

# N m d a

len! mägl

## Boktai

Jetzt aber raus an die Sonne!

## Fire Emblem

Neues Strategiespiel von den Machern der Advance Wars Reihe

## Spiderman

Es darf wieder gespinnt werden

Alle zwei Monate neu



### DS Spezial



Alles über Nintendos neues Wunderwerk

Doppel Bericht von der GC



Zwei Mitglieder waren exklusiv für euch live auf der Games Convention

### Leserwahl 2004



Wir suchen die beste Nintendo-Fansite. Votet für eure Lieblings Nintendoseite!

### Gerichte-Küche

-Super Smash Bros. DS?  
-Das geheimnisvolle Nintendo Event

### Schnäppchenjagd

Diese Spiele gibt es schon für unter 30€ zu haben

# Inhalt

Vor euch seht ihr nun die erste Ausgabe des N mags. Erstellt wurde das Ganze durch unsere sechsköpfigen Redaktion. Ab sofort könnt ihr euch alle zwei Monate immer die neuste Ausgabe auf n-mag.de downloaden.

In dieser Ausgabe sie gleich zwei Berichte von der Games Convention in Leipzig vorhanden, außerdem gibt's noch ein Special zu Nintendo DS. Die neusten Gerüchte rund um Nintendo findet ihr in unserer Gerüchte-Küche. Für die Sparfüchse unter euch haben wir die Rubrik „Schnäppchenjagd“ miteingebaut. Natürlich dürfen die Tests auch nicht zu kurz kommen. In dieser Ausgabe haben wir Boktai, Fire Emblem, Metal Gear und vieles mehr. Außerdem könnt ihr euch bei eurer Lieblings Nintendoseite bedanken in dem ihr bei der großen Leserwahl 2004 mitvotet. Jetzt aber erst mal viel Spaß beim Durchstöbern der ersten Ausgaben

## News

- News aus aller Welt S. 3
- Schnäppchenjagd S. 5

## Tests

- Test-Einleitung S. 6
- Boktai S. 7
- Yugioh S. 10
- Komplettlösung Yugioh
- Fire Emblem S. 12
- Serious Sam S. 15
- Player's Choice:
- Der Herr der Ringe III S. 16
- Metal Gear Solid S. 18
- Spiderman 2 S. 19
- N mag Top S. 20

## Vorschau

- The Legend of Zelda S. 21
- Mario vs. Donkey Kong S. 22
- Zelda The Minish Cap S. 23
- Super Mario 64x4 S. 23

## N mag plus

- Leser Briefe S. 24
- N mag Active S. 24
- N mag FAQ S. 24
- Special: Der Nintendo DS S. 25
- Gerüchte-Küche S. 26
- Der Monat August S. 26
- Games Convention-Impressions
- Bericht von freak S. 27
- Bericht von uetze S. 29

## Classic

- Game Boy Camera S. 31

## Das Beste zum Schluss

- Die Redaktion (Teil 1) S. 32
- Leserwahl S. 32
- Nintendo TV Allstars S. 32
- Die Redaktion (Teil 2) S. 33
- Vorschau S. 33
- Impressum S. 33



Jonas Weiser  
(Chefredakteur)



### Boktai

Das erste Spiel das die UV-Strahlung misst, und somit das Spielgeschehen beeinflusst. Ob das Konzept aufgeht?



### Fire Emblem

Die Macher von Advance Wars haben sich etwas neues einfallen lassen. Doch ist das wirklich so neu? Lest selber in unserem Test!



### Yugioh

Ein eKartenspiel der extra Klasse. Der Test und die Komplettlösung nur hier bei uns im mag.



### Herr der Ringe III

Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs wandert in die Player's Choice. Grund genug, das Spiel noch einmal zu testen

### Games Convention

Unsere Zwei Redakteure uetze und freak waren live vor Ort



### DS

Was ist drin was ist dran? Erfahrt es in unserem Special!

### 25

### 23



### 21

### Zelda

Doppelt ist einfach besser! Deshalb haben wir euch gleich zweimal Zelda mit am Start.

## GBA SP im neuen Look

Um es kurz zu machen, bei der neuen Farbe handelt es sich um Pink. Wie schon zu alten Game Boy Pocket Zeiten zielt nun Nintendo auf die weibliche Zielgruppe ab. Nintendo beteuert seine Entscheidung des neuen Designs dadurch, dass sich unter den alltäglichen Game Boy Zocker auch viele weibliche befinden.



## Luigi Controller

Was bei uns mit dem Sternekatalog begonnen hat, wurde in Japan mit dem Namen NintenoClub fortgesetzt. Dort können auch von Spielen gesammelten Punkte gegen attraktive Prämien eingetauscht werden. Ein besonders Highlight ist der Game Cube Controller im Luigi-Design den es erst kürzlich und nur über den Club zu haben gibt.

## Gaming TV

Einen Fernsehsender, bei dem nur Spieletailer und Spielreportagen von Konsolen-Spielen laufen? Gibt's nicht? Dann schaut mal bei Astra Digital, 19,2 Grad Süd, Transponder 57, Downlink Signal Frequency 10.832,25 MHz vorbei! GamingTV nennt sich das ganze und ist nur über Sattelitenschüssel und Digital-Receiver zu empfangen.



## Metroid Bundle

Ein echtes Schnäppchen können jetzt die Amerikaner machen: Nintendo veröffentlicht dort ein Metroid Prime Bundle mit folgendem Inhalt:

- GameCube, Platinum
- Controller, Platinum
- Metroid Prime (GCN)
- Metroid Prime Echoes Demo Disc (GCN)
- Metroid Chronicle (interaktive Show über die Metroid Marke)
- Metroid Prime Art Gallery

Ob wir auch in den Genuss dieses Bundles kommen ist noch fraglich, machbar wäre es aber sicherlich.

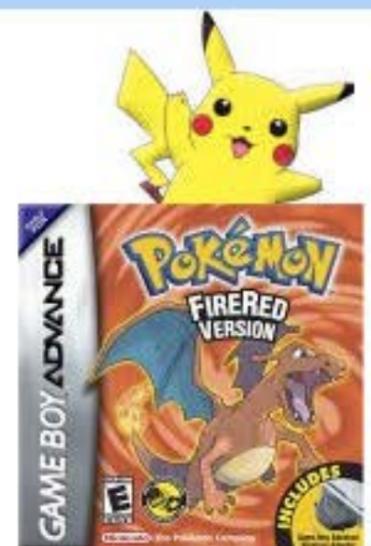
## Wireless Adapter

Ab dem 1. November ist er auch endlich bei uns zu haben. Der Wireless Adapter ist das Gamelink-Kabel der Zukunft, bloß ohne Kabel. Nie mehr lästige Kabelsalate beim Zocken mit andren GBA-Freunden. Kosten soll der Adapter 19,99€ (UVP). Zudem wird er auch mit den Spielen Pokémon Feuer-rot und Blatt-grün ausgeliefert, und das für nur 45,99€ (UVP).



## Sie sind zurück...

Pokémon! Über 150.000 Vorbestellungen gibt es allein in den USA für die Spiele Pokémon Feuer-rot und Blatt-grün. Im Japan ist so gar schon die komplette Erstauslieferungsmenge der brandneuen Spiels Pokémon Emerald durch Vorbestellungen ausverkauft, das Spiel selbst erscheint erst am 16. September '04.



Lecker!

Lecker essen und nebenher mit Crash Bandicoot zocken? Kein Problem! Ab dem 3.9 gibt's bei McDonalds in jedem Happy Meal ein Crash Bandicoot Mini-Game. Zu Auswahl stehen 6 verschiedene Varianten, wie z.B. Ufoshooter, Unterwasserjagd und vieles mehr

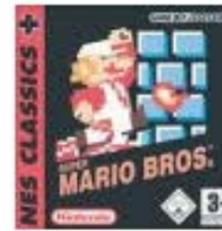


# N

News  
aus  
aller  
Welt

Nes Classics

Was ist wohl das beliebteste Game der Nes Classics Serie bei uns? Das muss wohl jeder für sich entscheiden. Orientiert man sich aber an den Verkaufszahlen dann hat Super Mario Bros. die Nase ganz weit vorn.



