

Nintendo 64: Gegenwart & Zukunft

Article scanné dans le magazine Man!ac n°38 (Décembre 1996)

Sujet de l'article : Nintendo 64

Was passiert mit dem N64? MAN!AC befragt Spiele-Insider, stöbert die neuesten Module auf und beleuchtet die Zukunft von N64 und 64DD.

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.

NINTE



Bitte warten – so die Kernaussage der Deutschland-Präsentation vor wenigen Wochen. Das Nintendo 64 erscheint in Europa mit Verspätung, der 1. März wurde als endgültiger Veröffentlichungstermin festgelegt. Diese Verzögerung rundet das weltweite Ankündigungs- und Verschiebungschaos ab. Wir erinnern uns: Erstmals in der Nintendo-Geschichte mußte der

Konsolen-Gigant einen offiziell bestätigten Starttermin in Japan verschieben. Die folgende Kettenreaktion erwischte zunächst die USA (von April auf September) und dann Europa (von Herbst auf Frühjahr). Der Grund für diesen Fauxpas ist mittlerweile klar: Es fehlte an Software. Und daran mangelt's noch heute. In den ersten vier Monaten nach

dem Japan-Start erschien mit "Wave Race 64" nur ein neues Spiel, zum USA-Start waren mit "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" lediglich die beiden Fernost-Erstlingswerke erhältlich. Jedem anderen Anbieter hätte dies das Genick gebrochen, Nintendo rettet sich mit überwältigenden Spielspaß-Qualitäten über die Zeit. Eingedenk der schnellebigen Spiele-Industrie ist es erfreulich, daß Masse nicht immer über Klasse regiert. Auch wenn kein Kunde froh ist, nur alle drei Monate ein neues Spiel im Regal zu finden, so ist die Qualität der bisherigen Nintendo-Titel konkurrenzlos – und besänftigend. Sieht man von dem japanischen Strategie-Epos "Shogi" ab, rangiert die MAN!AC-Durch-

Zur Sache, Herr Rudolph

? Wie stark profitieren Playstation und Saturn von der verschobenen Einführung des Nintendo 64?

Rudolph: Leider fehlen mir hierzu gewisse hellseherische Fähigkeiten. Aber im Ernst, dies hängt von diversen Faktoren ab: zum Beispiel der Qualität der Spiele, der Einschätzung des Preis/Leistungsverhältnisses, der Loyalität der Nintendo-Fans und der Lieferfähigkeit der Sony/Sega-Konsolen. Betrachten wir die Qualität der N64-Spiele wie "Super Mario 64", die Tatsache, daß man nur rund zwei Monate später für den Preis einer Playstation (bzw. günstiger, berücksichtigt man den eingebauten Vierspieler-Adapter und Joystick) eine echte 64-Bit-Konsole erhält und daß die Videospieler sehr wohl einschätzen können, was sie an Spielspaß für ihr Geld erhalten, dann dürfte sich

das Profitieren von Sega und Sony in Grenzen halten. Kommt hinzu, daß zumindest Sony Engpässe bei der Hardware-Lieferung hat, folgt man den letzten Pressemeldungen.

? Welche Spiele werden von Nintendo im ersten Halbjahr '97 für das N64 erscheinen und wieviel werden die Module kosten?

Rudolph: Von Nintendo selbst werden folgende Spiele erscheinen: "Super Mario 64" für 99 Mark, "Wave Race 64" für 129 Mark und "Star Wars - Shadows of the Empire" für 149 Mark. Was darüber hinaus von Lizenznehmern im ersten Halbjahr veröffentlicht wird, ist zur Zeit noch nicht entschieden.

? Welche Bedeutung messen Sie dem 64DD-Laufwerk bei? Wann und zu welchem Preis soll es in Deutschland erscheinen?

Haben Sie das Laufwerk persönlich schon in Aktion gesehen?

Rudolph: Es zeigt, daß die N64-Konsole klar für die Zukunft ausgelegt ist und den Spieleentwicklern noch mehr Möglichkeiten bietet, über zur Zeit bestehende kreative Schranken hinaus zu denken bzw. diese zu überwinden. Wenn man davon ausgeht, daß selbst ein "Super Mario 64" nur 60 Prozent der vorhandenen Kapazität des N64 ausnutzt, können wir allerdings – auch ohne 64DD-Laufwerk – der weiteren Entwicklung von Top-Spielen ruhig entgegensehen.

? Nimmt man ausschließlich Playstation, Saturn und Nintendo 64, welchen Marktanteil wollen Sie zum Jahreswechsel 97/98 erobern?

