6/96 Juni • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500 C 30368

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNG

SUPER NES NINTENDO 64 G

JUBILÄUMSAUSGABE

Special

- Die 50 besten SuperNES-Spiele, Teil 2
- Poster: Battle Arena Toshinden
- Report: Strategiespiele & Wirtschaftssimulationen

Tests & Infos

- Super Bomberman 4 (SNES)
- Secret of Mana 2 (SNES)
- Battle Arena Toshinden (GB)
- Pinocchio (GB)
- Defender/Joust (GB)



Interview

mit dem Super-Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto

TIPS & TRICKS

Toy Story

Alle Levelkarten:
Komplettlösung, Teil 1

3 Jahre TOTAL!

Deutschlands erfolgreichstes Videospiel-Magazin feiert Geburtstag

X-PLAIN VERLAG

4 393036 806804 06

Project Reality/Ultra 64/ Nintendo[64] & VR 32/Virtual Boy

In den vergangenen drei Jahren berichtete TOTAL! nicht nur über die schon erhältliche Nintendo-Hardware, sondern selbstverständlich auch über Neuheiten wie ‚Nintendo[64]' und ‚Virtual Boy'. Wir lassen unsere Berichterstattung in Stichpunkten Revue passieren – viel Spaß, bei dem ‚etwas anderen' Rückblick!



T! 12/93: Unter der Überschrift „Nintendo: Übermaschine in Planung" informieren wir Euch Ende 1993 zum erstenmal über das ‚Project Reality', geben erste technische Daten und liefern die Skizze einer Konsole und einer 3D-Brille – so stellten sich die Kollegen der englischen TOTAL! damals Nintendos neues Flaggschiff vor ...
T! 1/94: Weitere News folgen (SiliconGraphics-Technologie), u. a. neue technische Daten
T! 6/94: Im Laufe des Jahres '94 soll eine PR-Arcade-Version auf den Markt kommen, Ende '95 kann mit der Heimversion gerechnet werden
T! 9/94: Der Name ‚Ultra64' taucht zum erstenmal auf --- Nintendo weißt auf ‚Riesenmodule' hin, die zwischen 100 und 150 MBit Speicher haben sollen --- Von einem 3D-Prügelspiel Namens ‚Killer Instinct' und einem rasanten Autorennen (‚Cruis'n USA') ist die Rede
T! 11/94: ECTS-Messe-Report aus London: Auf einem Händler-Meeting wird die Existenz einer 32-Bit-Konsole von Nintendo bestätigt – es wird gemunkelt, daß das ‚VR 32' ein Projektionsgerät sein soll --- Das U64 wird auf alle Fälle mit Cartridges laufen, etwas schwammige Aussagen von Nintendo lassen aber darauf schließen, daß ein CD-Laufwerk in Vorbereitung ist



T! 12/94: ‚Cruis'n USA', das erste ‚Ultra64-Spiel' steht in den Spielhallen, TOTAL! liefert die dazugehörigen Bilder --- Die (mittlerweile tragbare) 32-Bit-Konsole soll im Frühjahr'95 für ca. 250 $ in den USA erscheinen
T! 1/95: Nun gibt es auch Bilder zu ‚Killer Instinct' sowie zahlreiche Infos --- Nintendo betont, daß die Heim-Ultra64-Version des Spiels ‚mindestens 1:1-Qualität' haben wird
T! 2/95: Der TOTAL!-Redaktion gelingt es, einen der wenigen, sich zu diesem Zeitpunkt in Deutschland befindlichen, ‚Killer Instinct'-Automaten ausfindig zu machen --- Wir schießen (lange bevor die Konkurrenz mit Bildern dienen kann) die spektakulärsten Screenshots des Spiel --- Die Titelstory dieser Ausgabe ist geboren, im dazugehörigen Report gehen wir zudem ausführlich auf ‚Cruis'n USA' ein --- Zudem wird das Geheimnis um das ‚VR 32' gelüftet: Es ist der Virtual Boy, eine übergroße VR-Brille, die im April'95 in Japan erscheinen soll --- Erste Titel: ein Mario-Abenteuer, ein Boxspiel und ein Flipper
T! 3/95: Messe-Report Las Vegas: Das U64 soll noch Weihnachten '95, spätestens aber Januar '96 in Deutschland erscheinen --- Ansonsten gibt es in der Spielerstadt noch den ‚Virtual Boy' zu sehen (div. Rotstufen statt Farbe!), er wird wohl nicht in der BRD erscheinen



