

Nintendo Space World 96: Der Gigant erwacht

Article scanné dans le magazine Man!ac n°40 (Février 1997)

Sujet de l'article : Video Games Show (*)

Trotz 64-Bit-Debüt stand die letzte "Nintendo Space World" noch im Zeichen von 16-Bit. Diesmal waren Spiele für das Super Nintendo kaum noch zu finden - auf der Tokyo-Messe tummelten sich statt dessen die Software-Highlights einer Neuen Generation.

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.



NINTENDO SPACE

Trotz 64-Bit-Debüt stand die letzte "Nintendo Space World" noch im Zeichen von 16-Bit. Diesmal waren Spiele für das Super Nintendo kaum noch zu finden - auf der Tokyo-Messe tummelten sich statt dessen die Software-Highlights einer neuen Generation.

WORLD 96 Der Gigant erwacht



Im Zeichen des Nintendo 64: Auf der "Nintendo Space World" tummelten sich die 64-Bit-Neuheiten.



Nur vier Spiele waren von Juni bis November dieses Jahres für das Nintendo 64 erschienen – für eine Plattform, die den Multimillion-Seller Super Nintendo beerben soll. Die vorweihnachtliche "Space World", eine Nintendo-eigene Veranstaltung für Handel und Endkunden, nahm der Marktführer zum Anlaß, der Welt zu zeigen, warum sie solange warten mußte. Als Modul oder zumindest auf Video waren Stars der Nintendo-Szene angetreten, von

Mario über Zelda und Yoshi bis zum Stemenkrieger Fox. Mit neuen Inhouse-Produktionen, 2nd-Party-Experimenten und Spielen der namhaften Lizenznehmer, aber auch durch Zubehör und neue Hardware wurde die "Space World 96" zum spielerischen Großereignis. *wi*



Eines der wenigen Spiele für das Super Nintendo: Die 16-Bit-Version des NES-Bestsellers "Dragonquest 3"



Über "Bass Fishing No.1", ein Satelliten-gestütztes Angel-Match, staunten zumindest die Technik-Fetischisten: Das 32-MBit-Modul von Nintendo und Hal enthält nicht nur einen SA-I-Chip sondern auch eine Satellitview-Schnittstelle. Profi-Fischer dürfen somit via Nintendo-Satellit gegen den japanischen Angel-VIP Itai Shigesato antreten.



Das erste N64-Rollenspiel eines Lizenznehmers (Imagineer) hat noch keinen westlich kompatiblen Namen

Obwohl als Nintendo-Messe im allgemeinen titulierte, war vom Super NES sehr wenig und vom Virtual Boy rein gar nichts mehr zu sehen. Nicht nur im Erfolg, sondern auch bei einer Bauchlandung zeigt Nintendo bemerkenswerte Konsequenz...

Lediglich der Game Boy wird noch tapfer unterstützt. So erscheinen "Donkey Kong Land 2" (in Deutschland bereits im Handel), "Bomberman 3", ein neues "Pyo Pyo"-Knobelspiel und sogar ein isometrisches "Snoopy"-Spiel für den unverwundlichen Winzling. Der Rest war 64 Bit: Nintendo selbst zeigte neben "Mario Kart 64" und "Starfox 64" auch die Rare-Produktion "Blastcorps" (im Westen "Blastdozer" genannt) in einer nahezu fertiggestellten Version vor. Langsam zeichnet sich ein Spielgedanke hinter der Multi-Vehikel-Ran-



Neben "Zelda" ist "Mother" (in Deutschland als "Earthbound" bekannt) das zweite Rollenspiel-Großprojekt von Nintendo. Leider gab's außer einem skurrilen Video noch keine Details.

dale ab: Ähnlich wie bei "Pilotwings 64" löst Ihr kleine Aufgaben, wobei Ihr im Gegensatz zum pazifistischen Flieger recht häufig mit Eurer Umgebung in

Blechkontakt kommt. Egal ob als ruppiger Lastwagen-Führer, Mech-Pilot oder Buggy-Rambo, in jedem der Levels müßt Ihr möglichst viel kaputt machen oder



Mit "Zelda" spielt Nintendo die Hardware-Überlegenheit voll aus: Das Action-Adventure ist wie "Mario 64" in einem 360°-Universum angesiedelt, aber deutlich kampf- und rätsellastiger als das Jump'n'Run. Neben den zahlreichen Lichteffekten überraschten uns Gegner wie die Skelette (links), die aus Hunderten von Polygonen bestehen.