## Zahlen und Fakten

↑ 159000

Einheiten von Paper Mario 2 wurden in der ersten Woche in Japan verkauft.

↓ 3

Game Cube Spiele werden dieses Jahr auf der Tokio Game Show vorgestellt. Schlechter kann es wohl nicht mehr laufen

Und noch mal Nes Classic

Während es in Japan bereits schon die dritte Reihe der Nes Classic gibt, war es noch nicht mal sicher ob überhaupt eine zweite Staffel in den USA erscheint. Nun ist es aber offiziell. In Amerika wird auch die zweite Staffel der Nes Classics erscheinen mit vielen weiter bekannten Klassikern wie z.B. Dr. Mario, Metroid, The Legend of Zelda II: Adventures of Link, Castlevania...



## Gerüchte- Küche

Noch mehr Meldungen aus dem N-Universum findet ihr auf Seite 4 in der Rubrik Gerüchte-Küche!



# Schnäppchen-Jagd

Geiz ist ja bekanntlich geil. Deswegen haben wir für euch die größten Gaming-Verkaufsketten nach Top-Spiele zu minimalen Preisen abgeklappert und sind fündig geworden. Hier haben wir für euch die Spiele aufgelistet, die in den meisten Videospiegelgeschäften für bereits weniger als dreißig Euro über die Ladentheke gehen. Falls ihr auch noch weitere Spiele kennt, die zu einem absolut niedrigen Preis angeboten werden dann mailt uns doch einfach unter Schnaepchenjagd-Nmag@fischrevolution und nennt uns den Namen des Spiel und wo ihr es entdeckt habt. Wir fügen dann das Spiel in unsere „Schnäppchenjagd“ Liste mit euren Namen (nur wenn ihr wollt) hinzu.



Beyblade Super Tournament Battle  
Beyond Good&Evil  
Big Mutha Truckers  
Billy Hatcher and the Giant Egg  
Buffy-Chaos Bleeds



Darkened Skye  
Def Jam Vendetta  
Der Anschlag  
Der Hobbit  
Die hard Vendetta  
Disney's Tricky Micky  
Doshin the Giant



Dragonball Z-Budokai  
Drei Engel für Charlie  
Drome Racers  
Enter the Matrix  
Eternal Darkness-Sanity's Requiem  
Evolution Worlds  
Extreme G3



FIFA 2003  
FIFA 2004 (26.9.)  
F-Zero GX (22.10)  
Godzilla-Destroy all Monsters Melee  
Gotcha Force  
Harry Potter und die Kammer des Schreckens  
Harry Potter-Quidditch Weltmeisterschaft (26.9.)



Herr der Ringe-Die Zwei Türme  
Herr der Ringe-Die Rückkehr des Königs (26.9.)  
James Bond-Nightfire  
James Bond-Agent im Kreuzfeuer  
Judge Dredd-Dredd vs. Death  
Largo Winch  
Luigi's Mansion



Mario Party 4  
Mario Party 5 (22.10.)  
Medal of Honor-Frontline  
Medal of Honor-Rising Sun (26.9.)  
Metal Arms-Glitch in the system  
Metroid Prime



Minority Report-Everybody Runs  
Mission Impossible-Operation Surma  
Mortal Kombat-Deadly Alliance  
Mystic Heroes  
Need for Speed-Underground (26.9.)



Phantasy Star Online-Episode1&2  
Pikmin  
Pokemon Channel  
Powerpuff Girls-Kampf den Gurkenschurken  
Puyo Pop Fever  
Rayman 3-Hoodlum Havoc



Resident Evil Zero  
Resident Evil  
Ribbit King  
Robotech Battlecry  
Serious Sam-Next Encounter  
Sonic Adventure 2-Battle  
Sonic Mega Collection



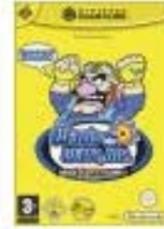
Soul Calibur 2 (22.10.)  
Spiderman-The Movie  
SpongeBob-Battle for Bikini Bottom  
SpongeBob-Reverse of the Flying Dutchman  
Starfox Adventures  
Star Wars-Clone wars



Star Wars: Rouge Squadron2-Rogue Leader  
Star Wars: Rouge Squadron3-Rebel Strike  
Starsky & Hutch  
Summoner-A Goddess Reborn  
Superman-Shadow of Apokolips  
Super Mario Sunshine  
Super Smash Bros. Melee



The Scorpion King-Aufstieg des Akkadiers  
Thirteen(XIII)  
Time Splitters 2  
Tom Clancy's Ghost Recon  
Tony Hawks Pro Skater 3  
Tony Hawks Pro Skater 4  
Top Angler



True Crime-Streets of LA  
Turok Evolution  
UFC-Throwdown  
Urban Freestyle Soccer  
Viewtiful Joe  
Wario Ware, Inc.-Mega Party Games



Wave Race-Blue Storm  
World Racing  
Worms Blast 3D  
XGRA  
X-Men: Next Dimension  
Zelda-The Wind Waker (22.10.)

Daniel Büscher



Advance Wars  
Atlantis - Das Geheimnis der verlorenen Stadt  
BanjoKazooie Gruntildas Rache  
Der Anschlag  
Der Hobbit



Die Monster AG  
Digimon Battle Spirit  
Gekido  
GT Advance 3 - Pro Concept Racing  
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak  
Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft  
Jurassic Park 3 - The DNA Factor  
Lego Bionicle



Looney Tunes: Back In Action  
Metroid Fusion  
Mission: Impossible - Operation Surma



Monster Truck Madness  
NES Classics Bomberman  
NES Classics Donkey Kong  
NES Classics Excitebike  
NES Classics Ice Climber  
NES Classics Pacman  
NES Classics Super Mario Bros.  
NES Classics The Legend of Zelda



NES Classics Xevious  
SpongeBob Schwammkopf - Bikini Bottom  
SpongeBob SquarePants: Super Sponge  
Spyro Adventure  
Tak und die Macht des JuJu  
Terminator 3: Rebellion der Maschinen  
Tom Clancy's: Splinter Cell  
xXx - Triple X

Jonas Weiser

# Test

## Jetzt geht's los!

Auf den folgenden Seiten findet ihr nun den Testteil des Magazins. Da N mag anders ist, haben wir auch ein spezielles Bewertungssystem, das wir euch hier erst einmal erklären wollen.

## Das Bewertungssystem



N mag - das hat es noch nicht gegeben!

### N mag

**Steuerung** /10

**Grafik** /15

**Sound** /10

**Features** /10

**Spielspaß** /15

**Atmosphäre** /10

**Spielzeit** /15

**Langzeitmotivation** /10

**Ladezeit** /5

**Gesamt Singleplayer**

**Gesamt Multiplayer**

Erreichte Punktzahl  
Hier könnt ihr sehen wie viel Punkte jeder einzelne Bewertungstyp bekommt.

Möglich Punktzahl  
Hier steht wie viel Punkte höchstens für den Bewertungstyp vergeben werden.

%

Gesamt  
Ihr kommen alle Faktoren der einzelnen Bewertungstypen zusammen, um das Testergebnis zu ermitteln. Ein Spiel kann höchstens 100% erreichen.

Fazit  
Unser Schlusswort zum Test

## Die Tests im mag



7

**Boktai**

Jonas Weiser



10

**Yugioh**

Daniel Büscher



12

**Fire Emblem**

Andreas Tümmel



14

**Serious Sam**

Andreas Tümmel



16

**Herr der Ringe III**

Patrick de Nijs



17

**Metal Gear Solid**

Marcel Foulon



19

**Spiderman 2**

Daniel Büscher



# Boktai

**Genre**  
**Entwickler**  
**Bildschirmtext**  
**Spieler**  
**Preis**

An einem Ort nicht weit von hier haben die Undeads (Untote) die Barriere zwischen Leben und Tod durchbrochen. Eine dunkle Macht hüllte San Miguel, die Stadt der Sonne, in ewigen Schatten und mit ihr wurden auch die Menschen durch die dunkle Materie in Untote verwandelt. Es war ein mutiger Vampirjäger, wohl auch der stärkste unter ihnen, der den Kampf gegen das Böse aufnahm. Es schien, als könnte er den Kampf gewinnen doch die Kraft der Sonne verlies ihn und die Hoffnung der Menschen schwand dahin. Doch noch gab es Licht in solch düsteren Zeiten: Django, der Erbe der Solar Gun „Gun del Sol“, das Sonnenkind, brach auf um die Welt zu retten...

