Neues zuhause für Mario

Article scanné dans le magazine Man!ac n°34 (Août 1996)

Sujet de l'article : Nintendo 64

Heute in Japan, morgen in dem USA und mit Glück noch dieses Jahr in Deutschland: Das frisch ausgelieferte Nintendo 64 und erste Spiele machen Lust auf mehr. Beginnt ein Siegeszug rund um den Globus?

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

NEUES ZUHAUSE

DIE STUNDE X

...einer neuen Videospielzeitrechnung schlug in Tokyo am Sonntag, den 23. Juni 1996. Sechs Jahre nach der Veröffentlichung der 16-Bit-Konsole Super Nintendo (mit 40 Millionen verkaufter Einheiten und weit über 1.000 Modulen das erfolgreichste Spielgerät der 90er Jahre), veröffentlichte Nintendo sein neues Konsolen-Flaggschiff, das erste 64-Bit-System der Welt. 500.000 Einheiten wurden Ende Juni ausgeliefert, wobei sich Nintendo im Vergleich zum 16-Bit-Start sowohl traditioneller als auch neuer Vertriebswege bediente. Die japanische Presse spricht von einem reibungslosen Start: Am ersten Tag war bereits über die Hälfte der Hardware an japanische Kunden verkauft, bis zum Ende des Monats der gesamte Schwung –weitere 500.000 Grundgeräte wanderten in die Regale. Ob es mittelfristig und angesichts der US-Starts im September zu Produktionsengpässen kommt (die sich ungünstig auf den Deutschlandstart im Herbst auswirken) läßt sich momentan noch nicht sagen. Bis März nächsten Jahres möchte Nintendo 3,6 Millionen Nintendo-64-Konsolen allein in Japan verkauft haben.

SPARTANISCHER LIEFERUMFANG...

Das Grundgerät und die ersten Spiele („Super Mario 64" und „Pilotwings 64" von Nintendo, „Shogi"-Brettspiel von Seta) werden in Japan getrennt verkauft, zu Preisen von 25.000 Yen (zirka 375 Mark, Konsole) und 10.000 Yen (rund 150 Mark) pro Spiel. Wie einst beim Super Nintendo werden noch keine kostengünstigen „Bundlings" (Konsole & Spiel) angeboten. Nur das Nötigste ist dem Grundgerät beigepackt: Ein Netzteil, das in eine rückseitige Einbuchtung integriert mit dem Grundgerät verschmilzt, sowie ein Nintendo-64-Controller. Wer nach Video- oder RGB-Kabel sucht, wird enttäuscht: Nintendo rechnet damit, daß jeder 64-Bit-Käufer ein Super Famicom (Super NES) besitzt und dessen Kabel weiterverwendet. Tatsächlich ist der „Multi AV-Out"-Ausgang des neuen Nintendo 64 mit der Video-Buchse des Super Nintendos identisch. Jedoch

Der Erweiterungsport an der Geräteunterseite ist für das 64DD-Laufwerk reserviert, das Nintendo Ende des Jahres vorstellen möchte.

In den breiten Schacht rechts an der Geräterückseite wird das Netzteil eingelassen.

FÜR MARIO

Heute in Japan, morgen in den USA und mit Glück noch dieses Jahr in Deutschland: Das frisch ausgelieferte Nintendo 64 und erste Spiele machen Lust auf mehr. Beginnt ein Siegeszug rund um den Globus?

DAS JOYPAD DER ZUKUNFT?

Das N64-Joypad ist mehr als nur ein einfacher Steuergriffel. Schon beim Super-NES-Pad machte der Marktführer mit vier Feuerknöpfen und zwei geschickt seitlich angeordneten Tastern einen gewaltigen Satz nach vorne und überbot die Computer-Joysticks und kargen 8-Bit-Pads mit ihren maximal zwei Buttons. Bereits durch die ersten Spiele wurde der Nutzen der Knopfvielfalt deutlich. Als schließlich „Street Fighter 2" erschien war endgültig Schluß mit der Knopfarmut. Sowohl Sony als auch Sega übernahmen die seitlichen Taster, die sich jetzt auch am Nintendo-64-Pad finden **1**.