Die größte Messeüberraschung waren erste Level-Videos zu "Yoshi's Island 64". Der originale Grafikstil wurde beibehalten, aber mit einer beeindruckenden Tiefenwirkung versehen.

aus dem Weg räumen. In einigen der anwählbaren Welten räumt der Spieler z.B. einem Lastwagen-Convoi den Weg durch feindliche Gebiete frei. Vor jedem Level

wird Euch nicht nur die Aufgabe erklärt, sondern auch eine Gewöhnung an die neue Steuerung geboten. Trotz bildschirmfüllender Explosionen ist "Blast-



Nicht nur "Starfox", sondern auch "Blade'n'Barrel" ermöglicht Vier-Spieler-Duelle auf einem geteilten Bildschirm.

dozer" eher ein wüstes Geschicklichkeits- denn Actionspiel, bei dem es um den Dollar-Highscore und Eure Rundenzeit geht.

Während "Blastdozer" im März "nur" auf einem 64-MBit-Modul erscheint, verspricht Nintendo für das Jahr 1998 bereits den doppelten Speicherumfang: In enger Zusammenarbeit mit dem japanischen Manga-Künstler Osamu Tesuka wird Nintendo bis zum Frühjahr des nächsten Jahres "Great Emperor of the Jungle" auf 128-MBit-Modul fertigstellen. In Deutschland flimmerte das Vorbild als "Kimba der weiße Löwe" in den 80er-Jahren über den Bildschirm, in Fernost ist die putzige Albino-Raubkatze auch heute noch ein Star. Inwiefern sich die ROM-Verdoppelung auf den Modul-Preis auswirkt, steht leider noch nicht fest.

Premiere für das 64DD

Zwar war das "64DD", das sekundäre N64-Speichermedium, auf der Nintendo Space World ausgestellt, doch über die Software wollte Nintendo noch nichts verraten. Statt Gerüchte über ein neues "Fire Emblem" oder "Mario RPG" zu bestätigen oder zu verneinen, hatte man eine Mario-Disk für das schwarze, 1600 Gramm schwere Laufwerk bespielt. Doch nur um die theoretische Betriebsbereitschaft des Bulky Drive zu beweisen: Von minimalen Ladezeiten abgesehen war das Mario-Bulky-Demo mit dem Modulspiel identisch.

Faszinierend ist nicht nur die Übertragungsgeschwindigkeit des Bulky-Drives (rund viermal so schnell wie das Playstation-CD-ROM), sondern auch die Möglichkeit, den Datenträger zu bespielen. Die Hälfte der 64 MByte (512 MBit) stehen Euch zur Verfügung, um Spielstände, Formel-1-Läufe oder eine ganze Saison zu speichern. Auch RPG-Charaktere mit ihrem

Waffen- und Magie-Besitz fühlen sich auf dem Datenträger pudelwohl - hoffen wir, daß es ein 64-Bit-Schwertwinger noch dieses Jahrtausend nach Deutschland schafft. Ideal wäre das Bulky Drive auch für "kreative" Programme wie sie Nintendo mit "Mario Paint" bereits erprobte. 32 MByte langen locker, um Texte, aber auch ganze Bilder und sogar True-Color-Fotos in mehreren Bearbeitungsschritten zu speichern. Nintendo verriet jedoch nicht definitiv, ob und welche Software in Planung ist. Auch wie Nintendo die versprochene Datenübertragung von einem 64DD auf ein Disk-Laufwerk in einem anderen Haushalt technisch realisieren möchte, wurde noch nicht bekannt. Die niedrigen Herstellungskosten der Disk locken jedoch auch wieder Hersteller, die beim Modul-Geschäft keine Gewinnspanne sahen. Da ein quasi gleichzeitiger Zugriff auf ROM-Modul und 64DD-Diskette technisch mög-

lich ist, werden wahrscheinlich auch Szenario-Disketten oder Saison-Updates zu einem günstigen Preis für das 64 DD in den Handel kommen.

Wenn im nächsten Herbst das Nintendo 64 DD Disk Drive zu einem Preis von umgerechnet knapp 200 Mark in Japan erscheint, möchte Nintendo übrigens auch zeitgleich die RAM-Erweiterung für die Grundkonsole in den Handel bringen. Den Umfang der Speichererweiterung (für die bereits ein kleiner Schacht an der Konsole vorgesehen ist) hat Nintendo auch in Toyko noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, daß der Hersteller wieder auf bewährte Rambus DRAM-Bausteine des gleichnamigen US-Herstellers zurückgreift.





"Goemon" wirkt grandios – zumindest auf Video, denn spielbar war der Konami-Titel in Tokyo nicht.

