

# MEDIA MAG

ALLE OHNE KOMPROMISSE



## ULTRA 64

**20 SEITEN**

**Technik, Facts  
& alle Spiele**

- Super Mario 64
- Pilotwings
- Shadow of the Empire
- Mario Kart R
- Starwing 2
- Buggy Boogie
- Waveracer
- Golden Eye

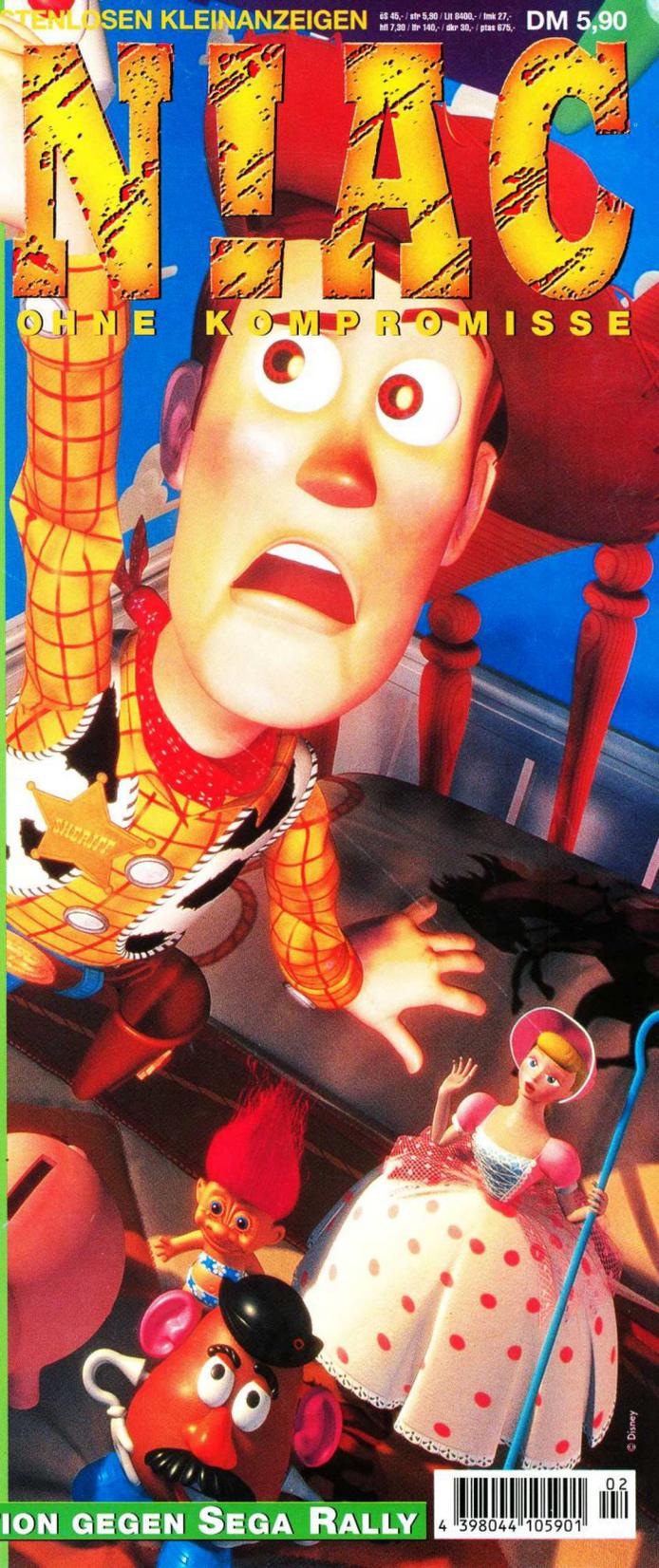


**DISNEY'S**

# TOY STORY

**Film &  
Spiel**

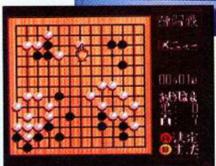
mit perfekter Computergrafik



© Disney

**RIDGE RACER REVOLUTION GEGEN SEGA RALLY**





50% fertig und noch ohne Titel: Auf der Shoshinkai-Messe zeigte Nintendo ein 64-Bit-"Mario" und ein "Kirby"-Spiel. Neun weitere Eigenproduktionen liefen als Video.



Spiele, die wir in Deutschland niemals erleben werden: Go-Simulation von BPS, Glücksspiel-Simulation von Sammy, Damen-Wrestling von KSS.