Doch der N64-Controller ist Playstation-Pad und NeGcon in einem: Durch den analogen Daumen-Stick **2** in der Mitte zollt Nintendo der PC-Spielewelt Tribut und ergänzt das digitale Steuerkreuz durch einen 3D-Stick, der authentischere Bewegungen erlaubt. Für 3D-Spiele mit 360°-Bewegungsradius ist der analoge Stick besser geeignet als das bewährte Steuerkreuz. Verständlich also, daß sich Sega beeilt, mit dem „Nights"-Joypad dasselbe Feature zu versprechen.

Übergehen wir die Start-Taste, den Z-Trigger **3** sowie die vier digitalen Feuerknöpfe und wenden uns dem kleinen Schacht zu, der an der Unterseite des Pads versteckt ist **4**. Hier schiebt der Spieler seine Memory Card ein. Für jeden Spieler ein eigener, transportabler Spielstand-Speicher – die Formel übernahm Nintendo von Sony, wobei durch die vier Joypad-Ports beim Nintendo 64 die doppelte Anzahl von persönlichen Spielständen zum Einsatz kommt.

Fazit: Das Nintendo-64-Pad ist der momentan beste Controller der Konsolenwelt und die Zierde des Geräts – lieferbar in allen Regenbogenfarben.

nur äußerlich: Im Gegensatz zum Ausgang des 16-Bitters liegt am „Multi Out" kein RGB-Signal an. Nur ein Umbau liefert japanischen Spielern momentan die maximale Bildqualität. Wir erhielten unser Nintendo 64 von aRJay Games in Köln (0221/121067), den RGB-Umbau besorgte für rund 100 Mark Wolfsoft in Neuwied (Tel.: 02622/83517).

...GUTE ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN

Abgesehen von der Netzteil-Aussparung und dem Memory-Card-Schacht am Joypad fallen zwei Erweiterungsports am Grundgerät auf. Relativ auffällig ist der „Memory Expansion"-Schacht plaziert – und zwar zwischen dem Start-Schieberegler und dem Reset-Knopf, vorne an der Oberseite des Geräts. Mit „Memory Expansion" hält sich Nintendo den Weg in die Zukunft offen: Über RAM-Module (nicht zu verwechseln mit dem RAM-Memory-Cards!) wird der mit 4 MByte ordentlich bemessene RAM-Arbeitsspeicher der Konsole um 1 oder 2 MByte aufgestockt. RAM ist das A und O bei PC und Spielkonsolen, kommt Grafik, Sound und Animation, aber auch der Rechengeschwindigkeit zugute.

Dreht man das Gerät um, blickt man auf eine zweite, wesentlich längere Schnittstelle: Die 50 Pins des „Ext"-Ports warten auf das 64DD-Laufwerk, einen beschreibbaren Massenspeicher, den Nintendo noch 1997 vorstellen möchte. Das N64 thront dann auf dem 64DD wie auf einem Sockel – wer sich an die frühe Mega-Drive/Mega-CD-Kombination erinnert, weiß, wie's aussieht.