Soweit die Geschichte von Boktai: The Sun Is In Your Hand. Django, ein kleiner Junge, wartet darauf mit eurer Hilfe die Welt von dem Bösen zu bereinigen. Natürlich begibt sich euer kleiner Freund nicht alleine auf die Reise durch das Land, sondern bekommt Beistand von Otenko, dem Boten der Sonne, der zwar selber kaum in das Spielgeschehen eingreift, dafür euch aber immer kluge Ratschläge erteilt.

Als aller erstes müsst ihr noch ein paar Einstellungen treffen was die Uhrzeit, euren Wohnort etc



anbelangt. Dann steht euch aber nichts mehr im Wege und ihr könnt mit Boktai loslegen sofern es nicht nachts ist und es auch nicht regnet denn Boktai ist mit einem Solarchip ausgestattet, der UV-Licht misst und somit das Spielgeschehen beeinflusst. Also, ab nach draußen und an die Sonne, denn sonst werdet ihr nicht weit kommen, denn Django`s Waffe, die Gun Del Sol, benötigt Solarenergie um zu feuern und diese Energie könnt ihr nur durch die gemessenen Sonnenstrahlen bekommen. Für die Leute, die jetzt denken, sich einfach vor ein Fenster zu setzen, sei gesagt, dass Fensterglasscheiben zwar Licht durchlassen aber UV-Licht herausfiltern. Auch eine Schwarzlichtleuchte bringt gerade einmal ein Zehntel der UV-Menge als die Sonne auf und schadet auch noch euren Augen. Um Boktai in voller Pracht spielen zu können, müsst also ihr nach draußen ziehen





Nun aber wieder zurück zum eigentlichen Spiel. Django muss den Herrn der Vampire, der Count, den Gar ausmachen um das Sonnenlicht zurückzuholen. Also ab in dessen Schloss wo ein paar seiner Untertanen schon auf euch warten, die ihr aber mit eurer Solar Gun im Nu besiegen könnt. Je nachdem ob ihr am Tage oder in der Nacht spielt, sind unterschiedlich viele und verschiedene Monster unterwegs. Der Count wartet im oberen Teil des Schlosses auf euch, jedoch erscheint er euch nicht in seiner wahren Gestalt, sondern schläft in seinem Sarg, da er sich von einem schweren Kampf erholen muss. Das ist eure Chance, schnappt euch den Sarg durch Drücken des A Knopfs und zieht ihn aus dem Schloss heraus ans Tageslicht. Dort meldet sich Otenko, ein kleiner Gehilfe von euch, zu Wort, der den Pile Driver kommen lässt (eine Maschine mit der ihr Imortals besiegen könnt). Ihr müsst den Sarg in die Mitte legen und der Pile Driver aktivieren. Nun müsst ihr der Maschine mit Sonnenlicht „füttern“ damit ein Sonnenpfahl durch den Count gestoßen wird. Also den Game Boy schön ins Sonnenlicht halten, damit den Sensor auch viel Sonnenlicht war nimmt. In der rechten oberen Ecke könnt ihr sehen wie viel Energie euer Gegner noch besitzt. Habt ihr dem Gegner all seine Energie entzogen ist es vollbracht. Otenko lässt den Pile Driver wieder verschwinden. Doch zu eurem Schrecken müsst ihr feststellen, dass in dem Sarg gar nicht der Count, sondern nur einer seiner Untertanen war.

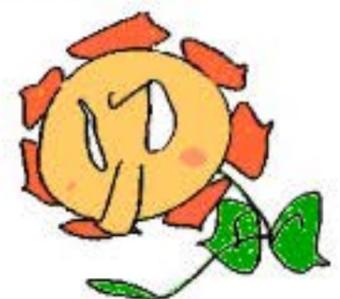
In Wahrheit hält sich der Count an einem anderem Ort fest und hat sich zudem von seinen Wunden erholt und schmiedet düstere Pläne: Die Mondsönheit, die Tochter des Mondes, wurde von ihm gefangen genommen.



Also befreit sie aus seinen Klauen und vertreibt den Count für immer aus dieser Welt.

Ihr reist durch ein Land das euch kaum Spielraum gibt. Ihr könnt euch nur auf einem Weg bewegen ihn aber nie verlassen, dies ändert sich jedoch wenn ihr Wälder, Verliese oder Burgen betretet. Es gilt nun vier Verstecke von vier Elementar-Wesen des Bösens zu finden, und die Siegel dieser Wesen zu brechen. Ihr durchquert dabei kleine Imortal-Festungen, durch die ihr euch einfach durchkämpfen müsst um zu den Burgen der Hauptgegner zu gelangen. Insgesamt bietet das Spiel 28 solcher kleinen Imortal-Festungen von denen ihr aber nur die Hälfte durchqueren müsst um das Spiel erfolgreich zu beenden, was bedeutet dass darunter auch sichtlich die Spielzeit leidet, was natürlich schade ist. Knapp 16 Stunden wenn ihr den einfacheren Weg wählt, durchquert ihr aber alle Imortal-Behausungen steigt die Spielzeit um vier Stunden an. Für die extra Mühe die ihr euch macht wenn ihr die kleinen Imortal-Festungen durchstreift, erhalten ihr besondere Items mit denen ihr zum Beispiel eure Solar Gun aufstocken könnt.

Erreicht ihr eine größere Festung in der sich ein Boss versteckt, wird eine kurze Zwischen-Sequenz eingespielt. In solch einer größeren Festung müsst ihr den Boss auffinden, ihn erledigen, seinen Sarg zum Pile Driver ziehen (was ziemlich lästig sein kann, da ihr euch mit dem Sarg nur sehr langsam bewegen könnt und den ganzen Weg aus der Festung bis hin zum Pile Driver zurücklegen müsst), und mit Hilfe den Pile Driver vollends den Gegner besiegen. Dies wäre quasi die Hauptaufgabe des Spiels bis ihr zum Höhepunkt des Spiels kommt. Auch die Story wird im Verlauf des Spiels eine große Wende nehmen, was genau möchte ich aber hier nicht verraten.





Eigentlich bringt der Solarsensor viel Abwechslung mit sich: So trocknen zum Beispiel Wasserpflützen bei viel Sonnenlicht aus, während ihr bei wenig Sonnenlicht ein Umweg um die Wassergräben einschlagen müsst. Auch tauchen manchmal Wirbelstürme auf, die erst wieder verschwinden wenn ihr euch einen schattigen Ort sucht. Die Solar Gun kann nur mit Sonnenlicht betrieben werden und das ist wohl der größte Mangel an dem Spiel. Was tun wenn's regnet, es Winter ist, keine Sonne scheint? – Dann müsst ihr pausieren, denn ansonsten könnt ihr euch nicht gegen Monster wehren. Zwar könnt ihr Solar-Energie in speziellen Tanks im Spiel speichern, jedoch sind diese weit verteilt und ihr werdet kaum welche finden, wenn ihr sie unbedingt braucht.



Grafisch gesehen kommt das Spiel mit seinem ganz eigenen Style daher. Die meisten Landschaftszüge oder Personen haben eine schwarze Kontur bekommen auch sind die Farbtöne meistens sehr blass. Licht und Schatteneffekte werdet ihr wohl genauso vermissen, wie Soundeffekte. Die Melodie ist ein richtiger Ohrwurm passt aber nicht zum Spiel. Die Musik bringt nicht gerade eine dunkle Stimmung rüber, wenn es angebracht wäre. Aber trotzdem ist die Musik lobenswert, aber leider meistens unpassend. Auch ein Multiplayer ist mit draufgepackt bei dem bis zu vier Spieler gegeneinander kämpfen. Bei den meisten Items, die ihr im Spiel findet, handelt es sich um Nüsse, die eure Lebens- oder Sonnenenergie wieder auffüllen. Zudem besteht die Möglichkeit die Items via Linkkabel mit andren Freunden auszutauschen.