Rudolph: Rund 60 Prozent.

? Welche Altersgruppe haben Sie mit dem N64 im Visier?

Rudolph: Die Nintendo-64-Zielgruppe wird sich weitgehend mit der SNES-Zielgruppe decken. Dort besteht das meiste Interesse am Videospielen. Das wird sich auch durch 64-Bit nicht ändern. Allerdings können wir davon ausgehen, daß wir mit N64 nun auch für ältere Jugendliche und jüngere Erwachsene attraktiver werden. Unsere Software-Palette wird ein entsprechend breites Spektrum abdecken.

"Wir wollen 60 Prozent Marktanteil erreichen"



Werner Rudolph, Marketing Manager von Nintendo of Europe

N64

GEGENWART & ZUKUNFT

Was passiert mit dem N64? MAN!AC befragt Spiele-Insider, stöbert die neuesten Module auf und beleuchtet die Zukunft von N64 und 64DD.

N64-Start in den USA

Die große Party sollte am 30. September steigen, doch der Stargast kam zu früh. Aus Angst, die US-Kids könnten am Montag, dem 30. September die Schule schwänzen, um eines der ersten N64 zu ergattern, ließ Nintendo schon am 29. September die Korken knallen. Zum Kampfprijs von 199 US-Dollar (etwa 330 Mark), und damit gleich günstig wie Playstation und Saturn, lieferte Big N 350.000 Grundgeräte aus, weitere 400.000 sollten bis November folgen. Die zufällig anwesenden MAN!AC-Mitarbeiter fragten tags

„In all den Jahren habe ich noch nie so verrückte Kunden gesehen, die unbedingt eine bestimmte Konsole haben wollten.“

Jeffrey Griffiths, Vice-President Electronic's Boutique

Mario 64" und "Pilotwings 64" zum Start auslieferte (jeweils für 60 US-Dollar, rund 100 Mark). Alles in allem will Nintendo dieses Jahr noch gut 1,2 Millionen N64 in den USA verkaufen, was aufgrund der ersten Erfolge ziemlich realistisch ist.

schnittswertung von "Super Mario 64", "Pilotwings 64" und "Wave Race 64" bei 90 Prozent. Dabei garantiert das dynamische Trio nicht nur Langzeit-Motivation, sondern bringt die technischen Vorzüge des Nintendo 64 unübersehbar zur Geltung. Liest man sich weiter die Ankündigungsliste von Nintendo durch, leuchten dank "Mario Kart R", "Starwing 64" und "Yoshi's Island 64" die Spieler-Augen. Alleine die Nintendo-eigenen Titel garantieren einen zweimonatlichen Spielspaß-Überflieger.

Aber was machen die Fremdanbieter? "Turok" verzögert sich bis März, auch Konami und Capcom werden vor Sommer '97 kaum interessante Spiele fertig haben. Bleiben Williams in den USA, die ein ganzes Bündel Module in petto haben, und eine Handvoll kleinere Japan-Anbieter. Speziell in Deutschland gibt's Software-Probleme: Die Fernost-Titel sind teils sehr landesspezifisch oder nur mühsam zu konvertieren, viele US-Kracher wegen Index-Gefahr nicht veröffentlichtungsfähig. So schnell und so zahlreich wie beim Super Nintendo werden Third-Party-Spiele nicht nach Deutschland ge-

zuvor schüchtern bei Toys R Us und einigen Fachgeschäften nach, ob man denn ein N64 kaufen könne. Doch die Vorbestellungen waren doppelt und dreifach so hoch wie die zugesagten Stückzahlen. Dieser Ansturm ist um so erstaunlicher, da Nintendo wiederum nur "Super

langen, hinter der Qualität steht ein Fragezeichen. Wir dürfen uns jedenfalls 1997 auf ein gutes Dutzend vortrefflicher Nin-

tendo-Module einstellen, müssen aber die liebgeordnete Vielfalt an Drittanbieter-Software abhaken. Wie es dann 1998 aussieht, hängt nicht zuletzt von der Modul-Preisgestaltung an. Sollte es darauf hinauslaufen, daß Third-Party-Firmen 150 Mark pro Cartridge verlangen müssen und nur handverlesene Nintendo-Titel für seriöse 100 bis 120 Mark in den Handel gelangen, kommt man gegen die preiswertere CD-Software nur schwer an. Daß Nintendo auf die Preise der Konkurrenz reagieren kann, zeigt sich bei den 399 Mark für die Konsole – hoffentlich gelingt dies auch bei der Software. Heute schon auf das 64DD zu hoffen, ist weit verfrüht. Das Nintendo 64 muß sich so durchsetzen wie es momentan zu kaufen ist, auf potentielle Zukunfts-Technologien zu verweisen, hat noch nie zum Markterfolg einer Konsole beigetragen. Die beste 3D-Technik des Nintendo 64 gegen Software-Euphorie bei Playstation und Saturn: Wie dieser Kampf ausgeht, werden wir mit Interesse verfolgen. mg