T! 4/95: News zum ‚Virtual Boy': exakte Daten, Bilder und die Namen der Software
T! 7/95: E3-Messe in Los Angeles: Endlich sind sie da, die ersten Bilder vom Ultra 64: ansehnliches Design, vier Joystickports – das war's aber auch schon --- Nintendo braucht noch mehr Zeit zum Entwickeln --- Am 1.12.95 soll das U64 in Japan, im April '96 in den USA und Europa erscheinen
T! 9/95: Wir präsentieren die ‚Virtual Boy'-Screenshots der Start-Titel, eine Softwareübersicht und bringen Euch zudem die 3D-Technik der Brille näher --- Viele Softwarefirmen sind nach wie vor skeptisch und wollen die Entwicklung in Japan und den USA abwarten --- Ein Release in Deutschland wird immer unwahrscheinlicher --- Die U64-Entwickler haben noch immer keine Prototypen auf dem Tisch --- Die externe Harddisk (und kein CD-ROM) kommt wohl nicht vor 1997 auf den Markt
T! 10/95: Der ‚Virtual Boy' ist nun offiziell in Japan und den USA erhältlich --- Auf der Shoshinkai-Messe in Tokio will Nintendo das U64 samt zehn Spielen vorstellen --- Die Entwicklungssysteme sind ausgeliefert --- Das Gerät soll noch leistungsfähiger sein als bisher angenommen --- Genial: TOTAL! veröffentlicht ein Bild des bis dato noch geheimen Pads und erklärt schon zu diesem Zeitpunkt die Vorzüge des guten Stücks (Analog-Stick!) --- Angepeilter Veröffentlichungstermin: noch immer April'96



T! 11/95: Eure Fragen in der Leserpost beschränken sich mittlerweile fast nur noch auf ein Thema: U64! --- LucasArts hat die Arbeiten am Star-Wars-Spiel ‚Shadows of the Empire' offiziell bestätigt
T! 1/96: Aufgrund der Neugründung unseres Verlages, der auch den unfreiwilligen Verzicht auf TOTAL! 12/95 mit sich führt, erstatten wir in einem kleinen Rahmen Bericht über die Messe des Jahres: der Shoshinkai in Tokio
T! 2/96: Nach unserer ‚Notausgabe' folgt diesmal ein Special-Report über alle auf der Messe vorgestellten Spiele (wenngleich nur zwei der gezeigten Titel in spielbaren Versionen vorlagen!), das geniale Joypad und natürlich über das Innenleben des 64-Bitters, der in Japan ‚Nintendo[64]' heißen wird
T! 3/96: Am 21. April 1996 soll das Nintendo[64] (von nun an weltweite Bezeichnung) in Japan, am 30. 9. '96 in den USA erscheinen --- Von offizieller Seite gibt es keinen konkreten Termin für Deutschland
T! 4/96: Neuer BRD-Release: November '96 --- Preis: weniger als 500 DM --- Auf einer Pressekonferenz in Tokio wird klar, daß das N64 in Japan erst am 23. Juni erscheint --- Miyamoto soll Zeit haben, um den letzten Feinschliff an ‚Super Mario 64' vornehmen zu können
T! 5/96: Wir zeigen Screenshots des Acclaim-Spiels ‚Turok', von dem uns eine 40%ige Video-Demo vorliegt
T! 6/96: Haltet Ihr in Händen
T! 7/96: Wir werden unseren großen Messe-Report von der E3 in Los Angeles präsentieren, wo das N64 erstmals offiziell ‚im Westen' vorgestellt wird
T! 12/97: Das Nintendo64 ist weltweiter Marktführer im Konsolenbereich --- Das Weihnachtsgeschäft boomt gigantisch --- Die im Jahre '95 eingeführten 32-Bitter von Sega und Sony sind Schnee von gestern --- Miyamtos neuester Geniestreich reizt die Leistungsfähigkeit der Konsole vollends aus: Das Ergebnis ist schlichtweg unglaublich --- Die PC-Software verblaßt im Vergleich zu den N64-Spielen immer mehr --- Nintendo kündigt eine weitere Konsole an: das Giga 128 ... alles Spinnerei? TOTAL! lesen, und Ihr wißt auch in Zukunft Bescheid!!!

weiter auf seite 24