10/95 Oktober • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 56 • LIT 9500 • C 30368

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES ULTRA 64 GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Reportagen

- Alle Fußballspiele im Test
- Genre-Durchblick: Rollenspiele
- Virgins Knüller: Cool Spot 3 & Earthworm Jim 2



Tests & Infos

- Ultra 64 & Virtual Boy
- Primal Rage
- Castlevania – Vampire's Kiss

Tips & Tricks

- Super-Turrican-2-Levelkarten
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- HELPLINE: Leser helfen Lesern
- Action-Replay-Codes



Sensationell

Yoshi's Island – Super Mario World 2

Das beste Videospiel aller Zeiten bricht sämtliche Rekorde

Unglaublich

Killer Instinct

Rares Ultra-64-Hit auf dem SuperNES

Exklusiv

Yoshi's Island – Levelkarten

16 Seiten Special zum Herausnehmen



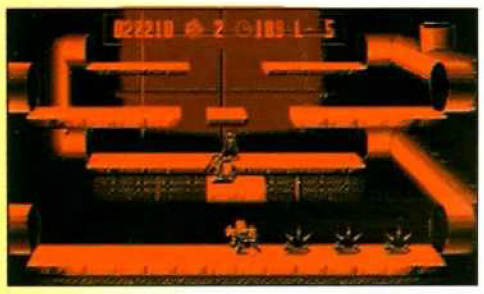
TESTS INFOS NEWS TIPS & TRICKS

4 393036 806804 10

TOTAL! NEU

DER **VIRTUAL BOY** IST DA!

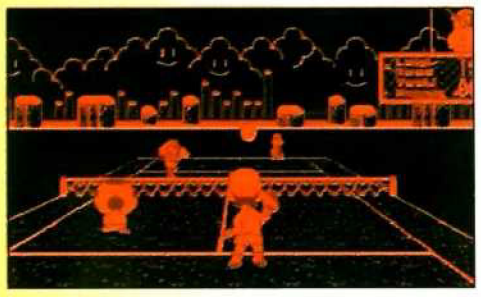
Am 14. August begann in den USA der Verkauf von Nintendos ‚halb tragbarer' Konsole. In Japan ist der Virtual Boy gar seit dem 21. Juli erhältlich. Kernstück des Systems ist sein ungewöhnlicher Virtual-Reality-‚Guckkasten', eine Art ‚überdimensionierte Skibrille auf Füßen', die Darstellung basiert auf LED-Technik (vgl. auch TOTAL! 9/95). Ein 32-Bit-RISC-Prozessor liefert die nötige Rechenleistung für hochauflösende Grafik – rot auf schwarz – und unglaubliche 3-D-Effekte. Seinen Saft bezieht das Gerät aus sechs Mignon-Batterien, die im Joypad untergebracht sind und Energie für ca. sechs Stunden Spielspaß liefern. Ein Netzadapter ist separat erhältlich – und auf Dauer sehr praktisch, da der Virtual Boy sowieso stets auf einem Tisch aufgestellt werden muß. Der Preis liegt in den Staaten bei 159 $, die Module schlagen mit jeweils 30 bis 40 $ zu Buche. Ein Deutschland-Release des Virtual Boy ist für 1996 angedacht genauer Termin und Preis stehen bislang noch nicht fest.



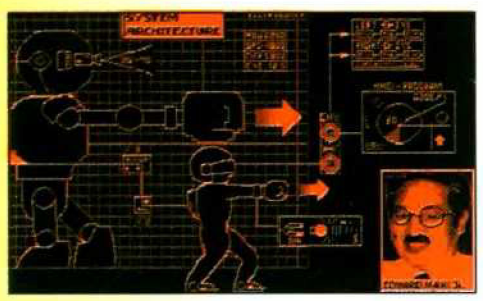


Mario Clash und Mario's Dream Tennis unterstützen die Link-Option des VB. Mittels Link-Kabel könnt Ihr zwei Geräte koppeln – und mit- oder gegeneinander spielen