Der Solar Sensor befindet sich auf der Rückseite des Moduls, damit auch genügend UV-Licht auf ihn fällt.

## Boktai



Boktai ist echt nur etwas für die sonnigeren Tage, bringt jedoch neue Innovationen mit sich.



**Steuerung** 2 / 5

**Grafik** 16 / 20

**Sound** 9 / 10

**Features** 10 / 10

**Spielspaß** 12 / 15

**Atmosphäre** 3 / 5

**Spielzeit** 12 / 20

**Langzeitmotivation** 13 / 15

**Gesamt Singleplayer** 77 %

**Gesamt Multiplayer** 55 %





|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| <b>Genre</b>          | <b>Strategie</b> |
| <b>Entwickler</b>     | <b>Konami</b>    |
| <b>Bildschirmtext</b> | <b>Deutsch</b>   |
| <b>Spieler</b>        | <b>1-4</b>       |
| <b>Preis</b>          | <b>ca. 35€</b>   |

# Yugioh World Championship Tournament 2004

Yugioh World Championship Tournament 2004 ist das aktuellste Yugioh-Spiel zurzeit und der vierte Teil der Serie auf dem GBA. Eine interessante DS-Version und ein weiteres GBA-Spiel sind bereits in Entwicklung. In der Anime-Serie Yugioh geht es darum, dass sich verschiedene Leute mit Hilfe von Karten "duellieren". Auf dem Gameboy Advance ist das nicht anders und so kommt es, dass ihr, sobald ihr das Spiel startet, ein Kartendeck bekommt, mit dem ihr gegen aus der TV-Serie bekannte Charaktere antreten könnt. Während man bei den Vorgängern noch RPG-ähnliche Elemente vorfand, sucht man sie in diesem Spiel vergeblich. World Championship Tournament 2004 besitzt nicht mal eine Story!!!

Startet man das Spiel, hat man die Möglichkeit zwischen:

- Kampagne > Bringt dich direkt zur Duellanten-Auswahl
- Deck bearbeiten > Gibt dir die Möglichkeit, bis zu 3 Decks zu bearbeiten
- Link-Duell > beherbergt den Multiplayer-Modus
- Optionen > Bietet dir die Möglichkeit zwischen 6 Sprachen auszuwählen und über das Linkkabel Karten zu tauschen.



Am Anfang hat man nur die Wahl zwischen 5 schwachen Gegnern. Tea, Tristan, Bakura, Yugis Großvater oder Yugi selber stehen bereit. Je länger man spielt, desto mehr Gegner und Boosterpackungen schaltet man frei. Hat man einen Gegner ausgewählt, wird in einen Kampfbildschirm umgeschaltet. Jeder Spieler besitzt anfangs 8000 Lebenspunkte. Es gibt mehrere Wege zu gewinnen. Die trivialste Lösung ist es, die gegnerischen Lebenspunkte auf 0 zu bringen. Gewinnen könnt ihr mithilfe von drei verschiedenen Kartenarten. Es gibt Monster-, Zauber- und Fallenkarten. Jede Kartenart hat ihre eigenen Vorteile und Spezifikationen. Nur wer es versteht, die unterschiedlichen Karten geschickt zu kombinieren, hat eine Chance auf den Sieg. Dieses Prinzip zieht sich durch das gesamte Spiel. Wer denkt, das könnte schnell langweilig werden, irrt, denn durch die vielen freispielbaren Gegner und Booster wird der Spieler lange genug bei der Stange gehalten. Leider sorgt die dummliche KI für einen derben Minuspunkt. Die Gegner sind größtenteils dümmer als Brot, nur ihre starken Decks machen sie zu ernstzunehmenden Feinden....



# Test



Der Linkkabelkampf gegen Freunde macht da mit Sicherheit mehr Spaß, außerdem besteht die Möglichkeit, Karten über das Linkkabel zu tauschen.

## Features

Dem Spiel selbst liegen 3 offizielle, limitierte Sonderkarten bei, die besonders für leidenschaftliche Sammler interessant sein könnten. Diese sind:  
Harpies Staubwedel,  
Walkyrion, Magnetkrieger,  
Unheilverkündende Schlange.

World Championship ist vom Umfang her ungefähr identisch mit der Vorjahresversion. Es gibt mehr Karten, insgesamt ca. 1100 verschiedene, aber leider 2 Duellanten weniger. Außerdem kann man nun statt einem Deck bis zu 3 Decks auf einmal haben. Leider wurden einige Karten nicht der Serie gemäß übersetzt.

## Komplettlösung



Wer über die Macken des Spiels hinwegsehen kann und ein Fan von Yugioh oder TCGs ist, sollte sich den Titel auf alle Fälle einmal anschauen.



## Yugioh

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Steuerung          | 5/5   |
| Grafik             | 11/20 |
| Sound              | 7/10  |
| Features           | 9/10  |
| Spielspaß          | 12/15 |
| Atmosphäre         | 1/5   |
| Spielzeit          | 16/20 |
| Langzeitmotivation | 12/15 |

**Gesamt Singleplayer**

73 %

**Gesamt Multiplayer**

75 %

Yugioh World Championship bietet jede Menge Zeugs zum Freispielen. Um es euch einfacher zu machen, haben wir von N mag eine Liste aller Duellanten und Boosterpackungen zusammengestellt, sowie die Voraussetzungen um diese freizuspielen. Viel Spaß!

Ein großes Dankeschön geht an Wilko Heiken alias "habe keinen" aus dem Nintendo.de Forum!

Tipp: Haltet, während ihr einen Gegner auswählt, die L-Taste gedrückt, um das Spielgeschehen zu beschleunigen.

Die Duellanten:

Stufe1:

- Tea Gardner : Von Anfang an dabei
- Tristan Taylor : Von Anfang an dabei
- Ryou Bakura : Von Anfang an dabei
- Trusdale : Von Anfang an dabei
- Yugi Muto : Von Anfang an dabei

Stufe2:

- Rex Raptor : Öffne 5-mal den "Weißen Drachen mit eiskaltem Blick" Booster.
- Espa Roba : Öffne 5-mal den "Schwarzer Rotaugendrache" Booster.
- Weevil Underwood : Öffne 5-mal den "Schwarzer Totenkopfdrache"

Booster:

- Bonz : Öffne 5-mal den "Schießdrache" Booster.
- Mako Tsunami : Öffne 5-mal den "Schwarzglänzender Soldat" Booster.

Stufe3:

Bei den Level 3 Duellanten brauchst du bestimmte Karten, damit sie erscheinen. Du darfst die Karten aber nicht ins Deck bauen.

- Mai Valentine : Besitze Harpies Staubwedel und Flügel-Lady.
- Bandit Keith : Besitze Schießdrache.
- Joey Wheeler : Besitze Jinzo.
- Maximillion Pegasus : Besitze Trickwelt, Blauäugiger-Trickdrache, Herbeigerufener Trick-Schädel und Manga Ryu Ran.

Stufe4:

- Ghouls : Besiege alle Level 3 Duellanten 7-mal.
- Arkana : Besiege jeden Goul einmal.
- Rare Hunter : Besiege jeden Goul einmal.
- Umbra & Lumis : Besiege jeden Goul einmal.
- Strings : Besiege jeden Goul einmal.
- Odion : Besiege jeden Goul einmal.

Stufe5:

- Marik Ishtar : Besiege jeden Goul einmal.
- Ishizu Ishtar : Besiege alle Ghouls 10-mal und Marik 10-mal. Wähle dann ein "reines" Monsterkartendeck.
- Seto Kaiba : Besiege Ishizu 10-mal.
- Shadi : Besiege Kaiba 10-mal.

Stufe6:

Achtung! Stufe 6 Duellanten müsst ihr mindestens einmal besiegen, bevor ihr sie dauerhaft anwählen könnt!

