color)	dt	59.99
VKF	Looney Tunes: Rache vom Mars	dt	59.99
VKF	Lucky Luke - Banditen Express	dt	59.99
	Moorhuhnjagd (Color)	dt	59.99
	NBA in the Zone 2000 (Color)	dt	59.99
	POKÉMON Pinball	dt	64.99
	Prince of Persia (Color)	dt	24.00
	Pumuckls Abenteuer im Geisterschloß	dt	59.99
	Rainbow Six (Color)	dt	59.99
VKF	Schlümpfe - großes Abenteuer, Die	dt	59.99
	Tony Hawk's Pro Skater 2	dt	59.99
	Winnie Puuh - Abenteuer im Hundert.	dt	59.99



HARDWARE

	Dual Link Kabel Universal	dt	14.00
	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
VKF	Schummelmodul Blaze X-Ploder	dt	64.99
	Tasche POKÉMON Pikachu	dt	19.00

Gameboy Color incl. Batterie
verschiedene Farben



je DM 149.-



Pokémon Pinball

DM 59.99



Donald Duck -
Quack Attack

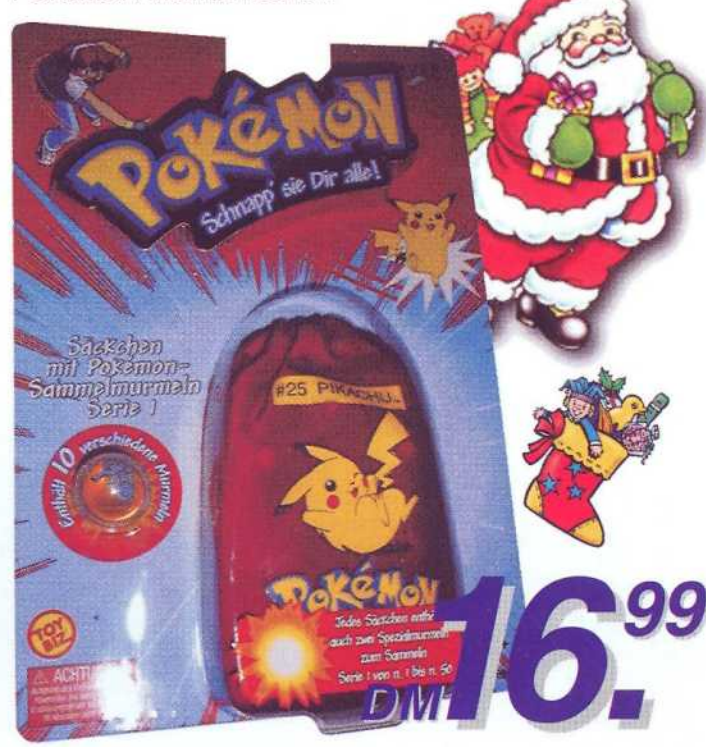
DM 59.99

POKÉMON

MERCHANDISE

POKÉMON Monster Bälle	dt	24.00
POKÉMON Murmeln Serie 2	dt	16.99
POKÉMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKÉMON Sammelmagnet (sprechend)	dt	19.99

POKÉMON Murmeln Serie 2



DM 16.99

versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99089 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300, Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa. 9.00-16.00 Uhr. Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit - gekennzeichnete Produkte sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Die mit VKF gekennzeichneten Produkte werden Versandkostenfrei geliefert. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

AB INS NETZ! MIT TIGERSTARKEN STICKERN



Cool drauf und schnell drin: Hol dir die **10 lässigen Sticker** zum Sammeln, mach ein cooles **TeamTiger-Actionfoto** mit deinen Freunden und dann geht's ab - ins Internet. Einfach anmelden, schon bekommt ihr eure **eigene Homepage!** Und jetzt der Hammer: Alle TeamTiger-Mitglieder wählen jeden Monat die besten **Fotos**. Wenn ihr dabei seid, gewinnt ihr **fette Preise!** Die Sticker und noch mehr Infos gibt's jetzt in allen **FROSTIES-** und **CHOCOS-**Packungen und unter www.teamtiger.de.

Kellogg's