Erfreuliche Meldung für alle Import-Fans: Japan- und USA-Module sind prinzipiell kompatibel, im Grundgerät muß lediglich eine mechanische Sperre entfernt werden. Dieser simple Umbau ist bei den meisten Fachhändlern schon für 20 Mark zu haben. Inwieweit diese Tatsache die europäischen Cartridges betrifft, steht noch nicht fest. Wer sich allgemein für Import-Geräte interessiert, fragt bei Flying Arts nach (Tel. 0208/8232741).

64DD: Besser als CD-ROM?

Mit der Ankündigung des 64DD-Laufwerks wollte Nintendo das Modul-Gezörr der Fremdanbieter stoppen. Doch schon ein knappes Jahr vor der Erst-Veröffentlichung in Japan (geplanter Start ist Herbst 97), diskutieren sich Experten über die Vor- und Nachteile dieser Technologie zu Tode. Zur Erinnerung: Das 64DD ist ein beschreibbarer, magnetischer Massenspeicher mit Datenträgern ähnlich einer 3,5-Zoll-Diskette. Ein Vorteil gegenüber der CD ist nicht nur

Musik in CD-Qualität und Full Motion Video einschränkt. Von der aktuellen Preis-Diskussion (man munkelt von 100 bis 150 US-Dollar, also 170 bis 250 Mark) halten wir nicht viel. Schätzungsweise weiß momentan nicht mal Nintendo selbst, wieviel das 64DD schließlich in den USA und Europa kosten soll. Seriöser ist schon die Aussage, daß der Kunde als Beigabe eine 1- oder 2-MByte-Speichererweiterung für die Konsole erhält, um das Nachladen in den Griff

zu bekommen. Als Referenzspiel für das 64 DD bereitet Nintendo "Zelda 64" vor, außerdem sollen das Enix-Rollenspiel "Dragon Quest 7", eventuell "Super Mario RPG 2", "Mother 3" (der "Earthbound"-Nachfolger) und "Creator" in der Entwicklung sein. Mehr darüber erfährt Ihr in der nächsten MAN!AC im Messebericht zur japanischen Nintendo-Veranstaltung Shoshinkai '97. Dort wird das 64DD erstmals der Öffentlichkeit präsentiert.

Übrigens: Das 64DD könnte nicht nur als Speichermedium für Spiele dienen, sondern das N64 zum Online-Terminal aufrüsten. Wichtigste Voraussetzung dafür ist die Beschreibbarkeit der Disketten. Mit dem "Satellaview" bietet Nintendo in Japan schon seit Jahren ein erfolgreiches "Online"-Equipment für das Super Nintendo an (siehe MAN!AC 4/96).

	64DD	CD-ROM*
Speicherkapazität	64 Mbyte	650 Mbyte
Übertragungsrate pro Sekunde	1.000 Kbyte	300 Kbyte
Zugriffszeit	150 ms	100 ms
Beschreibbar	ja	nein
Format	3 3/4-Zoll-Diskette	Compact Disc
Aufzeichnungsverfahren	magnetisch	optisch
Zirka-Preis (geschätzt)	250 Mark	eingebaut

* Doublespeed-CD-ROM, wie in Playstation und Saturn verwendet.



Experten-Rundschau

Was halten Fremdanbieter vom Nintendo 64? MANAC befragte vier deutsche Spiele-Manager nach ihren Ansichten über den Videospielemarkt des nächsten Jahres.



Axel Bialke,
Chefsinkäufer beim
Videospielevertrieb Laguna



Martin Spieß,
Marketing Manager
von Virgin



Axel Herr,
General Manager
von Konami



Rainer Zipp,
Marketing Director
von Acclaim

Wie stark profitieren Playstation und Saturn von der verschobenen Einführung des Nintendo 64?