- Simon : Besiege alle Duellanten 15-mal und kämpf 3-mal hintereinander gegen Tea, Tristan oder Trusdale. Beim vierten Mal erscheint Simon.
- Yami Bakura : Besiege alle Duellanten 15-mal und kämpf 3-mal hintereinander gegen Ryou Bakura. Beim vierten Mal erscheint Yami Bakura.
- Yami Marik : Besiege alle Duellanten 15-mal und kämpf 3-mal hintereinander gegen Marik Ishtar. Beim vierten Mal erscheint Yami Marik.
- Yami Yugi : Besiege alle Duellanten 15-mal und kämpf 3-mal hintereinander gegen Yugi Muto. Beim vierten Mal erscheint Yami Yugi.
- Duellcomputer : Besiege alle Duellanten 15-mal und kämpf 3-mal hintereinander gegen Kaiba. Beim vierten Mal erscheint der Duellcomputer.

Die Booster:

- Weißer Drache mit eiskaltem Blick : Von Anfang an dabei
- Schwarzer Rotaugendrache : Von Anfang an dabei
- Schwarzer Totenkopfdrache : Von Anfang an dabei
- Schießdrache : Von Anfang an dabei
- Schwarz glänzender Soldat :
- Aufgegeben : Besiege Rex Raptor 10-mal.
- Toon-Beauftragter der Dämonen : Besiege Espa Roba 10-mal.
- Jinzo : Besiege Weevil Underwood 10-mal.
- Tausendauge einschränken: Besiege Bonz 10-mal.
- Maskierte Bestie : Besiege Mako Tsunami 10-mal.
- Zombyra, die Dunkle : Besiege Mai Valentine 10-mal.
- Herrscher der Dunkelheit Ha Des : Besiege Bandit Keith 10-mal.
- Yamata Drache : Besiege Joey 10-mal.
- Bewachende Sphinx : Besiege Pegasus 10-mal.
- Milleniums-Booster: Es gibt 5 verschiedene:
- Besiege Strings 10-mal.
- Besiege Rare Hunter 10-mal.
- Besiege Umbra&Lumis 10-mal.
- Besiege Arkana 10-mal.
- Besiege Odion 10-mal.





## Der Herr der Ringe

Aragorn ist zurück! Und mit vereinten Kräften kämpft er gegen die Mächte des Bösen...

Und das mit Erfolg. HDR: Die Rückkehr des Königs weiß durchaus zu begeistern. Wir befinden uns am Ende des Dritten Zeitalters, als Aragorn und seine Kumpanen versuchen, das Böse, sprich Sauron, in die Knie zu zwingen.

Technisch gesehen ist das Spiel eine Meisterleistung. Die Charaktere sind direkt aus dem Film entnommen und entsprechend digital nachgestellt. Dabei fällt einem sofort auf, mit wie viel Sorgfalt und Liebe zum Detail gearbeitet wurde. Legolas schießt z.B. nur mit seinem Bogen. So weit so gut. Dieser hat aber im Film an den Enden einen kleinen Ritzer, und ganz genau diesen kann man im Spiel wiederfinden. Auch sonst befindet sich die Grafik auf außergewöhnlich hohem Niveau. Die Framerate geht selbst bei viel Gewusel auf dem Bildschirm nie in den Keller.

Das Gameplay besteht hauptsächlich darin, möglichst viele Orks ins Reich der Toten zu schicken, egal wie. Auf die Dauer kann das ein bisschen eintönig wirken. Ob du sie nun mit dem Schwert dem Bogen oder heißen Pech übergießt, bleibt ganz dir überlassen. Darin liegt letztendlich auch die große Stärke des Spiels.

Man hat nie das Gefühl nur einem strengem Leitfaden zu folgen, sondern, dass man das Schicksal Mittelirdes wirklich in der Hand zu hat. Dies, mit der Kombination eines exzellenten Hack'n'Slay Genres, macht aus dem Spiel eine Bombensichere Spaßkanone.

Man kann zwischen Aragorn, Legolas und Gimli wählen um den Weg des Königs zu bestreiten. Dieser ist um ein Level länger als die beiden anderen Wege. Unter der Führung von Aragorn wird sich's am Anfang durch den Pfad des Todes gekämpft, um danach am Südtor und später auch den Feldern der Pellenor

## Die Rückkehr des Königs

wiederzufinden. Eigentlich folgt das Spiel ja einer Filmvorlage, doch kann man mit Aragorn auch die Bereiche erforschen die nur im Buch vorkommen, wie z.B. das Südtor.

Um die Charakterstärken zu erklären braucht's nicht viel Zeit. Aragorn ist der Allrounder, mit einer Durchschnittlichen Schnelligkeit (bezieht sich auf das Schwert und die Zugriffzeit auf den Bogen), und einer Durchschnittlichen Stärke. Legolas, der Schnellste, verfügt aber nur über schwache Muckis. Dagegen ist Gimli ein Kraftprotz, der hingegen so langsam wie die Züge der Deutschen Bahn ist. Es zählt natürlich, je schneller, desto mehr Treffer, aber je stärker desto mehr Schaden. Der Weg der Hobbits wird Anfangs nur von Sam bestritten, nach einmaligen durchspielen kann er aber auch von alle anderen Charakteren bezwungen werden. Der führt von Osgiliath in Richtung Minas Morgul und letztendlich zum Schicksalsberg. Dann bleibt noch übrig der Weg des Zauberers, der über Isengard genau in Richtung Minas Tirith führt. Die drei Wege zählen genau 13 Levels und ein Tutorial was nur mit Gandalf in Helms Klamm gespielt wird. Insgesamt kann auch ne Menge freigespielt werden, wobei ich an dieser Stelle nichts verrate...

In den Kämpfen können pro getöteten Ork und Troll Erfahrungspunkte gesammelt werden. Erfahrungspunkte könnt ihr in Shops gegen neue Moves und Kombos eintauschen. Diese können aber erst gekauft werden, wenn ihr um ein Level gestiegen seid. Und, erraten!, um ein Level zu steigen bracht ihr so viel Ep's wie möglich. Wie ihr seht, sind auch kleine Rollenspielelemente enthalten, die das Spiel schmackhaft machen. Letztendlich macht es unheimlichen Spaß mal eben ein paar Orks zu 'schnetzeln'. Das Kampfsystem ist sehr gut gelungen, was hauptsächlich durch so viel Realismus wie möglich glänzt.

Patrick de Nijs



Tolle Filmumsetzung mit genialer Grafik und guter Atmosphäre. Für Fans ein Pflichtkauf!



### Herr der Ringe III

**Steuerung** 9/10

**Grafik** 13/15

**Sound** 9/10

**Features** 7/10

**Spielspaß** 13/15

**Atmosphäre** 8/10

**Spielzeit** 6/15

**Langzeitmotivation** 4/10

**Ladezeit** 4/5

**Gesamt Singleplayer** 80%

**Gesamt Multiplayer** 93%



**i**

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Genre</b>          | Strategie |
| <b>Publisher</b>      | Nintendo  |
| <b>Bildschirmtext</b> | Deutsch   |
| <b>Spieler</b>        | 1-4       |
| <b>Preis</b>          | ca. 45€   |



# Fire Emblem



Das "Fire Emblem" von "Intelligent Systems" (den Machern von "Advance Wars I + II [GBA]" und "Paper Mario [N64 + GCN]") ist, merkt man dem Spiel gleich nach dem Anschalten an. Wer einen der beiden "Advance Wars"-Teile gespielt hat wird sich sofort zurechtfinden.

Noch immer zieht man seine Truppen rundenbasiert über das Schlachtfeld und noch immer spielt die Umgebung in die man zieht eine sehr große Rolle. So ist man im Wald nur schwer zu treffen, während man auf dem freien Feld bei einem Angriff ordentlich was einstecken muss. Berge können nur von Einheiten überwunden werden, die zu Fuß unterwegs sind, oder fliegen können. Auf (eigentlich ja IN) einem Haus regeneriert man sich Runde für Runde wieder. Sogar die Aufgabenstellungen kommen einem aus den "Advance Wars"-Teilen bekannt vor. So muss man jemanden eine gewisse Anzahl von Tagen schützen, alle Einheiten auf dem Feld bekämpfen, eine Gewisse Stelle einnehmen und ähnliches mehr.