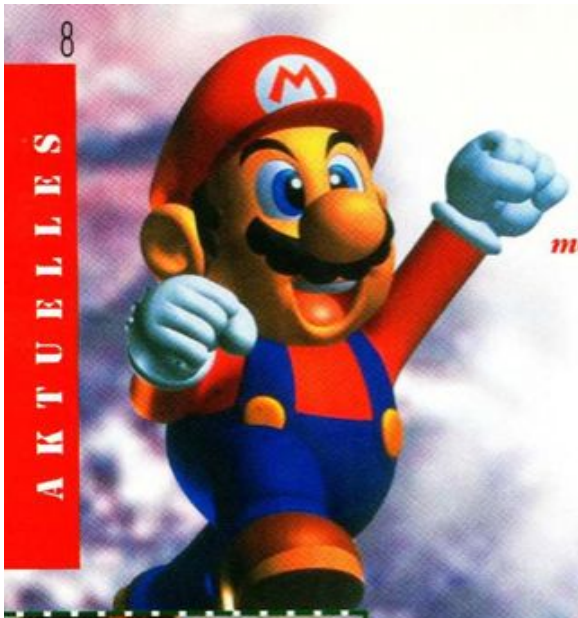
ZEITGEMÄßES DESIGN

Das Nintendo 64 ist das handlichste Gerät der Next Generation und mit 260 x 190 x 73 mm (Breite, Tiefe, Höhe) noch etwas kleiner als Sonys Playstation. Die Konsole ist erstaunlich leicht und bringt selbst mit integriertem Netzgerät nur gut ein Kilo auf die Waage. Die vier genormten Joypad-Buchsen an der Gerätevorderseite sind die beste Design-Idee am Nintendo 64. Davon abgesehen ist es in Hinblick auf die Bedienungselemente (Start-, Reset-Schalter, Leuchtdiode) und die Verarbeitung dem Vorgänger Super Nintendo ähnlich. 16-Bit-Fans müssen sich also nicht lange an das Gerät der neuen Generation gewöhnen. *uvi*

***Achtung** bei den RGB-Umbauten! Achtet bitte darauf, daß die Händler eine Lösung mit Color Booster anbieten. Ist dies nicht der Fall, habt Ihr nicht nur ein dunkles, kontrastarmes Bild, auch ein interner N64-Chip kann dabei zerstört werden. Seriöse RGB-Umbauten erhaltet Ihr u.a. bei Wolfsoft (02622/83517) und GT Elektronik in der Schweiz (0041/61/4014171). Die originalen NTSC-Video- und S-Video-Signale des N64 sind übrigens annehmbar und können mit den entsprechenden Super-NES-Kabeln genutzt werden.*

Höhe statt Breite: Super Nintendo- und Nintendo-64-Spiel (hinten) im Größenvergleich.

Nintendo64EVER | Neues zuhause für Mario (Article scanné dans Man!ac n°34 (Août 1996)) - page 3



DreamTeam, Japano-Lizenznehmer & Co.: Auf dieser Seite seht Ihr welche Firmen momentan für das Nintendo 64 entwickeln und welche Spiele Ihr erwarten könnt.

WORLD

NINTENDO: Mit Bill Gates auf neuen Vertriebswegen

Seit Ende der 90er-Jahre zerbricht sich Nintendo den Kopf über neue Vertriebswege, die den Gewinn des Soft- und Hardware-Herstellers vergrößern und die Zukunft des Spielekonzerns sichern sollen. Den Software-Vertrieb via Satellit praktiziert Nintendo seit 1994. Mit Hilfe internationaler Partner möchte Nintendo sein St-Giga-Netzwerk jetzt ausbauen. Zusammen mit dem Software-Marktführer Microsoft und Nomura Research, einer Tochterfirma von Japans größtem Finanzmakler, wird Nintendo ab 1997 einen Satelliten-Service für japanische PC-Besitzer starten.

Auf einer überraschenden Pressekonferenz am 25. Juni gaben Vertreter der Firmen Nintendo, Microsoft und Nomura ein Joint-Venture im Umfang von knapp 10 Millionen US-Dollar bekannt. Mit diesem Kapital wird bis Ende des Jahres eine noch unbenannte Firma gegründet, die ab 1997 einen neuartigen Online-Service via Satellit anbietet.

„Dieses Unternehmen vereinigt die Stärken unserer drei Firmen", erklärte Bill Gates das Vorhaben, bei dem Microsoft für die Kundenverwaltung zuständig ist und Nintendo einen Großteil der Software liefert.

Der Content (Unterhaltung, Sport, Online-Shopping) wird von einem Satelliten-Modem empfangen und unter Windows auf dem PC dargestellt. Das Microsoft Network (MSN) wird in den Dienst eingebunden und übernimmt wahrscheinlich die Abrechnung der monatlichen Abo-Gebühr von rund 1.000 Yen (zirka 15 Mark).

Am geplanten Joint-Venture hat Nintendo mit 40% die Mehrheit, jeweils 30% fallen auf Microsoft und Nomura. Gates und Yamauchi sprachen bislang nur von einer Belieferung des japanischen Marktes, in dem rund 10 Millionen Haushalte über einen Satelliten-Empfang verfügen. Über ihre Pläne für USA und Europa wurde auf der Pressekonferenz nichts bekannt. Auf diesen Märkten ist der TV-Empfang via Kabel verbreiteter als über Satellit.

