

NINTENDO, SONY, SEGA & MEHR

ISSN 0946-6282

**COMPUTER
VERLAG**

1/96

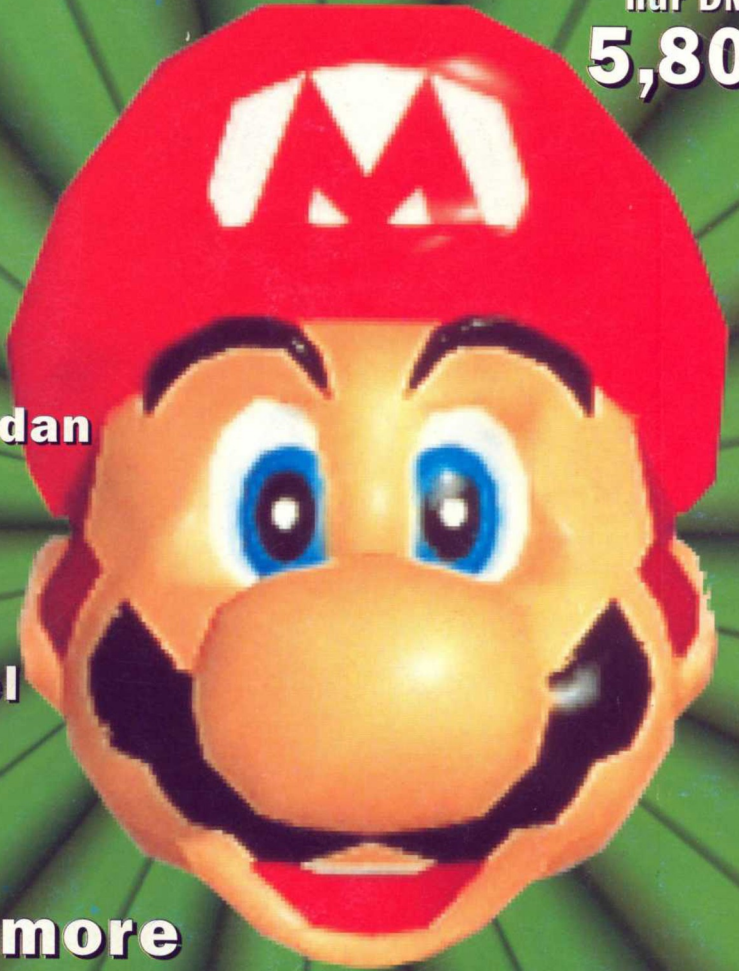
MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Super Mario World 2
Asterix und Obelix
Primal Rage
Killer Instinct u.v.m...



nur DM
5,80



DER MEGA-DUNK

NBA Live '96

Da staunen Magic Johnson und Air Jordan

HIGH SPEED AUF SATURN

Sega Rally

Das beste Rennspiel für Zuhause

MAN SPRICHT DEUTSCH

Secret of Evermore

Neue Abenteuer von Squaresoft für SNES



DIE KONSOLEN-SENSATION

NINTENDO 64

LIVE VON DER MESSE: SUPER MARIO 64, STAR WARS, SUPER MARIO KART R, ZELDA 64 UVM.



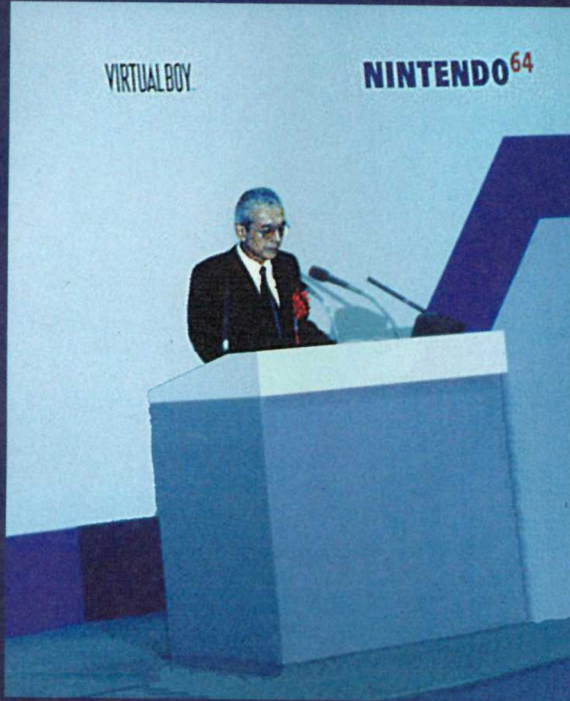
Yamauchis Rede auf der Shoshinkai Messe

1400 Sitzplätze waren reserviert, mehr als doppelt so viele Zuhörer standen eng gedrängt, um den Worten von Yamauchi Hiroshi zu lauschen. Bevor dieser jedoch zum eigentlichen Thema seines Vortrages kam, ging er mit einigen Worten auf den bisher eher mäßigen Erfolg des Virtual Boys ein. Seiner Meinung nach lag das Problem in erster Linie darin, daß Nintendo den Virtual Boy zu früh auf den Markt brachte und man versäumt hatte, ansprechende Softwaretitel rechtzeitig zu veröffentlichen. Dieses Manko würde aber in den kommenden Monaten behoben werden, weshalb man den Virtual Boy nicht zu früh als Mißerfolg

