2/95 FEBRUAR DM 6 sfr 6 • öS 50 • Lire 8200 C 30368

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES GAME BOY

Bilder in 3-D



- Warum sie funktionieren
- Wie man sie erzeugt

Tests & Infos zu:

- Jurassic Park 2 • Rise of the Robots • NBA Jam (Game Boy)
- Samurai Shodown (Game Boy)

TIPS & TRICKS



- T&T-Poster ‚Donkey Kong Country'
- Mogel-Codes für ARP & Game Mage
- ‚Blackhawk'-Lösung, Teil 1
- ‚Street Fighter II'-Kurs, Teil 2
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN

GÜNSTIGE GAMES in den KLEINANZEIGEN

WAS BRINGT ‚ULTRA 64'?

NINTENDOS ZUKUNFT

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

TOTAL! NEU

‚VR 32' – GAME BOY IN 3-D?

Kürzlich wurde in Japan das Geheimnis um Nintendos 32-Bit-Virtual-Reality-System gelüftet. Aus dem ‚VR32' wurde der ‚Virtual Boy'. Entgegen allen Vermutungen ist das von der US-Firma ‚Reflection Technologies' co-entwickelte Gerät eine übergroße VR-Brille. Schaut Ihr durch das gute Stück, schwebt das dreidimensional wirkende Bild in sanften Rottönen vor Euch im Raum. Wie schon beim Original-Game-Boy muß man auf unterschiedliche Farben verzichten. Herzstück des Systems ist ein 32-Bit-RISC-Prozessor, der sowohl für das Display als auch die Spiele zuständig ist. Gespielt wird mittels Joypad, das mit der Brille verbunden ist. In dessen Griffen sind die Batterien untergebracht. Eine Spieldauer von 7-8 Stunden pro Satz soll möglich sein. Im April werden (in Japan) zusammen mit dem Gerät drei Spiele erscheinen: ein neues Mario-Abenteuer, ein Box-Spiel à la ‚Punch Out' und ein Flipper. Danach sollen monatlich zwei bis drei Titel erscheinen. Der Preis für das Gerät soll bei 19.800 Yen (ca. DM 300,-) liegen, Spiel-Preise sollen auf Game-Boy-Niveau sein.



Madden NFL '95

Gameplay
Dank des integrierten Ligamodus' und einigen Feinheiten hat sich das Gameplay glatte sechs Punkte redlich verdient.

Dauerspaß
Spielspaß ohne Ende ist angesagt. Nicht nur wegen des Ligamodus', sondern auch wegen speicherbaren Rekorden mit Namenseingabe.

Grafik
Die Grafik ist zum Vorgänger geringfügig verbessert. Einige neue, teils sehr lustige Animationsphasen sind hinzugekommen.

Sound
Die Soundeffekte sind durchweg gut, auch die Sprachausgabe kann gefallen. Etwas mehr Abwechslung wäre aber wünschenswert.

TOTAL! - CHECK

Genre	Sport
Levels	29 Teams
Schwierigkeitsgrad	... je nach Paarung
Continues	Batterie
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 1-

AUFGEWERTET DANK LIGA

Böse Falle: In TOTAL! haben wir das Footballspiel „Madden NFL '95" getestet – und bemängelten bei dieser Gelegenheit, warum in aller Welt kein Liga- und Play-off-Modus eingebaut seien. War unsere Testversion auf Platine etwa doch nicht vollständig? Der deutsche Vertrieb bestätigte uns auf Anfrage, daß wir die fix und fertige Endversion erhalten hätten – aber da hat er sich leider geirrt. Die fertige Version enthält nun doch die vermißten Modi – wir haben es selbstverständlich nachgeprüft! Daher findet Ihr an dieser Stelle unsere Neubewertung: Statt der seinerzeit vergebenen ‚2–' gibt's jetzt eine wohlverdiente ‚1–' und das beliebte „TOTAL! genial" – siehe Wertungskasten. Sorry für dieses Verwirrspiel!

UNABHÄNGIGES TOTAL! Genial GÜTESIEGEL





Dank Ligamodus gibt es jetzt doch noch das wohlverdiente ‚TOTAL! genial' – da wird sich der gute, alte John Madden aber freuen ...

FX FIGHTER



Zuerst die schlechte Nachricht: „FX Fighter" wird wohl kaum vor Mai erscheinen. Und jetzt die gute: Seht Euch mal die Screenshots an! Was uns Hersteller Argonaut auf dem SuperNES servieren wird, riecht verdächtig nach einem Knaller – solide Spielbarkeit vorausgesetzt Ein Super-FX-Chip soll der Vektor-Prügelei de nötigen Dampf machen, Zoom-Funktionen und 360 Grad-Drehungen für die nötige Übersicht sorgen. Ei 16-Bit-Konkurrent für ‚Virtua Fighter' auf Segas Saturn?

RECYCLING

Willkommen zum TOTAL!-Recycling-Workshop. Heute erzählen wir Euch, was man aus alten Action-Prügelspielen macht: Neue alte Action-Prügelspiele. Neue Verpackung, neues Gehäuse mit Steinzeit-Gameplay. Ort, Zeit und Personen ändern sich, aber spielerisch bleibt's ein alter Hut – eben so wie bei Taitos neuestem Game „Sonic Blast Man II": Allein oder zu zweit stiefelt Ihr durch eine horizontal scrollende Gegend und macht dabei allerlei daherspazierenden Bösewichtern das Päckchen. Hoffentlich lassen sich Altmodule demnächst zu hübschen Parkbänken verarbeiten ...







Wo haben wir denn das schon mal gesehen? Der ‚Sonic Blast Man' zieht was Neuigkeiten angeht nicht die Wurst vom Teller

HÖHLENMENSCHS RACHE

Ein Nachzügler der großen Steinzeitwelle für Game Boy kündigt sich an: Der kleine Höhlenmensch Bonk benutzt seinen Kopf, um sich aus allerlei Miseren zu retten. Hudson Softs Jump&Run „Bonk's Revenge" bringt es auf dem Super Game Boy dabei sogar zu ganz ansehnlichen Farben!