Für den Satellitendienst in Japan sprechen außerdem die im internationalen Vergleich hohen Telefongebühren des Monopolisten „Nippon Telegraph and Telephone Corp." (NTT). Diese würden durch Satelliten-Downloads eingespart. Interessanterweise wird Nintendo (die das Satellitenmodem entwickeln) keine Spiele über den neuen Dienst anbieten. Diesen Markt möchte der Konsolen-Gigant wohl mit keinem teilen – daß die Satellitenerfahrungen mittelfristig auch den Videospielern zugute kommen, steht für uns MAN!ACs außer Frage.

CAPCOM

Obwohl Capcom noch kein offizielles Statement zu geplanten Nintendo-64-Spielen gibt, rechnen wir fest mit einem Engagement für die Konsole. Als wahrscheinliches Nintendo-64-Debüt von Capcom wird von der japanischen Fachpresse ein aufgemotztes ***Street Fighter 2*** erwartet. Auch ein neues ***Ghouls'n'Ghosts*** wird in Fernost heiß ersehnt.

ENIX

Seit Squares Ausstieg (Friedensgespräche werden bereits geführt) ist Enix wieder Nintendos Lieblings-Rollenspielentwickler. Ein 64-Bit-***Dragonquest*** wird aber erst mit der Veröffentlichung des 64DD-Laufwerks erscheinen.

HAL

Das Nintendo-treue Software-Haus hat in den letzten Jahren fast nur noch ***Kirby***-Spiele produziert. Oder erinnert sich noch irgendjemand an "Super Dunkshot" oder "Arcana" von 1992?

HUDSON

Die Erfinder von Bonk und Bomberman besitzen seit geraumer Zeit Nintendo-64-Lizenz und -Entwicklungssystem. Ihr erster Titel (***Kindaichi Shonen No Jikenbo***) erscheint noch 1996, ist aber ist für Deutschland voraussichtlich kein Thema. Außerdem sind die Sportsimulation ***Super Power League*** sowie ***Super Bomberman 64*** angekündigt. Letzteres ist eine exklusive 64-Bit-Version des Multi-Player-Spektakels mit gerenderten Spielfiguren.

IMAGINEER

Kein Fall für Deutschland: Diese Baseball-Simulation ist das erste einer Reihe von N64-Spiele von Imagineer.

Das japanische Software-Haus ist dafür bekannt westliche Bestseller nach Japan zu portieren, wird für das Nintendo 64 aber drei Original-Entwicklungen anbieten. Die Fußball-Simulationen ***Dynamite Soccer*** und ***Netto Pro Baseball Stadium King*** erscheinen definitiv noch in diesem Jahr, das Autorennen mit dem Arbeitstitel ***Multi Racing*** aber erst 1997.

KONAMI

Als eines der ältesten Software-Häuser Japans stand Konami als N64-Lizenznehmer schon lange fest. Noch vor Weihnachten wird Konami ein Baseballspiel der in Japan erfolgreichen ***Powerfull Pro***-Serie sowie ein auf ***International Superstar Soccer*** aufbauendes Fußball veröffentlichen. Als sicher gilt die Fertigstellung eines noch unbenannten Denkspiels, gerüchteweise ist auch ein neues ***Goemon*** in der Mache. Über die Fortführung anderer Serien (Castlevania, Probotector oder Parodius) ist nichts bekannt.

SETA

Außerhalb Japans ist der Hersteller der bereits ausgelieferten ***Shogi***-Brettspielsimulation für das Nintendo 64 so gut wie unbekannt. Kein Wunder: Die Firma verdient hauptsächlich mit Mahjong-Simulationen für jede Plattform ihre Yen. Auf den Konsolen lieferte Seta mit "Desert Fighter" und "Exhausted Heat" bislang lediglich zwei traditionelle Action-Spiele aus. Setas weitere Nintendo-64-Pläne sind uns nicht bekannt.