Der vorläufige Gewinner des Weihnachtsgeschäftes wird Sony sein. Allerdings sehen wir auch eine andere Käuferschicht für das N64 im Vergleich zur Playstation. Der Altersdurchschnitt wird hier zwischen 10 und 15 Jahren liegen, während bei 32-Bit-Konsolen dieser um 5 bis 10 Jahre höher liegen dürfte. Dieses wird natürlich auch Auswirkungen auf die Hauptvertriebskanäle haben, die bei dem N64 somit im Spielwarenfachhandel liegen. Sony hat diese Nuß noch nicht geknackt. Unser Fazit ist, daß spätestens zum Verkaufsstart des N64 die Dominanz von Nintendo wiederhergestellt sein dürfte.

Sony und Sega werden selbstverständlich ihre Position im Markt ausbauen. Ich bin allerdings der Meinung, daß Nintendo eine völlig andere Zielgruppe anspricht und es kaum zu Überschneidungen kommen wird.

Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß Sony sich im Weihnachtsgeschäft weitere Marktanteile sichern wird. Die Chancen für Sega stehen schlecht, da ein klarer Marketingfokus fehlt bzw. nicht erkennbar ist. Grundsätzlich ist eines sicher: Viele potentielle Playstation- und Saturn-Kunden werden auf das Nintendo 64 warten. Daher erwarten wir einen fulminanten Nintendo-Hype im März.

Segas Saturn hat in Deutschland erhebliche Probleme, sich im Markt durchzusetzen. Durch die Verspätung des N64 können da sicherlich noch einige Marktanteile mehr erreicht werden. Sonys ohnehin schon führende Playstation wird von der Verschiebung sicherlich profitieren und nochmals kräftig zulegen.

Welche Spiele wird Ihre Firma im ersten Halbjahr 97 für das N64 veröffentlichen und wieviel sollen die Module kosten?

Laguna wird im ersten Halbjahr 97 vier bis fünf Spiele veröffentlichen. Genaueres gehen wir jedoch erst nach Weihnachten bekannt.

Unser erster N64-Titel wird "Freakboy" heißen und voraussichtlich zum Deutschland-Start der Konsole verfügbar sein. Da die Modulkapazität noch nicht feststeht, können wir über den Preis wenig sagen, rechnen aber mit 140 bis 150 Mark.

Wir werden zum Start eine N64-Version unseres Megaseriellers "International Superstar Soccer" anbieten. Dies wird ein absoluter Leckerbissen für Fußballfans sein. Mit "Golem" haben wir ein 3D-Jump'n'Run für alle "Mario"-Fans auf Lager. Der Preis steht noch nicht fest, wird sich aber im Rahmen der bisherigen Nintendo-Produkte bewegen.

Wir veröffentlichen im März '97 den Third-Party-Vorzeige-Shooter "Turok - Dinosaur Hunter" und werden bis Ende August noch drei weitere N64-Produkte nachschleichen. Die Titel und die Inhalte sind soweit leider noch geheim.

Welche Bedeutung messen Sie dem 64DD-Laufwerk bei? Entwickeln Sie/Ihre Vertriebspartner bereits jetzt 64DD-Titel?

Hängt sehr stark von der Preisgestaltung für Hard- und Software ab.

Das 64DD-Laufwerk könnte interessante Aspekte bei der Spieleentwicklung aufwerfen. Ich halte die Idee eines beschreibbaren Mediums grundsätzlich für sehr faszinierend. Auf der anderen Seite liegt, wie immer, das Entwicklungs-Knowhow bei der Hersteller-Firma Nintendo. Demzufolge werden wir mit der Entwicklung von 64DD-Spielen warten, bis wir mit dieser Erweiterung umgehen und absehen können, wie sich dieser Markt entwickelt. Sollte sich das 64DD durchsetzen, wäre Nintendo die erste Firma, die eine Zusatz-Hardware erfolgreich im Markt installiert.

Auch wir entwickeln bereits für dieses System und sehen enorme Chancen in Sachen Spieldiefe und -komplexität. Es ist unserer Meinung nach nur konsequent, für die schnelle Modul-basierende Hardware nun auch ein schnelles und kostengünstiges Speichermedium anzubieten. Beobachtern der Szene dürfte klar werden, wie Nintendos Antwort auf CD-ROM aussieht.

Es ist noch zu früh, um eine Einschätzung zum 64DD-Laufwerk zu geben. Unsere Advanced Technologies Group arbeitet bereits damit und erforscht die Möglichkeiten, die dieses Speichermedium mit sich bringt.