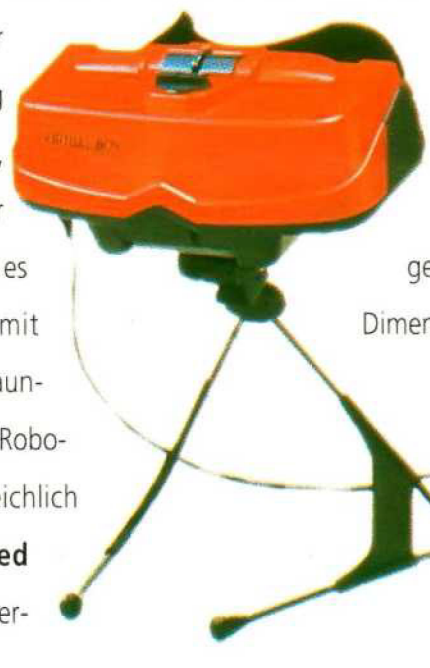


Der 3-D-Effekt des Virtual Boy ist hervorragend (z. B. wenn Ihr bei Mario's Dream Tennis ans Netz geht). Da stört es eigentlich kaum, daß die Grafik nur rot und schwarz ist



Handfeste Keilereien gibt's bei dem Kampfsportspiel Teleroboxer zu überstehen – zur Zeit der schwächste VB-Titel

Keine Nintendo-Konsole ohne Klempner: **Mario Clash** ist eine 3-D-Variante des uralten ‚Mario Bros.', in dem Ihr Mario und Luigi nicht nur nach rechts und links, sondern auch nach vorn und hinten lenken könnt. Mit ‚Wario's Cruise' erscheint in Kürze die VB-Version von ‚Super Mario Bros.' Sportspielfans kommen bei **Mario's Dream Tennis** auf ihre Kosten, bei dem sich die ganze Mario-Sippe – inklusive Yoshi und Donkey Kong Jr. – am Nobelsport versucht. Ihr betrachtet das Geschehen von einer Position hinter dem Spieler, wobei der Platz beeindruckend flüssig zoomt. Wer's deftiger mag, ist vielleicht ein Fall für **Teleroboxer**, bei dem Ihr es aus der Ich-Perspektive mit verschiedenen schlechtgelaunten (und schlagkräftigen!) Robotern zu tun bekommt. Reichlich Action verspricht auch **Red Alarm**, das an ‚StarWing' erinnert, wobei das Gameplay jedoch nicht so linear abläuft wie bei dem SNES-Klassiker. Der Flipper **Galactic Pinball** zeigt fünf verschiedene Tische aus einer räumlichen Schrägperspektive, statt Stahlkugeln werden hier pfeilschnelle Pucks über die Spielfläche katapultiert. Nintendo-typisch gibt es zahlreiche Bonus-Games, u. a. eine ‚Galaga'-artige Baller-Stage mit einem Gastauftritt der legendären Metroiden-Jägerin Samus Aran! Und zu guter Letzt werden auch Tetris-Freunde bestens bedient: **Panic Bomber** bereitet ein fröhliches Wiedersehen mit den knuddligen Bombermännern, die in Tetris-Manier herunterfallende Objekte sortieren – und bei passender Gelegenheit standesgemäß zum Zerbersten bringen. In Sachen dritte Dimension geht's hier natürlich etwas gemäßigter zu – lediglich die animierten Hintergründe nutzen die 3-D-Fähigkeiten der Konsole.









‚Galactic Pinball' (links) bietet Langzeitspaß durch zahlreiche Bonus-Games und speicherbare Highscorelisten. ‚Red Alarm' (unten links) präsentiert sich als schneller Vektorshooter à la ‚StarWing'. Panic Bomber (unten) ist zwar nicht in 3-D, macht aber trotzdem mächtig Spaß