ACCLAIM

Der Software-Gigant hat in den letzten Jahren massenhaft Comic-Verlage und Entwicklungs-Häuser eingekauft (Probe, Sculptured Software, Iguana) und eine 3D-Spezialabteilung eingerichtet (die „Advanced Technology Group"). Acclaim wird wahrscheinlich eine Menge Nintendo-64-Spiele entwickeln, doch bislang wurde nur die 3D-Urwald-Jagd ***Turok*** vorgestellt.

GAMETEK

Der Software-Hersteller entwickelte in den letzten Jahren für nahezu jede Konsole, gilt jedoch in erster Linie als PC-Spezialist. Seine actionlastige Anime-Umsetzung ***Robotech*** soll noch in diesem Jahr für das Nintendo 64 erscheinen.

Nintendo64EVER | Neues zuhause für Mario (Article scanné dans Man!ac n°34 (Août 1996)) - page 4

OF NINTENDO

GT

Die amerikanische Firma hält einige Lizenzen, die hierzulande fest auf dem Index sitzen. Doch auch Deutschland-kompatible Spiele wie "Hexen" oder "Quake" vermarktet GT für Konsolen und den PC. Für Nintendo-64-Besitzer kündigt GT das Action-Spiel *Ultra Combat* an.

LUCASARTS

LucasArts gilt als eines der besten Entwicklungshäuser und besitzt durch die Firmenmutter verkaufsträchtige Lizenzen. Als 2nd-Party-Lizenznehmer von Nintendo tritt LucasArts als Entwicklungsteam hinter dem *Star Wars*-Spiel *Shadow of the Empire* auf. Weitere Spiele sind momentan nicht angekündigt – zudem sich der "Shadow"-Release eventuell verschiebt.

MINDSCAPE

Die Tochter des Medienriesen Pearson besitzt erstklassige Entwicklungshäuser in den USA und Europa, will aber vorerst nur ein N64-Spiel anbieten. Auf internationalen Messen gab's von *Monster Duck* jedoch noch nichts zu sehen.

ANGEL STUDIOS

Aus der einstigen Computer-FX-Schmiede für Hollywood wurde in den letzten Monaten ein Full-Time-Spieleentwickler mit Schwerpunkt auf Nintendo 64. Nach einem kleineren Auftrag für Sega wird *Buggie Boogie* das erste Nintendo-64-Spiel der Kalifornier, die gleichzeitig an der Sportsimulation *Ken Griffith Baseball* (ebenfalls für Nintendo) rendern. Zukünftige Spiele will Angel eventuell selbst vermarkten.

WILLIAMS

In den 80er Jahren schluckte der Automatenhersteller Williams den fusionierten Mitbewerber Bally/Midway, vor wenigen Wochen übernahm er die Atari-Automatenabteilung von Time Warner. Dabei fiel ihnen auch das Nintendo-64-*Wayne Gretzky Hockey* in die Hände. Der Arcade-Marktführer entwickelt exklusive Nintendo-64-Spiele, aber auch Umsetzungen wie *War Gods* und *Robotron X*.

ELECTRONIC ARTS

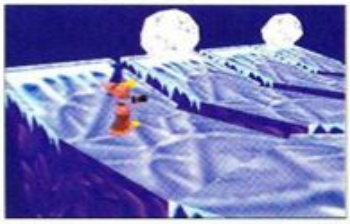
Durch einen gewaltigen Back-Katalog, die Fantasy- und Science-fiction-Spiele von Origin und Bullfrog und der renommierten EA-Sport-Serie ("FIFA Soccer", "NHL Hockey", "Madden Football") ist Electronic Arts der wichtigste unabhängige Spiele-Publisher der westlichen Welt. Mit einem neuen *FIFA Soccer* beginnt EA sein Nintendo-64-Engagement.

INTERPLAY

... verfügt über einen direkten Draht nach Hollywood und Nintendo-64-Lizenz. Vielleicht gerade wegen ihrer Verbindung zu Paramount ließ die Firma des "Bard's Tale"-Schöpfers Brian Fargo bislang die Finger von Kinoumsetzungen und schuf lieber selber Leinwand-würdigen Content. David Perry's Shiny Entertainment ist eine Tochter von Interplay. Interplay wird als erstes eine verbesserte Version des PC-Hits *Descent* anbieten.