Nach Ihrer Einschätzung, in welchem Verhältnis wird zum Jahreswechsel 97/98 der Videospielemarkt in Deutschland zwischen Playstation, Saturn und Nintendo 64 aufgeteilt sein?

Nintendo: 60 Prozent, Sony: 35 Prozent, Sega: 5 Prozent

Wir rechnen, unter Berücksichtigung u.a. von Markentreue, Preisniveau und Software-Verfügbarkeit, mit einer Verteilung von 50 Prozent Nintendo, 35 Prozent Sony und 15 Prozent Sega.

Nintendo 64 wird bereits im ersten Halbjahr eine höhere installierte Basis als Sony erreichen und in dieser Zeit einen Marktanteil von deutlich über 50 Prozent erreichen, den Rest werden sich Sony und Sega im Verhältnis 80 zu 20 teilen. Gegen Jahresende '97 wird sich Nintendo 64 bei 70 Prozent Marktanteil einpendeln. Der Verlierer steht bereits fest: Sega.

Ende '97 wird es zwischen Playstation und N64 ein Kopf-an-Kopf-Rennen geben. Saturn wird unserer Meinung nach 10 Prozent des Marktes beherrschen. Den Rest werden sich Sony und Nintendo teilen.

Welche Priorität bei der Entwicklung/dem Vertrieb haben momentan Playstation, Saturn und N64? Wie stark wird sich diese Ordnung mit weltweiter Verfügbarkeit des N64 im Jahr 1997 ändern?

Die Prioritäten richten sich nach Marktanteilen (siehe Frage 4).

Virgin entwickelt für die unterschiedlichsten Märkte, z.B. Japan oder die USA, in denen das Verhältnis zwischen Sega und Sony nicht so kraß ist wie in Deutschland. Auf der Vertriebsseite liegt die Priorität momentan bei der Playstation. Obwohl wir hochwertige Titel für den Saturn im Programm haben, können wir uns der Marktdurchdringung der Playstation nicht verschließen. Capcom, deren 32-Bit-Titel wir exklusiv vertreiben, veröffentlicht im Regelfall seine Spitzentitel zuerst auf der Playstation. Da uns Nintendo mit seinen N64-Plänen lange Zeit im Ungewissen gelassen hat, sieht unser Schedule '97 nur drei Titel vor.

Da wir über signifikante Ressourcen verfügen und für den Weltmarkt entwickeln, laufen bei Konami alle Systementwicklungen parallel und ohne System-Favorisierung. Derzeit arbeiten wir mit Schwerpunkt an der Fertigstellung unseres Monster-Lineups für Playstation und Saturn, werden aber nur wenige Produkte für den Saturn umsetzen. Auch für das Nintendo 64 wird mit Unterstützung von Nintendo an einer Vielzahl von Produkten gearbeitet, obgleich durch das Nintendo 64 keine Verschiebung unserer Entwicklungsstrategie resultiert.

Acclaim programmiert derzeit für alle drei Systeme gleichzeitig. Man muß abwarten, wie sich die einzelnen Konsolen bis 1997 entwickeln, um realistische Einschätzungen abzugeben. Ich gehe davon aus, daß die Playstation in der Wichtigkeit für uns aufsteigen wird, während der Saturn möglicherweise zurückgehen wird.

Könnte das M2 von Panasonic eine ernsthafte Konkurrenz für die aktuellen 32- und 64-Bitter darstellen?

Nicht im geringsten: M2 ist jetzt schon tot!

Einer Person, die dies behauptet, kann man nur grobe Fahrlässigkeit unterstellen. Entwicklungen wie das 3DO oder der Jaguar sind es, die dieser Industrie in großem Maße schaden und zu einer Fluktuation der Spieler führen. Davon einmal abgesehen, daß Konsumenten geschädigt werden, wird ernstzunehmenden Anbietern wie Sony, Sega und Nintendo das Leben unnötig schwer gemacht.

Das M2 von Panasonic verfügt sicher über eine fortschrittliche Technologie, nur leidet Panasonic unter dem "Philips"-Syndrom. Panasonic hat einen hohen Brand-Recall, aber kein konsumentengerechtes (Games-Sektor) Marken-Image. Hier wird man den Erfordernissen des Games-Sektors in keiner Hinsicht gerecht ... Daher hat das M2 auf Sicht keine Marktchancen.

Erst vor kurzem wurde uns die neue Version der M2-Konsole präsentiert. Wir glauben, daß Panasonics Maschine durchaus das Zeug hat, Nintendo Probleme zu bereiten. Wir haben bereits mit der Entwicklung für M2 begonnen.