4/95 APRIL • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 56 • LIT 9200 C 30368

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Tests & Infos zu:



- True Lies
- Spider-Man
- Wario Blast
- Demon´s Crest
- Jungle Strike

TIPS & TRICKS



- ‚Earthworm Jim'-Lösung, Teil 1
- ‚Sword of Hope'-Tips, Teil 1
- ‚Blackhawk'-Lösung, Teil 3
- ‚Street Fighter II'-Kurs, Teil 4
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- Mogel-Codes für ARP, Game Genie & Game Mage

Auf der Jagd nach den 101%

Tips & Tricks-Poster Donkey Kong Country



REPORT: SPIELEN & SPAREN

Module billig an- und verkaufen – so wird´s gemacht!

GÜNSTIGE GAMES in den KLEINANZEIGEN!

TESTS INFOS NEWS TIPS & TRICKS

4 393036 806804

COMIC-COP

Der britische Comic-Cop Judge Dredd ist hierzulande bislang recht unbekannt – aber das wird sich ändern. Der erste Kinofilm über den nicht zimperlichen Ordnungshüter der Zukunft ist zur Zeit in den Staaten in der Mache, die Hauptrolle spielt Sylvester Stallone. Acclaim sicherte bereits sich die Videospiel-Lizenzen und beauftragte die britischen Entwickler von Probe mit der Programmierung. Veröffentlicht wird im Sommer. Auf dem deutschen Markt ist allerdings bei diesem Thema etwas Vorsicht angesagt: Das **„Judge Dredd"**-Spiel für den C64 wurde 1988 von der BPjS auf den Index gesetzt ...



DESERT STRIKE DELUXE

Heiße Heli-Action will Gametek auf das heimische SuperNES bringen: Ihr **Air Cavalry** sieht ein bißchen aus wie ein ‚Desert Strike de Luxe' und baut auf schnelle 3-D-Grafik im Mode 7. Zwei Spieler dürfen sich bei geteiltem Bildschirm gleichzeitig betätigen, um in zahlreichen Missionen reichlich gegnerisches Waffenmaterial zu schrotten. Erscheint in Kürze!







HERR DER WAFFEN

Wenn zwei „Street Fighter"-Entwickler den Plan haben, das Prügelspielgenre zu revolutionieren, klingt das auf jeden Fall vielversprechend. James Goddard und Dave Winstead gehörten zwar nicht zum harten Kern des Designerkreises, aber beide stiegen bei Namco ein und arbeiten seitdem eng mit Visual Concepts („ClayFighter") zusammen. Wenn es ihnen gelingt, ihre Ideen entsprechend umzusetzen, könnte die Luft für Street Fighter dünner werden.



In den Staaten erst für Mai angekündigt, macht Weapon Lord für SuperNES bereits jetzt von sich reden: In einer Fantasy-Welt tretet Ihr mit waffenschwingenden Helden gegeneinander an. Revolutionär ist: Es soll verschiedene Block-Stärken geben und Angriffe, die Blocks neutralisieren. Im Kampf mit den Waffen kommt es auf die Stärke der Attacke an, um eine mögliche Abwehr zu durchbrechen oder den Gegner gar zu entwaffnen. Ferner ist von mehr als zehn Spezialattacken pro Figur die Rede, die sieben Kämpfer sollen äußerst detailliert und groß dargestellt sein. 24 MBit sind angesagt!







DA SIEHSTE ROT!

Auf der CES in Las Vegas wurde Nintendos neues Wunderkind erstmals der breiten Öffentlichkeit präsentiert: der **Virtual Boy**. Erste News und Facts über die neue Konsole haben wir Euch bereits in TOTAL! 2/95 (S. 6) und 3/95 (S. 10) geliefert, jetzt gibt's die ersten Hochglanzbilder der 3-D-Konsole.

Hier sind nochmals die technischen Details im Telegrammstil:

Prozessor:	32-Bit-RISC mit 20 MHz Taktfrequenz
Display:	hochauflösende LED-Displays, rot, 3-D-Darstellung
Software:	Cartridges mit maximal 128 MBit Speicherkapazität
Steuerung:	separates Joypad (gleichzeitig Batteriebehälter)
Stromversorgung:	6 Batterien Typ AA (für ca. 7-8 Stunden Betriebsdauer)
Sound:	Stereo-Digitalsound
Veröffentlichung:	April '95 in Japan, Europa wahrscheinlich nicht vor '97, wenn überhaupt, USA: geplant
Preis:	19.800 Yen (ca. 300,– DM) in Japan
erste Spiele:	**Tolero Boxing** (Boxspiel), **Pinball VB** (Flipper), **Mario Bros. VB** (Jump&Run)



Witziges Pad mit zwei Steuerkreuzen und vier Buttons. Genial: die schweren Batterien geben dem Pad das nötiges Gewicht



Nicht für unterwegs? Doch: Ein Tragegurt für den VB ist geplant!