Neben den fast fertiggestellten Spielen von Konami und Seta waren auch die Ausblicke in die Hard- und Software-Zukunft des Nintendo 64 höchst interessant. Auf Video bestaunten wir die ersten Levels von "Yoshi's Island" (verwendet eine scrollende Seitenansicht mit enormer Tiefenwirkung), dem 360°-Rollenspiel "Mother" und "Zelda 64". Um letzteres entbrannte auf der Shoshinkai eine heiße Diskussion: Kommt der Märchenheld auf Modul, auf Disk oder gar als mächtige Kombination aus beiden?

Nintendo schwieg dazu und zeigte statt dessen atemberaubende Abenteuer- und Kampfsszenen: Zelda selbst (aber auch seine Feinde) sind die lebensechtesten Fantasy-Figuren, die wir je in einem Spieledemo bewundern durften. Bis auf Capcom (arbeiten an "Ghosts'n'Ghouls" und "Street Fighter Ex" für das N64, wollten dazu aber keine Aussagen fällen), zeigten alle namhaften Nintendo-



Randale im Truck (oben: mit ausfahrbaren Rammen), Bulldozer, Mech und Speed-Buggy: "Blastozer" ist eine Zerstörungssimulation mit wahnwitzigen 3D-Effekten.



Das erste Spiel für den "Light Gun"-Einsatz des N64-Controllers? In Tokyo war dieses "007: Golden Eye"-Demo zu sehen. Ob die BPS Gefallen an Exekutionsszenen mit realistisch texturierten Söldnern findet?

Lizenznehmer spielbare Versionen oder Videos ihrer ersten 64-Bit-Spiele. Mit dem Adventure "Wonderproject J2" hat Enix bereits das erste N64-Spiel in den Geschäften. Bevor der japanische Traditionshersteller mit seiner "Dragonquest"-Neuaufgabe beginnt, wird er mit "Trouble Nakaze" noch ein Action-Jump'n'Run in perspektivischer Seitenansicht ausliefern. Das Sprite-Design und die bizarren Effekte kamen uns be-

N64-Pad als Wunder-Controller

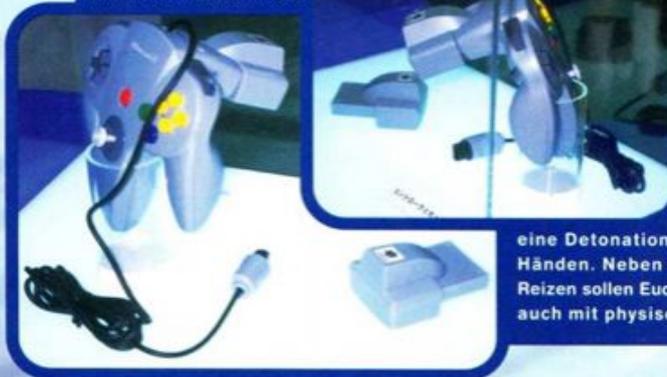
Mit acht Feuer-tasten, Analog-Stick, Z-Trigger und Memory-Card-Einschub ist das N64-Pad der komplexeste und flexibelste Spiele-Controller der Gegenwart. Auf der Shoshinkai bewies Nintendo, daß Ihr Joyapd mit dem bekannten Funktionsumfang noch nicht ausgereizt ist und die Ingenieure des Marktführers

von Anfang an weiter dachten als die Konkurrenz. Als Schnittstelle in die Zukunft entpuppte sich der Memory-Schacht an der Rückseite des Pads, denn hier finden interessante Erweiterungen ihren Platz.

Für 1400 Yen, das sind umgerechnet rund 20 Mark (und eventuell im Bundle mit "Starwing 64") wird das "Jolting-Pack" verkauft. Im Design einer dickeren Memory-Karte versorgt Euch das Zubehör mit einfachem Forcefeedback: Geratet Ihr als Fox McCloud in feindliches Kreuzfeuer oder als "Blastozer"-Abbruchspezialist in eine Detonation, vibriert das Pad in Euren Händen. Neben optischen und akustischen Reizen sollen Euch zukünftige N64-Spiele also auch mit physischen Effekten unterhalten.

Unterstützt wird das "Jolting Pack" bislang nur von den beiden erwähnten Titeln, der Effekt ist nicht umwerfend spektakulär, aber eine originelle und sinnvolle Ergänzung zu den gegenwärtigen Videospiele-Möglichkeiten.