Die Unterschiede zu den "Advance Wars"-Teilen sind jedoch der Grund, wieso man beim Spielen trotzdem ein anderes Spielgefühl besitzt. "Fire Emblem" ist nämlich sehr rollenspiellastig aufgebaut. So kann man eigene Einheiten aufleveln, in dem man sie immer wieder in den Kampf schickt. Benutzt man dabei eine Waffe besonders häufig, kann man sogar das "Waffenlevel" erhöhen. Jedoch nutzen sich alle Waffen ab, weswegen man sich in den verschiedenen Dörfern während eines Levels neue Waffen kaufen muss. Teilweise findet man auch Waffen in Truhen und manche Gegner lassen Waffen fallen, wenn sie besiegt werden. Die Waffen sind nach dem "Schere-Stein-Papier-Prinzip" sortiert. So das man mit einer Lanze gut gegen ein Schwert ankommt. Mit einem Schwert gut gegen eine Axt gerüstet ist. Und natürlich dann mit einer Axt Vorteile gegenüber einer Lanze hat. Ähnlich sieht es mit Magie aus, die es in drei verschiedenen "Farben" gibt. Zu einem Rollenspiel gehört auch die Nähe zu den Charakteren. In (langen) Zwischensequenzen (die eigentlich nur aus ein paar Bildern und VIEL TEXT bestehen) lernt man seine neuen Mitglieder kennen. Sollte einer von ihnen während eines Kampfes das Zeitliche segnen, steht er (oder sie) für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung, da es keine Wiederbelebungsrituale - wie



in anderen Rollenspielen - gibt. Besonders frustig kann es dann werden, wenn so etwas kurz vor Ende eines Levels geschieht, da es man während des Levels nicht speichern UND weiterspielen kann. Zwar kann man speichern, allerdings speichert der GBA den Spielstand auch noch mal, wenn man den GBA ausschaltet!!! Verliert man also ein Mitglied und schaltet schnell den GBA aus und wählt nach dem anschalten "Kapitel fortsetzen" so setzt man GENAU an der Stelle das Spiel fort, an der, man es ausgeschaltet hat - sprich das Mitglied ist trotzdem tot.

Entweder spielt das Kapitel komplett noch mal oder man macht einfach ohne dieses Mitglied weiter. Dies muss nicht sofort zu Problemen führen, da man häufig am Anfang eines Levels von seinen Mitgliedern die aussuchen muss, die nicht mitkämpfen dürfen, da man z.B. nur 9 Einheiten einsetzen darf, aber 11 hat.

Grundsätzlich treibt einen aber der eigene Ehrgeiz an ALLE Mitglieder lebendig durch das Level zu bekommen.

Zumal spätere Level sich dadurch natürlich einfacher gestalten können.

Wenn es auch keine Wiederbelebung gibt, so gibt es Einheiten, die es einem ermöglichen zwei mal in einer Runde zu ziehen, oder Einheiten, die andere heilen können. Zur Not bleibt einem immer noch die Funktion "Retten", was



was bedeutet, das man ein Mitglied, das direkt neben einem steht quasi als "Gepäck" aufnehmen und somit vor einem direkten Angriff schützen kann. Dieses "Gepäck" kann man dann auch weitergeben, um es zum Beispiel aus der Gefahrenzone zu bringen, oder "es" auf ein Haus zu stellen, damit es sich regeneriert.

Die ersten zehn Levels dienen als Tutorial, sind in sich aber ein abgeschlossener Teil der Geschichte, die knapp über 30 Levels (+ ein paar Bonuslevels, die man aber nicht spielen muss) umfasst [A.d.R. Habe es noch nicht ganz durch].

Leider kann man die bereits absolvierten Levels nicht noch mal anwählen und zum Speichern stehen einem - wie bei fast allen GB(A)-Spielen "nur" drei Slots zur Verfügung.





Die Grafik ist in Ordnung. Man behält stets die Übersicht und die Kampfanimationen (soweit sie angeschaltet sind) zu beobachten macht auch viel Spaß. Eine Effektorgie, wie bei "Golden Sun I + II" darf man jedoch nicht erwarten.

Der Sound und gerade die Melodien wissen zu begeistern. Beides zusammen geht eindeutig in Richtung Fantasy-Rollenspiel und unterstreicht somit die Atmosphäre von "Fire Emblem". Der Mehrspieler Modus – für den man MEHRERE Module braucht – beschränkt sich auf das Kämpfen in einer sogenannten "Link-Arena".

Andreas Tümmel



## Fire Emblem

|                    |         |
|--------------------|---------|
| Steuerung          | 5 / 5   |
| Grafik             | 15 / 20 |
| Sound              | 10 / 10 |
| Features           | 3 / 10  |
| Spielspaß          | 12 / 15 |
| Atmosphäre         | 4 / 5   |
| Spielzeit          | 15 / 20 |
| Langzeitmotivation | 9 / 15  |

Wer Strategiespiele wie "Advance Wars" oder Rollenspiele mag, wird mit "Fire Emblems" garantiert viel Spaß haben. Der Spielspaß stimmt. Frustige Stellen werden durch den eigenen Ehrgeiz oft neutralisiert. Und das "Nur-Noch-Ein-Level-Syndrom" wird dadurch gesteigert, das man fast in jedem Level neue Party-Mitglieder bekommt bzw. finden kann.

**Gesamt Singleplayer**

92 %

**Gesamt Multiplayer**

50 %



# Test



# Serious Sam



Man kann schon fast Freudenschrei hören, wenn auf dem Cube ein Ego-Shooter erscheint. So ist der Cube gerade in diesem Sektor total unterbesetzt. Mit "Serious Sam – Next Encounter" ist auf dem Cube ein Shooter der alten Schule erschienen. Keine großen Rätsel, keine unterschiedlichen Trefferzonen, keine Geiselnbefreiungen, ... einfach nur ballern, ballern, ballern. Hat man alles weggeschossen, geht meist eine Tür auf oder ein besonderes Item erscheint. Geht man durch die Tür und nimmt das Item auf, erscheinen auf einmal wieder viele, viele strohdoofe Gegner und alles geht von vorn los.

Klingt langweilig?!? Wird es nach einer Weile auch. Dabei ist das Spiel im Grunde gar nicht so schlecht. Die Steuerung ist auf jeden Fall schon mal sehr gut gelungen (auch wenn man sich an die Steuerung der Fahrzeuge, die selten auftauchen, erst mal gewöhnen muss. Dauert aber nicht lang.) und sicherlich der größte Pluspunkt des Spiels. Die Grafik ist sehr comic-lastig, macht aber dank der enormen Weitsicht gar keinen sooo schlechten Eindruck. Das die Gegner auf einen drauf loslaufen macht das Spiel nicht so viel einfacher, als "intelligente" Shooter, da die Gegner immer in

Massen und aus mehreren Richtungen auf einen zukommen. Beim Abschießen dieser Kreaturen wird mit Körperflüssigkeiten nicht gespart. Auf Deutsch gesagt: Man richtet ein richtiges Blutbad an! Dazu stehen einem bis zu zwölf Waffen zur Verfügung [Kettensäge, Pistole, MG, Schrotflinte (Doppelläufig), Minigun, Granatwerfer, Raketenwerfer, Flammenwerfer, Scharfschützengewehr, "Energie"-Waffe, Kanone (wie auf einer Burg oder einem Piratenschiff) und eine Bombe].

|                       |                    |                 |                |
|-----------------------|--------------------|-----------------|----------------|
| <b>Genre</b>          | <b>Ego-Shooter</b> | <b>Speicher</b> | <b>3Blöcke</b> |
| <b>Publisher</b>      | <b>Take 2</b>      | <b>Spieler</b>  | <b>1-4</b>     |
| <b>Bildschirmtext</b> | <b>Deutsch</b>     | <b>Preis</b>    | <b>30€</b>     |

# Serious Sam



Mit diesen Waffen kämpft man sich durch 13 Levels des alten Roms, 9 Levels in China und 10 Levels in Atlantis, wobei sich die Ladezeiten mit ca. 8 Sekunden pro Level als angenehm kurz erweisen.

Wer sehr gut ist, kann auch noch 10 weitere Levels (5 Rom, 2 China, 3 Atlantis) und eine Galerie freispielen. Dies schafft man in dem man sich Goldmedaillen in den "normalen" Levels erspielt. Medaillen bekommt man für genügend Punkte, welche man wiederum für das Beseitigen von Gegnern bekommt. Wobei man nach 20 schnellen Kills in die "Super-Kombo-Tötungs-Orgie" verfällt, in der jeder Kill doppelt so viel Wert ist. Für eine Respawn bekommt man jedoch Punkte abgezogen.