Wenn von 100 Käufern des Nintendo 64 auch nur einer das Gefühl hätte, die Unterschiede zwischen Super Famicom und der 64 Bit Konsole seien nicht überwältigend, hätte sich die Entwicklung der Konsole für Nintendo nicht gelohnt

bewerten sollte. Im Anschluß an diese kurzen Ausführungen äußerte er sich zur Situation des Videospiegelmarktes und den Erwartungen, die an das Nintendo 64 gestellt würden. 30 Spiele stünden zur Zeit in der Entwicklung, von denen 11 auf der Messe vorgestellt würden. Die Tatsache, daß nur zwei spielbare Softwaretitel gezeigt werden, erklärte er mit dem Umstand, daß sich die übrigen Titel noch in einem zu frühen Stadium befänden. Spiele, die erst zu 10-20% fertiggestellt seien, hätten keine Aussagekraft und würden nur zu voreiligen und falschen Schlüssen führen. Super Mario World, obwohl erst zu 50% fertig, eigne sich dagegen hervorragend, die Fähigkeiten der neuen Konsole herauszustellen. Viele User hätten die Abenteuer von Mario auf Famicom und Super Famicom gespielt und könnten deshalb sehr gut erkennen, welche bemerkenswerten Unterschiede zum 64-Bit Spiel bestehen. Im übrigen glaube er, daß

In einer 60 minütigen Ansprache äußerte sich der Präsident von Nintendo zur Lage und den Perspektiven des Videospiegelmarktes. Die wichtigsten Punkte der Rede möchten wir Euch natürlich nicht vorenthalten



Der Präsident von Nintendo Yamauchi Hiroshi bei seiner beeindruckenden Ansprache

mit Super Mario 64 das wohl beste Videospiegel überhaupt erscheinen werde. Yamauchi deutete an, daß Super Mario 64 gleichzeitig mit der Konsole am 21. April nächsten Jahres erscheinen werde. Der 16-Bit Erfolg Super Mario Kart werde

voraussichtlich im Juni '96 erscheinen, eine spielbare Version ab April vorliegen. Seinen Ärger darüber, daß sich viele Kritiker anmaßen, Spiele zu beurteilen, obwohl sie von der Materie überhaupt nichts verstünden, brachte Yamauchi auf

sehr direkte Weise zum Ausdruck. Man solle Spiele nicht nur nach deren Aussehen, sondern auch nach Inhalt und Spielspaß beurteilen. Er stellte die Frage, welchen Zweck Videospiele eigentlich erfüllten? Für Nintendo sei in erster Linie die Zufriedenheit der User mit der Konsole und den Spielen von Bedeutung. Wenn von 100 Käufern des Nintendo 64 auch nur einer das Gefühl hätte, die Unterschiede zwischen Super Famicom und der 64 Bit Konsole seien nicht überwältigend, hätte sich die Entwicklung der Konsole für Nintendo nicht gelohnt. In einer Zeitschrift habe er den Begriff Next Generation Konsole gelesen, mit dem er überhaupt nichts anfangen könne. Wesentlich wichtiger als die Hardware sei die Entwicklung interessanter Softwaretitel. Die User würden sich weniger für die Spezifikationen der Hardware interessieren, viel mehr sehnten sie sich nach einem völlig neuen, noch nie dagewesenen Spielerlebnis. Zu viele Hersteller würden sich darauf beschränken, originelle Spiele nachzuahmen und mehr Wert auf die Menge als auf die Qualität der Software legen. Genau das aber sei der falsche Weg. Auf diese Weise würde der Markt von einer Woge mittelmaßiger Spiele überschwemmt, die eigentlich niemand brauche. Mit der neuen 64-Bit Konsole wolle Nintendo dazu beitragen, den Videospiegelmarkt zu verändern und zu stärken. CD-Rom als Speichermedium sei für Nintendo kein Thema. Man werde weiterhin dem Motto "Plug and Play" treu bleiben und auf Rom Cartridges setzen, deren Qualität in Zukunft durch leistungsfähigere Chips noch gesteigert werden könne. Ein Massenspeicher mit Lese- und Schreibfähigkeiten werde zur Zeit entwickelt und voraussichtlich Ende 1996 erscheinen.



Schätzungsweise mehr als 3000 Vertreter von Presse und Handel waren zur Rede von Yamauchi erschienen