VIRGIN

Die Viacom-Tochter Virgin Interactive Entertainment ist eine der erfahrensten und erfolgreichsten Computer- und Videospielehersteller und entwickelt in den USA und England. Neben den "Command & Conquer"-Erfindern Westwood gehört auch Burst (ehemals „Virgin Studios") zu Virgin. Mit *Freak Boy* stellte das In-House-Team eine N64-Entwicklung vor. Weitere Virgin-Spiele für das Nintendo 64 gelten als sicher – in diesem Jahr wird jedoch keines mehr erscheinen.



"Freak Boy": Virgins erstes Nintendo-64-Spiel mischt Denk- und Action-spielelemente.

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint:
Blast Corps	Nintendo	Action	Herbst
Body Harvest	Nintendo	Action/Strategie	Herbst
Buggie Boogie	Nintendo	Action	November
Cruis'n USA	Nintendo	Rennspiel	30. September
Duke Nuke'em 64	k.A.	Action	1997
Dynamite Soccer	Imagineer	Sport	Herbst
FIFA Soccer	Electronic Arts	Sport	Herbst
Freak Boy	Virgin	Action	1997
Golden Eye	Nintendo	Action	Oktober
Ken Griffey Jr. Baseball	Nintendo	Sport	Herbst
Killer Instinct 2	Nintendo	Beat'em Up	Herbst
Kindaichi Shonen No Jikenbo	Hudson	k.A.	Herbst
Kirby's Air Ride	Hal	Geschicklichkeit	erschienen
Mission Impossible	Ocean	Action	Herbst
Monster Dunk	Mindscape	Sport	Herbst
Multi Racing	Imagineer	Rennspiel	1997
NBA Hangtime	Williams	Sport	Herbst
Netto Pro Baseball Stadium King	Imagineer	Sport	Herbst
Pilotwings 64	Nintendo	Flugsimulation	erschienen
Powerfull Pro Baseball	Konami	Sport	Herbst
Robotech	Gametek	Action	Herbst
Robotron X	Williams	Action	1997
Shadow of the Empire	Nintendo	Action	30. September
Silicon Valley	BMG	Action	Herbst
Star Fox 64	Nintendo	Action	k.A.
Super Bomberman 64	Hudson	Action	Herbst
Super Mario 64	Nintendo	Geschicklichkeit	erschienen
Super Mario Kart R	Nintendo	Rennspiel	Oktober
Super Power League	Hudson	Sport	Herbst
Tetris Phear	H2O	Denkspiel	30. September
Turok	Acclaim	Action	Herbst
Ultra Descent	Interplay	Action	Herbst
War Gods	Williams	Beat'em Up	Herbst
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	30. September
Wayne Gretzky Hockey	Williams	Sport	Herbst
Winning Eleven/ International Superstar S.	Konami	Sport	Herbst

DMA

Von der einstigen Freundschaft zwischen dem "Lemmings"-Entwickler DMA und Nintendo ist derzeit nicht mehr viel zu spüren. Sicher ist, daß Nintendo zumindest das Action-Spiel *Body Harvest* vermarktet, weitere DMA-Titel für das Nintendo 64 erscheinen aber voraussichtlich bei der Bertelsmann-Tochter BMG Interactive Entertainment. Laut Produkt-Manager Gary Penn sind die Engländer von der Nintendo-64-Hardware begeistert und kommen mit ihrem zweiten Action-Knaller (*Silicon Valley*) gut voran.

RARE

Der traditionsreiche englische Entwickler (mit Render-Farm und kleiner Automatenabteilung) ist mittlerweile eine Nintendo-Tochter und mit Projekten gut ausgelastet. Nach *K1 2* programmiert Rare die verspätete Filmumsetzung *007: Golden Eye* (Ballerei aus der Ich-Perspektive) sowie den Vehikel-Feldzug *Blast Dozer*. Mit Sicherheit liegen bei Rare schon weitere Nintendo-64-Projekte auf dem Tisch – vielleicht sogar ein neues *Donkey Kong*...

H2O: Sorry, zu diesem Entwickler fällt nicht einmal Winnies Mega-Datenbank etwas ein! Unseres Wissens nach müßte das 3D-"Tetris"-Remake *Tetris Phear* das erste Spiel der Kanadier sein.