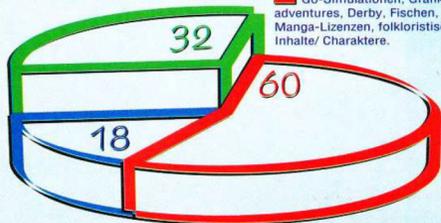
**D**ie Famicom Space World, Messe des japanischen Spielzeughandels Shoshinkai, stand im Zeichen des Nintendo 64 (großer Bericht ab Seite 6), war in Hinsicht auf die Software-Quantität aber ein Super-Nintendo-Ereignis. Über 100 neue Spiele für den 16-Bitter hatten die zum Großteil japanischen Third-Party-Lizenznehmer nach Tokyo gekarrt. Für deutsche Nintendo-Fans ohne Fernsteineigung war das meiste uninteressant. Wie zum Ende des NES-Ära vor knapp fünf Jahren konzentrieren sich Hersteller wie Konami, Namco und Imagineer zunehmend auf lokale Software; d.h. Spiele,

die den spezifischen Geschmack des japanischen Publikums ansprechen. Noch beliebter als die Umsetzungen japanischer Glücks- und Brettspiele (elf neue Titel), exotischer Sportarten (drei Fishing-Spiele, fünf Derby- und Pferdezucht-Simulationen) und Baseball (u.a. von Konami und Namco) sind Rollenspiele. In Tokyo rangen gleich mehrere

## Super Nintendo-Spiele:

Deutschland-tauglich  
oder Japan  
only?

- **Deutschland-tauglich:** Action-Spiele, Jump'n'Runs, Mainstream-Sportarten...
- **bedingt für den deutschen Markt geeignet:** Rollens- und Strategiespiele, Wirtschaftssimulationen
- **Nur für Japan:** Mahjong- und Go-Simulationen, Grafik-adventures, Derby, Fischen, Manga-Lizenzen, folkloristische Inhalte/ Charaktere.



# FORUM

Die Messe der Shoshinkai-Spielzeughändler war die Start-rampe für das Nintendo 64, aber auch ein Schaufenster der letzte Welle von Super-Nintendo-Spielen.



Großprojekte um die Aufmerksamkeit der Besucher: Neben Squares "Mario RPG" und Nancos 48-MBit-Koloß "Tales of Phantasia" wurde das langerwartete "Dragonquest 6" gezeigt, die aktuellste Manifestation der lange Zeit erfolgreichsten Rollenspielerieserie Japans. Erfreulich für MANIACS: Laut Nintendo wird das 32-MBit-Epos eingedeutscht nächstes Jahr

Ein Fest für Rollen- und Strategiespieler: Auch die Fantasy-Knüller "Bahamut Lagoon" und "Fire Emblem 2" debütierten auf der Famicom World 95.

für das Super Nintendo ausgeliefert. Weitere Fantasy-Highlights (die voraussichtlich nicht zu uns kommen): Squares "Bahamut Lagoon", "Far Side of Eden" (die erste Nintendo-Version des populären PC-Engine-Rollenspiel von Hudson), "Ys 5" und Banprestos "Onin", die



Super-NES-Spiele via Satellit: In Japan ist "Satellaview" seit einem Jahr auf Sendung.

Hohe Priorität genießt für den Marktführer der "Satellaview"-Adapter für das Super Nintendo, der in Japan erfolgreich gestartet ist und über den wir in der nächsten MANIAC berichten. Obwohl sich Nintendo zum Thema Telekommunikation noch aus-schweigt, vermuten wir, daß Fernseh- und Telefon-netze auch beim Software-Vertrieb des Nintendo 64 eine Rolle spielen werden. Sobald nicht nur das Grundgerät, sondern auch das angekündigte magne-

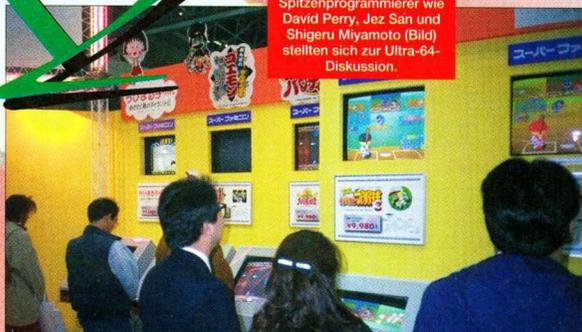
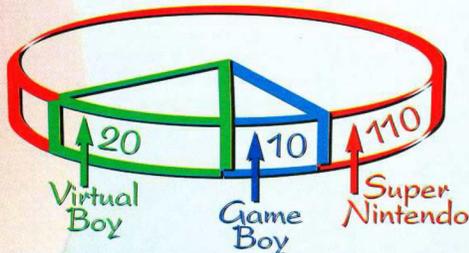


Einen Tag vor den japanischen Kids besuchten die Spiele-Insider die Messe. Spitzenprogrammierer wie David Perry, Jez San und Shigeru Miyamoto (Bild) stellten sich zur Ultra-64-Diskussion.