Man muss jedoch schon einen höheren der 4 Schwierigkeitsgrade wählen, um genügend Gegner zu haben, um die erforderliche Punktzahl für die jeweilige Goldmedaille zu erhalten.

Jedoch sind dann die Gegner zusätzlich schwerer zu töten, was es einem schwerer macht in die "SK-Tötungs-Orgie" zu verfallen. Überhaupt fragt man sich in den höheren Schwierigkeitsgraden des öfteren, wie man denn das jeweilige Level überhaupt schaffen (überleben) soll!

Der Einzelspieler-Modus ist genau das Richtige, wenn man mal kurz Stress abbauen will.

Für eine kurze Runde zwischendurch macht es einfach immer wieder Spaß. Zu lange am Stück sollte man sich mit diesem Spiel aber nicht beschäftigen. Sonst wird es einfach zu öde.

Der Mehrspiele-Modus unterteilt sich in einen 2-Spieler-Koop-Modus und einem "normalen" Mehrspieler-Modus.

Beim Koop-Modus, spielt kann man die Story zu zweit durchspielen. Zwar kann man dabei den leichtesten Schwierigkeitsgrad nicht anwählen, dafür gibt es dann aber auch jede Waffe, jedes Item und jede Munition doppelt. Das heißt, das zum Beispiel der erste Spieler alle Waffen, Items und Munitions-Packs in einem Raum aufnimmt und dann auf seinem Schirm auch keine mehr in diesem Raum sieht. Für den zweiten Spieler sind dann aber noch alle Waffen, Items und Munitions-Packs in diesem Raum vorhanden.

Durchläuft einer der beiden Spieler einen Checkpoint, so wird der zweite Spieler direkt zu ihm gebeamt ("Halo" [Xbox] läßt grüßen!!!). Dies soll dafür sorgen, man nie zu weit auseinander ist (und nicht alle Teile des Levels im Speicher des Cubes bleiben müssen).

Zu zweit macht es dann auch gleich noch mehr Spaß, als im Einzelspieler-Modus.

Beim "normalen" Mehrspieler-Modus können dann bis zu 4 Spieler antreten.

In 6 Levels (2 Rom, 2 China, 2 Atlantis) tritt man dann in den folgenden drei Modi an:

Deathmatch (Jeder gegen Jeden...)  
Behalte die Flagge! (Man sucht die Flagge und versucht sie solange wie möglich zu behalten.)

Gib die Bombe ab (Ein Spieler hat die

Bombe und muss sie abgeben bevor sie explodiert. Abgeben heißt einen anderen Spieler berühren oder Töten!)

Bots können leider keine eingestellt werden, weswegen die Modi "Gib die Bombe ab!" und "Behalte die Flagge" zu zweit nicht zu empfehlen sind. Grundsätzlich sollte man auch auf den letzten Level (2. Atlantis-Level) verzichten, da er einfach zu durchgeknallt ist. Die anderen Level sind richtig gut und machen selbst zu zweit (im Deathmatch) mächtig Laune. Eigentlich nur schade, daß es nicht mehr Levels gibt, denn der Multiplayer-Modus macht bei "Serious Sam" (richtige Freunde vorausgesetzt) verdammt viel Spaß.

Andreas Tümmel

## Serious Sam



# SEER

**Steuerung** 10/10

**Grafik** 9/15

**Sound** 7/10

**Features** 5/10

**Spielspaß** 10/15

**Atmosphäre** 4/10

**Spielzeit** 10/15

**Langzeitmotivation** 7/10

**Ladezeit** 4/5

**Gesamt Singleplayer**

75 %

**Gesamt Multiplayer**

85 %





## Der Herr der Ringe

Aragorn ist zurück! Und mit vereinten Kräften kämpft er gegen die Mächte des Bösen...

Und das mit Erfolg. HDR: Die Rückkehr des Königs weiß durchaus zu begeistern. Wir befinden uns am Ende des Dritten Zeitalters, als Aragorn und seine Kumpanen versuchen, das Böse, sprich Sauron, in die Knie zu zwingen.

Technisch gesehen ist das Spiel eine Meisterleistung. Die Charaktere sind direkt aus dem Film entnommen und entsprechend digital nachgestellt. Dabei fällt einem sofort auf, mit wie viel Sorgfalt und Liebe zum Detail gearbeitet wurde. Legolas schießt z.B. nur mit seinem Bogen. So weit so gut. Dieser hat aber im Film an den Enden einen kleinen Ritzer, und ganz genau diesen kann man im Spiel wiederfinden. Auch sonst befindet sich die Grafik auf außergewöhnlich hohem Niveau. Die Framerate geht selbst bei viel Gewusel auf dem Bildschirm nie in den Keller.

Das Gameplay besteht hauptsächlich darin, möglichst viele Orks ins Reich der Toten zu schicken, egal wie. Auf die Dauer kann das ein bisschen eintönig wirken. Ob du sie nun mit dem Schwert dem Bogen oder heißen Pech übergießt, bleibt ganz dir überlassen. Darin liegt letztendlich auch die große Stärke des Spiels.

Man hat nie das Gefühl nur einem strengem Leitfaden zu folgen, sondern, dass man das Schicksal Mittelerde wirklich in der Hand zu hat. Dies, mit der Kombination eines exzellenten Hack'n'Slay Genres, macht aus dem Spiel eine Bombensichere Spaßkanone.

Man kann zwischen Aragorn, Legolas und Gimli wählen um den Weg des Königs zu bestreiten. Dieser ist um ein Level länger als die beiden anderen Wege. Unter der Führung von Aragorn wird sich's am Anfang durch den Pfad des Todes gekämpft, um danach am Südtor und später auch den Feldern der Pellenor

## Die Rückkehr des Königs

wiederzufinden. Eigentlich folgt das Spiel ja einer Filmvorlage, doch kann man mit Aragorn auch die Bereiche erforschen die nur im Buch vorkommen, wie z.B. das Südtor.

Um die Charakterstärken zu erklären braucht's nicht viel Zeit. Aragorn ist der Allrounder, mit einer Durchschnittlichen Schnelligkeit (bezieht sich auf das Schwert und die Zugriffzeit auf den Bogen), und einer Durchschnittlichen Stärke. Legolas, der Schnellste, verfügt aber nur über schwache Muckis. Dagegen ist Gimli ein Kraftprotz, der hingegen so langsam wie die Züge der Deutschen Bahn ist. Es zählt natürlich, je schneller, desto mehr Treffer, aber je stärker desto mehr Schaden. Der Weg der Hobbits wird Anfangs nur von Sam bestritten, nach einmaligen durchspielen kann er aber auch von alle anderen Charakteren bezwungen werden. Der führt von Osgiliath in Richtung Minas Morgul und letztendlich zum Schicksalsberg. Dann bleibt noch übrig der Weg des Zauberers, der über Isengard genau in Richtung Minas Tirith führt. Die drei Wege zählen genau 13 Levels und ein Tutorial was nur mit Gandalf in Helms Klamm gespielt wird. Insgesamt kann auch ne Menge freigespielt werden, wobei ich an dieser Stelle nichts verrate...

In den Kämpfen können pro getöteten Ork und Troll Erfahrungspunkte gesammelt werden. Erfahrungspunkte könnt ihr in Shops gegen neue Moves und Kombos eintauschen. Diese können aber erst gekauft werden, wenn ihr um ein Level gestiegen seid. Und, erraten!, um ein Level zu steigen bracht ihr so viel Ep's wie möglich. Wie ihr seht, sind auch kleine Rollenspielelemente enthalten, die das Spiel schmackhaft machen. Letztendlich macht es unheimlichen Spaß mal eben ein paar Orks zu 'schnetzeln'. Das Kampfsystem ist sehr gut gelungen, was hauptsächlich durch so viel Realismus wie möglich glänzt.

Patrick de Nijs



Tolle Filmumsetzung mit genialer Grafik und guter Atmosphäre. Für Fans ein Pflichtkauf!



