

## Tokio, das Paradies für Videospieler

Willkommen zu unserer Vorschau auf die Shoshinkai, die meisterwartete Messe der Spielebranche. Sie findet Ende November in Tokio statt, und die ganze Welt blickt gespannt ins Land der aufgehenden Sonne – schließlich wird dort Ultra 64 vorgestellt. Wegen unseres Redaktions-schlusses ist es leider nicht möglich, schon in diesem Heft von dem

Spektakel zu berichten, das Ryuji Hagino von Work House für Euch besuchen wird. Doch damit die Zeit nicht zu lange wird, schicke er interessante Screenshots und Informationen in die Redaktion, die wir Euch auf diesen zwei Seiten vorstellen! Viel Spaß!  
(Von keinem der Spiele kennen wir den deutschen Erscheinungstermin.)

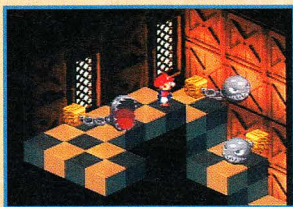


### Wario Cruise (UB)

Eine harmlose Schatzkiste erweist sich als hunds-gemeine Falle, und Wario findet sich in einer unterirdischen Welt wieder. Um den erhofften Schatz letztendlich besitzen zu können, muß sich der Italiener durch die zahlreichen Tunnel und Höhlen kämpfen. Außerdem gibt es einen Wald und eine Wüste. Wie beim Game Boy scheint Wario seine Rempelattacke zu benutzen. Es ist noch nicht bekannt, ob es die berühmten Spezialanzüge aus „Wario Land“ auch bei „Wario Cruise“ geben wird.

### Super Mario RPG (SNES)

Das „Super Mario RPG“ schlägt in Japan bereits große Wellen. Schließlich ist es ein 32 Megabit-Riesenspektakel. Dank moderner Rendering-Technik (wie bei „Donkey Kong Country“) sind alle Charaktere und Dinge im Spiel richtig schön dreidimensional. Für die nötige Geschwindigkeit sorgt der SA-1-Chip. Mario beherrscht seine üblichen Bewegungsmethoden wie das Springen oder Rennen. Außerdem kann er sich auf einem Truck oder dem Dino Yoshi fortbewegen. Auch Bowser hat seinen Platz im Spiel, und er hat erneut die Prinzessin gekidnappt. Jedoch besagen die Gerüchte aus Japan,



daß er diesmal mit Mario ein Team bilden kann. Ob das stimmt? Es wäre typisch für Square ...

Die Prinzessin ist natürlich auch schön animiert. Sie kann jetzt richtige Emotionen zeigen. Sie weint, wird ärgerlich, wirft Euch einen Kuß zu (Schmach!). Thema mitgehen: Bis zu zwei zusätzliche Charaktere sollen Mario begleiten können. Übrigens soll es neben den bisher bekannten Endgegnern ein paar neue,

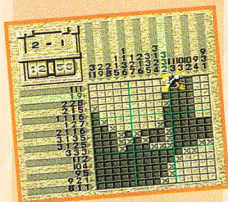
extra-gemeine geben. Wir sind sicher, Ihr seid mittlerweile genauso heiß auf das „Super Mario RPG“ wie wir. Leider ist noch nicht bekannt, wann es in Deutschland verfügbar sein wird. Doch wir gehen davon aus: Es kommt bestimmt 1996!





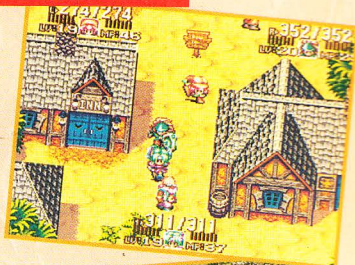
## Picross

„Super Picross“ ist eine originalgetreue Umsetzung des Game Boy-Spiels für das Super Nintendo. Naja, fast. Denn immerhin ist jetzt Farbe angesagt, und es gilt über 300 Rätselbilder zu knacken. Anhand der Zahlen, die über dem Spielfeld und links davon zu sehen sind, könnt Ihr ermitteln, wo ein Kreuz gesetzt werden muß. Die Kreuze ergeben zusammen ein Bild. Die Steinhauerei geschieht unter Zeitdruck, das versteht sich von selbst.



## Seiken densetsu 3 (SNES)

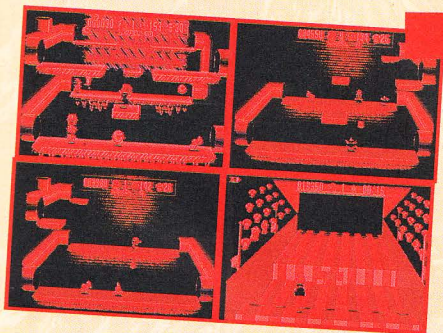
„Seiken densetsu 3“, das wir hierzulande wohl als „Secret of Mana 2“ kennenlernen werden, ist in Japan bereits auf dem Markt. Es hat spielerisch nichts mehr mit dem Vorgänger zu tun. Ihr wählt unter sechs Charakteren zwei Begleiter. Je nachdem, wie die Wahl ausfällt, ändert sich die Geschichte. Oben rechts haben wir die Außenansicht einer Stadt, die von einer Heldengruppe besucht wird. Unten links ist der Flug mit Flammly zu sehen, der die Kanonenkugel-Sequenz ablöst, rechts stellen sich drei Recken zum Kampf.



## Mario Clash (UB)

„Mario Clash“ entspricht in seinem Grundspielprinzip dem klassischen „Mario Bros.“ für das Famicom (= NES). Ihr hüpfet auf die Schildkröten, hebt sie auf und werft sie auf Euren Gegner. Doch diesmal ist alles in der dritten Dimension, und zur Action kommt die Tiefe des Raumes. Mario darf mit den Schildkröten im inneren und äußeren Teil des Spielfeldes kugeln. Ihr könnt nach rechts und links,

und nach vorne oder hinten werfen. Trifft das unfreiwillige Wurfgeschöß einen Gegner, werden Euch Punkte gutgeschrieben. In der Bonusrunde sammelt Ihr Münzen ein, während Yoshi und die Prinzessin im Publikum jubeln. Insgesamt gibt es 40 Spielrunden. Die letzte führt auf's Glatteis. Ach übrigens: Ihr spielt natürlich nicht allein. Wenn da ein Koopa aus der Röhre kommt, könntet Ihr aus derselben schauen!



# 1.000.000.000 Nintendo-Spiele

Das 1.000.000.000. (milliardste) Nintendo-Spiel wurde im November verkauft. Seit dem Erscheinen des ersten Mario-Moduls in den 80er Jahren sind so viele Spiele über den Ladentisch gegangen, daß theoretisch jeder Teenager der Welt eines besitzt. Legt man die Module neben-

einander, so reicht ein Ring 2,5 Mal um den Äquator. 44 % der Spiele wurden in Japan verkauft, 42 % in den USA ... und der Rest über die Welt verteilt. Mit dazu gehört auch Deutschland (Wird hierzulande eigentlich nicht gespielt?).

Rund 70 der weltweit über 2.000 bisher er-

schienenen Produkte erreichten eine Welt-Auflage von über einer Million. Übrigens teilen sich die Verkäufe so auf: 50 % für das Nintendo Entertainment System, 23 % für den Game Boy und immerhin 27 % für das Super Nintendo.

Congratulations!