Ein zweites Controller-Pack demonstrierte Nintendo anhand eines Schaubildes: Durch ein Zubehör mit Light-Gun-Rezeptoren wird der N64-Controller zur Bildschirmwumme umgerüstet, der Z-Trigger dient dabei als Zeigefinger-Abzug. Richtet Ihr das Pad auf den Bildschirm, könnt Ihr Feinde abballern wie in Segas "Virtua Cop" – mit einem entscheidenden Unterschied: Der Daumen ruht auf dem analogen Stick, so daß Ihr im Gegensatz zu den Sega-Shootern nicht nur das Fadenkreuz, sondern auch Eure Bewegung steuern könnt! Mit welchem Spiel dieses revolutionäre Add-On funktioniert, ist noch nicht bekannt – wir tippen auf die 007-Umsetzung "Golden Eye", die sich für ein Ego-Shootout hervorragend eignet.

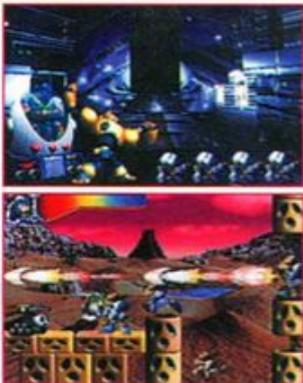




Wenig Spektakuläres bei Hudson: Die ersten Demos des 3D-Prüglers "Dual Heroes" können im "VF 3"-Zeitalter kaum überzeugen. Ganz witzig, aber für Deutschland kaum geeignet, sind wiederum ein Japan-Wrestling von Hudson sowie eine Sumo-Simulation von Bottom-Up (rechts unten).



kannt vor – tatsächlich handelt es sich bei "Trouble Nakaze" um eine Coproduktion mit dem Entwicklungsteam Treasure. Die Code-Künstler programmierten Sega-Hits wie "Gunstar Heroes" und "Dynamite Headdy" – wir sind gespannt auf ihre Nintendo-Titel. Einen reinrassigen "Mario 64"-Clone hat Epoch um den Manga-Helden "Doraemon" gestrickt: Die 3D-Welten, durch die sich die videospieldbewährte Cartoon-Katze hüpfet und knobelt, sahen bereits vielversprechend aus. Neu ist die Möglichkeit, je nach Spielsituation zwischen vier verschiedenen Helden zu wechseln. Eine Umsetzung des angegrauten PC-Fantasy-Shooters "Hexen" spielten wir am



Überraschung: Für Enix programmiert Treasure ein effektpesicktes Action-Jump'n'Run.

Stand der Softbank-Tochter Gamebank. Bis auf das Mip-Mapping auf allen Wänden und Monstern hat sich an der Dungeon-Schlacht nicht viel geändert. Zumindest ist "Hexen" in Deutschland nicht indiziert, so daß wir eine offizielle Veröffentlichung Ende nächsten Jahres erwarten.



Steile Abfahrt für den Marshmallow-Helden: Im Vergleich zum letztjährigen Demo wurde "Kirby" deutlich verbessert.



Das Grafik-Adventure "Wonderproject J2" ist bereits seit November erhältlich. Hier eine 3D-Sequenz.

spierte wie auf unseren Standbildern (MAN!AC 11/96). Witziger war die Japan-Wrestling-Simulation "Brave Spirits", die aber mit Sicherheit nicht außerhalb Japans vermarktet wird. Beide Prüfler setzten im jetzigen Entwicklungsstadium eher auf fließende Schattierung als auf Ganzkörper-Texturen. Für die dickbäuchigen Japano-Wrestler ist das Gouraud-Shading natürlich optimal. Davon abgesehen wurden von Hudson zwar weitere Spiele offiziell angekündigt (z.B. ein 64-Bit-"Bombberman"), aber noch nicht ausgestellt.

Der Mitbewerber Human war da schon weiter und ließ uns bereits ein paar Proberunden mit dem ersten Formel-1-

Etwas enttäuschend war der Besuch am Hudson-Stand: Der 3D-Prüfler "Dual Heroes" wirkte auf Video genauso unin-



Das einzige US-Produkt der Messe zeigte die Softbank-Tochter Gamebank. Der Ego-Shooter "Hexen" wurde mit Mip-Mapping veredelt.

Nintendos Spiele für das N64

NAME	UMFANG	ENTWICKLER	JAPAN-RELEASE
Blastdozer	64 MBit	Rare	März
Golden Eye	n.b.	Rare	2. Quartal
Great Emperor of the Jungle	128 MBit	Osamu Tesuka/ Nintendo	1998
Ken Griffin Jr. Baseball	n.b.	Nintendo	2. Quartal
Kirby's Airride	n.b.	Hal	n.B.
Mother 3	n.b.	Nintendo	n.b.
Starfox 64	96 MBit	Nintendo	März
Yoshi's Island 64	n.b.	Nintendo	n.b.
Zelda 64	n.b.	Nintendo	n.b.



