



# „Wettet niemals gegen Nintendo“

## Die Wahrheit über Ultra 64 / Der Quantensprung kommt 1996

Die Spielezukunft 1995 bringt dem amerikanischen Markt 16 und 32 Bit, aber noch kein Ultra 64. Nintendo setzt auf bewährte Spielkonzepte, ACM-Technologie und den Virtual Boy („VR32“). „Great Software still sells great“, „großartige Software verkauft sich noch immer gut“ – so lautet das Hauptargument von Howard Lincoln, dem Chairman von Nintendo of America. Das japanische Unternehmen ist weltweit führend und ist davon überzeugt, daß dieses so weitergeht.

### Bittere Wahrheit?

Einem klaren Abwärtstrend in der Videospiele-Branche setzt Nintendo „Donkey Kong Country“ entgegen, das erfolgreichste Videospiel. 7,5 Millionen Module wurden davon weltweit verkauft. „16 Bit repräsentieren noch immer mehr als die Hälfte des Marktes. Erfolg basiert auf Hits, nicht auf Bits.“ Doch auch hier wird an neuen Verkaufsstrategien gefeilt. „Die Geschäfte werden global, keiner kann es mehr allein schaffen.“ So kaufte Nintendo 25 Prozent der Anteile von Rare Ltd. in England, der Firma, die ACM („Advanced Computer Modeling“, etwa „Fortgeschrittliche Computermodellierung“) entwickelte und „Donkey Kong Country“ programmierte. Es folgen bald von Rare „Diddy Kong's Quest“, das James-Bond-Modul „Golden Eye“ (beide SNES) und „Donkey Kong Land“ für den Game Boy. Ultra 64 wird verschoben, um 3th



Parties\* wie dem Dream Team die Chance zu geben, gute Produkte fertig zu haben. Man will nicht riskieren, daß „Ultra 64 der nächste Jaguar, 32X oder 3DO“ wird – also nur mäßig bis gar nicht erfolgreich. Die Hardware von Ultra 64 ist fertig, so Nintendo.

### VR 32: Der Quantensprung ...

... erfolgt in Amerika am 14 August, in Deutschland wahrscheinlich 1996. Dann erscheint der Virtual Boy: Ein Marketing- und Werbebudget von weit über 25 Millionen Dollar soll den Kaufreiz geben. Die Videoverleih-Kette Blockbuster wird weit über 5.000 Geräte in die Läden stellen, die man zum Testen ausleihen kann. Mit lediglich 180 Dollar (= etwa 250 Mark) kann dann das Grundgerät mit einem Spiel erworben werden. Dieser Preis liegt noch weit unter denen aller 32-Bit-Konkurrenten, jedoch erhält man ein Tisch-Gerät mit zwei Farben, während die Konkurrenz an den Fernseher angeschlossen werden kann. Bereits 100 Teams und Firmen sind an der Arbeit, Spiele für den Game-Boy-Nachfolger zu entwickeln. Im August werden sofort 14 Titel ver-

„Da sie später auf den »Next Generations«-Markt kommen, kann Nintendo von den Erfolgen und Fehlern der Mitbewerber in den nächsten sechs Monaten lernen und das richtige System im nächsten Frühjahr mit der richtigen Software zum richtigen Preis herausbringen. Dann wird die Firma noch immer einer der Hauptteilnehmer im großen Videospiele-Krieg sein.“ LeeAnne McDermott, Chefredakteurin von GamePro

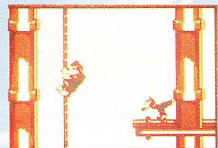
fügar sein, weitere zwölf bis Weihnachten und fünf bald danach im nächsten Jahr. „Mario Clash“, „Warrior Cruise“, „Star Soldier“, „Panic Bomber“, „Teleroboxing“ und „Virtual League Baseball“ – um nur ein paar zu nennen.

### Ultras Enthüllung: Shoshinkai, 11/95

Das Geheimnis von NU64 wird erst im November auf der japanischen Spiele-Messe Shoshinkai in Tokio gelüftet. Viele der bisher geplanten Produkte werden exklusiv für Ultra hergestellt. Ultra 64 kommt erst im April, wenn „die Programmierer genau wissen, was dieses Power House schafft“. Randy Kosimar, Chef von LucasArts, kündigte an, es wird eine „ganz neue »Star Wars«-Serie“ für NU64 geben. Und das resümiert Howard Lincoln nochmals: „Wenn wir sagen »exklusiv«, dann meinen wir nicht nur wegen der Verträge. Es läßt sich nicht (auf andere Systeme) übersetzen.“

### Game Boy: Bewährte Konzepte

Derweil wird Bewährtes umgesetzt. Den Anfang macht „Street Fighter“ für den Game Boy. Dort wird es auf 4 Megabit alles geben, was Ihr vom SNES-Vorbild kennt.



„Donkey Kong Land“ bietet die Action von „DKC“, nur anders. Auf in ein ganz neues Game-Boy-Abenteuer!

\* Unter der 1st Partie versteht man Nintendo und unter 2nd Parties Firmen, die ihre Spiele über Nintendo vertreiben lassen. 3rd Parties sind die Firmen, die eigene Wege gehen, wie z. B. THQ, Ocean, Virgin und so weiter.