Mitte November trafen sich die Shoshinkai-Händler zur "Famicom Space World 95": Das Messeviertel ist eine Autostunde von Tokyo City entfernt.

## Shoshinkai-Neuheiten: Titel pro System



Fernöstliche Komik: Konami präsentierte für das Super Nintendo ein neues "Parodius" sowie "Mystical Ninja 4", jedoch noch keine Ultra-64-Projekte.

Umsetzung eines gleichnamigen Game-Boy-Zyklus. Mit "Fire Emblem 2" wird der Strategie-Profi versorgt. Gegen dieses Fantasy-Sequel mit seinen liebevoll ausgearbeiteten Charakteren und fantastischen Szenarios haben andere Schlachtsimulationen weltweit nichts zu melden.



Damit's bei Vier-Spieler-Duellen keine Verwirrung gibt (& weil's schick aussieht): U64-Pads in allen Farben.

### GAME BOY



Der mächtigste Mann der Spielebranche: Nintendo-Präsident Yamauchi entschuldigte sich beim Handel für das Fehlen von 64-Bit-Rollenspielen.

Den Handheld- und Low-End-Markt muß sich der Game Boy mit seinem virtuellen Bruder teilen, dementsprechend kümmerlich war das Neuheiten-Angebot für den Bestseller. Nintendo selbst zeigte nur "Pocket Monster" und einen

neuen "Kirby" von Hal, spendierte dafür aber dem Virtual Boy mit "Wario Land" ein bekömmliches Jump'n'Run mit ausgeklügelten 3D-Effekten. Hätte der Marktführer Mario und Wario gleich zum Hardware-Start des Virtual Boy ausgeliefert, wäre es der 3D-Konsole wohl nicht ganz so schlecht ergangen. Momentan wird das Grundgerät in Japan für gut 100, manche Spiele für rund 20 Mark verschachert, von einer Europa-Veröffentlichung der VR-Konsole spricht momentan niemand. Eine endgültige Entscheidung ist jedoch noch nicht gefallen.

In Bezug auf die 64-Bit-Entwicklung zeigte sich Nintendo gegenüber den inländischen Spieleproduzenten streng: Konami, Capcom und andere Top-Firmen haben noch kein Entwicklungssystem erhalten und trafen sich erst

kurz vor Weihnachten zu weiterführenden Gesprächen mit dem Marktführer. Abgesehen von den Hardlinern unter den Nintendo-Lizenznehmern (Square, Enix und Hal) haben die japanischen Hersteller zu exzessiv mit dem Klassenfeind (Sega, Sony und 3DO) geflirtet – kurz vor dem Start des

Ultra 64 verläßt sich Nintendo lieber auf seine treuesten Entwickler. *wf*



Neben "Wario Land" wurden für den Virtual Boy Action-, Taktik- und Geschicklichkeitsspiele vorgestellt: Links "Nikochoon Battle" (alias "Midi Maze"), rechts ein 3D-Puzzle von T&E.

## Die wichtigsten Japan-Veröffentlichungen

Titel	Hersteller	Genre	Japan-Release
Bahamut Lagoon	Square	Rollenspiel	Februar 96
Dragonquest 6	Enix	Rollenspiel	erschienen
Far Side of Eden Zero	Hudson	Rollenspiel	erschienen
Fire Emblem 2	Nintendo	Strategie	März 96
Front Mission 2	Square	Strategie/Action	Februar 96
Kirby Super-Deluxe	Hal	Action	Februar 96
Legends of Phantasia	Square	Rollenspiel	Februar 96
Super Mario RPG	Nintendo	Rollenspiel	März 96
Mystical Ninja 4	Konami	Action-Adventure	erschienen
Mega Man X3	Capcom	Jump'n'Run	erschienen
Parodius 3	Konami	Action	erschienen
Ys 5	Falcom	Rollenspiel	erschienen

liche Speichermedium in Japan ausgeliefert sind, steht dem Download von 64-Bit-Software technisch nichts mehr im Weg. Bis zur Jahrtausendwende werden Japaner ihren virtuellen Mario via Satellit oder Telefonleitung empfangen. Die letzte Konsequenz wäre der Software-Direktvertrieb an japanische Kunden: Speditionen und Grossisten, Vertriebe und Händler werden ausgehebelt, am Spiel verdienen lediglich Nintendo und Third-Party-Entwickler.