Ein Traum für American-Sports-Freunde; Imagineers "Pro King" simuliert Baseball im japanischen Großkopfstil, aber mit viel Tiefgang. Oben rechts: "Dynamite Soccer 64".



Nach atemberaubenden Spielen für das Mega Drive wagt sich der Action-Spezialist Treasure an das N64: "Trouble Nakaze" setzt auf Geschwindigkeit und traditionelle 2D-Effekte.



Konkurrenz für Konami: Bei Imagineer spielten wir "Dynamite Soccer 64" und die 3D-Baseball-Simulation "Pro King".

Spiel für das Nintendo 64 drehen. Der "Human GP" wirkte technisch sauber, war grafisch aber noch nicht berauschend und offensichtlich von seiner Fertigstellung noch einige Monate entfernt. Das gleiche gilt für das Action-Spiel mit dem Arbeitstitel "3D Shooting": Die Japano-Firma Video Systems möchte mit der Düsenjügerschlacht über Polygon-Wolkenkratzen und texturierten Schlachtfeldern in Konkurrenz zu Setas "Wild Choppers" treten. Im Mai soll das Spiel in Japan ausgeliefert werden. Imagineer ist der neben Seta und Konami eifrigste Entwickler für das Nintendo 64: In direkter Konkurrenz zu dem "Probotector"- und "Parodius"-Erfinder brachte Imagineer sowohl eine Baseball-Simulation als auch eine Fußball-Umsetzung mit japanischer J-League-Lizenz aufs Messegelände. Während das Fußballspiel nicht ganz so überragend aussah wie der Konami-Konkurrent ein paar Stände weiter, sprachen Insider dem "Pro King"-Baseball ein größeres Potential als Konamis "Powerful"-Gegenstück zu. Die größte Überraschung war die erste Ankündigung eines neues Third-Party-RPGs: Auf einem kurzen Video sahen wir einen Helden im roten

Umlang durch Dörfer und Schloßruinen stöbern. Über den Spielhintergrund wollte Imagineer aber noch nichts berichten. Unsichtbar blieb auch das seit

Monaten angekündigte Rennspiel "Multi Racing". Daß auch andere Firmen mit der Arbeit an ersten Nintendo-64-Spielen begonnen haben, seht Ihr an den Bildern auf diesen Seiten. Unterm Strich war die "Space World 96" eine spektakuläre Messe, die Nintendos Ruf als bester Spielehersteller der Welt unterstrich. Gegen Titel wie "Starfox 64" und Konamis "Perfect Striker" ist noch kein Saturn- oder Playstation-Kraut gewachsen.

Third-Party-Spiele für das N64

NAME	UMFANG	HERSTELLER	GENRE	JAPAN-RELEASE
3D Shooting	n.b.	Video Systems	3D-Action	Mai
64 "Sumo"	n.b.	Bottom-Up	Sport (Sumo)	Mai
Baseball Pro King	64 MBit	Imagineer	Sport	im Handel
Brave Spirits	n.b.	Hudson	Sport (Wrestling)	n.b.
Blade & Barrel	64 MBit	Kotobuki	3D-Action	1. Quartal
Cavalry Battle 3000	n.b.	Nihon System	3D-Action	November
Chameleon Twist	n.b.	Nihon System	3D-Jump'n Run	November
Doraemon	64 MBit	Epoch	3D-Jump'n Run	März
Dual Heroes	n.b.	Hudson	Beat'em-Up	n.b.
Dynamite Soccer 64	n.b.	Imagineer	Sport	1. Quartal
"Rollenspiel"	n.b.	Imagineer	Rollenspiel	3. Quartal
Human GP	n.b.	Human	Rennspiel	n.b.
Hexen 64	64 MBit	Gamebank	3D-Action	n.b.
Mission: Impossible	n.b.	Ocean	3D-Action	2. Quartal
Multi Racing Championship	n.b.	Imagineer	Rennspiel	Juni
Power League	n.b.	Hudson	Sport	n.b.
Pro Mahjong 64	n.b.	Athena	Mahjong	1. Quartal
Soccer 64	n.b.	Hudson	Sport	n.b.
Trouble Nakaze	n.b.	Enix/Treasure	Action-Jump'n Run	n.b.
Turok	n.b.	Acclaim	3D-Action	März
Virtual Pro Wrestling	n.b.	Asmik	Sport (Wrestling)	n.b.

Arbeitstitel sind kursiv gedruckt.