### Herr der Ringe III

**Steuerung** 9/10

**Grafik** 13/15

**Sound** 9/10

**Features** 7/10

**Spielspaß** 13/15

**Atmosphäre** 8/10

**Spielzeit** 6/15

**Langzeitmotivation** 4/10

**Ladezeit** 4/5

**Gesamt Singleplayer** 80%

**Gesamt Multiplayer** 93%



|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| <b>Genre</b>          | <b>Action Stealth</b> |
| <b>Publisher</b>      | <b>Konami</b>         |
| <b>Bildschirmtext</b> | <b>Deutsch</b>        |
| <b>Speicher</b>       | <b>4 Blöcke</b>       |
| <b>Spieler</b>        | <b>1</b>              |
| <b>Preis</b>          | <b>ca.30€</b>         |

# Metal Gear Solid

# The Twin Snakes



Metal Gear Solid, für die PSone mit vielen Auszeichnung gekürt, wurde neu aufgelegt und als Remake für den Gamecube herausgebracht. Ob es aber heute immer noch so einen Reiz versprüht wie damals? Bald werdet ihr es wissen.

Metal Gear Solid erschien schon im Jahre 1997. Es war damals eines der besten Stealth Action Spiele die es bis dahin gab. Es bestach mit einer sehr guten Grafik (für PSone Verhältnisse) und gutem Mix aus Schleichen und Schießen. In der heutigen Zeit hat sich jedoch besonders der Name "Sam Fisher" im Stealth Genre einen Namen gemacht.

Mit Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow und dem bald erscheinenden Splinter Cell: Chaos Theory hat die Metal Gear Reihe einen hochkarätigen Gegner gefunden. Um diesem Konkurrenten die Stirn zu bieten, haben sich Nintendo, Konami und Silicon Kniths zusammen getan. Aus diesen Gesprächen kam hervor, dass man Metal Gear Solid als Remake für den Gamecube veröffentlichen will. Gesagt getan. Nintendo beauftragte Konami und Silicon Kniths damit Metal Gear Solid mit dem Untertitel "The Twin Snakes" für den Gamecube neu aufzulegen. Ob Metal Gear Solid sich aber gegen die starke Konkurrenz durchsetzen kann, werdet ihr in den folgenden Zeilen lesen.

Die Story des Spiels hat sich im Vergleich zum Original für die PSone nicht verändert. Ihr seid Solid Snake und werdet beauftragt, zwei Geiseln aus den Händen von Terroristen zu befreien, dass wäre zum einen der DARPA-Chef Donald Anderson und zum anderen der Präsident von ArmsTech, Kenneth Baker. Danach sollt ihr die

Terroristen an einem Nuklear Anschlag hindern, den sie in 24 Stunden planen zu realisieren. Die Story wird im Verlauf des Spiels jedoch noch einige Wendungen finden und einige unerwartete Sachen aufklären. Die Story hat daher nicht umsonst diverse Auszeichnung bekommen.

Spiel oder Film?

Wenn man das Spiel beginnen möchte, muss man sich erst einmal zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsgraden entscheiden. Positiv dabei aufgefallen ist, dass es für jeden Spieler den richtigen Schwierigkeitsgrad gibt. Für Anfänger gibt es den very easy Mode, für Fortgeschrittene Easy und Normal usw. Nachdem der Schwierigkeitsgrad ausgewählt ist, müsst ihr zusätzlich noch die Radarart auswählen. Das heißt, ihr könnt einstellen ob das Radar immer angezeigt werden soll oder in bestimmten Situationen nicht. Schon zu Beginn des Spiels wird klar, dass die Story einen entscheidenden Punkt im Spiel trägt. Ihr werdet durch eine etwas längere Sequenz, die in In Game Grafik gehalten ist, in das Spiel gebracht.

Die Anfangsmision ist recht einfach, wobei die Einstellung des Schwierigkeitsgrades dies auch noch ändern kann. Ihr müsst ungesehen zu





## Metal Gear Solid The Twin Snakes

Die Anfangsmision ist recht einfach, wobei die Einstellung des Schwierigkeitsgrades dies auch noch ändern kann. Ihr müsst ungesehen zu einem Fahrstuhl gelangen. Zwei Wachen laufen in der Nähe des Fahrstuhls immer auf und ab, ihr müsst euch also die Wege der Wachmänner einprägen, um zu wissen, wann ihr zum Fahrstuhl rennen müsst.

Nachdem ihr den Fahrstuhl erreicht habt, wird wieder eine Sequenz eingeleitet. Alle Sequenzen sind in In Game Grafik gehalten. Oben angekommen kontaktiert euch euer Chef um euch die wichtigsten Informationen zu eurer Mission zu geben.

Sobald ihr in dem Gebäudekomplex eingedrungen seit, müsst ihr erst einmal den DARPA-Chef finden. Habt ihr ihn erreicht und mit ihm gesprochen, stirbt er plötzlich. Ab hier beginnt die eigentliche Story und die Dramatik des Spiels.

Das Spiel wird immer wieder durch diverse Sequenzen und Gespräche mit euren Verbündeten unterbrochen. Teilweise dauern die Gespräche auch mal 20 Minuten. Dabei fällt allerdings auf, dass diese

Gespräche so spannend gestrickt sind, dass man sie auch die ganzen 20 Minuten lang mitliebt. Die Sequenzen erzählen zusätzlich zu den Gesprächen die Story weiter und decken immer mehr Geheimnisse auf. Auch in den eigenen Rängen gibt es einige Überraschungen. Die Sequenzen sind teilweise sehr brutal gestaltet, was sich auch sehr zum Ende hin des Spiels zeigt. Daher ist Metal Gear Solid: The Twin Snakes in keine Kinderhände zu legen.

Durch die Zwischensequenzen und Gespräche denkt man während des Spiels immer mehr, dass man einen Film sieht und man teil dieses Films ist. Die Spieldauer, also in der man auch selber spielt, beträgt vielleicht nur etwa 3 Stunden, der Rest sind nur Sequenzen bzw. Gespräche mit euren Verbündeten.

Man sollte diese relativ kurze Spielzeit jedoch nicht nur als Nachteil sehen, da die Story des Spiels selten in einem Spiel so spannend erzählt wurde, wie in diesem Spiel. Es macht einfach Spaß, die Minutenlangen Sequenzen anzugucken und sich versuchen die Story zu einem Sinn zusammen zu Reimen.

Die Grafik des Spiels wurde zwar im Vergleich zum PlayStation Original gehörig überarbeitet, trotzdem hinkt sie etwas zurück. Doch dies ist nicht sonderlich schlimm, denn das Spiel setzt größtenteils auf Präsentation und Atmosphäre. Dabei fällt die Grafik meist in Vergessenheit.

Allerdings soll das nicht heißen, dass die Grafik schlecht wäre, allerdings hätte man noch einiges aus dem Gamecube herausholen können.

Der Sound des Spiels ist klasse. Man hat, im Gegensatz zum PlayStation Original, die englische Synchronisation beibehalten und die ist wirklich Weltklasse. Für alle die dem Englischen nicht Mächtig sind, gibt es natürlich deutsche Untertitel.

Der restliche Sound ist ebenfalls sehr gut und lässt das ganze Spiel noch atmosphärischer wirken.

Die Steuerung geht nach kurzer Eingewöhnungszeit perfekt von der Hand. Das Schießen aus der Ego Perspektive erleichtert dabei auch noch das Zielen.

Waffenwechseln, ducken, springen, krabbeln, schießen und andere Aktionen wurden perfekt an das Gamecube Pad angepasst.

Abschließend bleibt nur noch zu sagen, dass dieses Spiel wirklich einmalig ist.

Die Atmosphäre ist klasse und die Story, trotz dass sie teilweise stark übertreibt, spitze. Dieses Spiel sollte man, so fern man die PlayStation Version nie gespielt hatte, unbedingt spielen und sei es nur, sich das Spiel aus der Videothek übers Wochenende auszuleihen. Der Draht zwischen Action, Schleichen und interaktivem Film wurde perfekt umgesetzt. Wenn man es einmal angefangen hat und sich mit dem Genre des Spiels anfreunden kann, lässt es einen bis zum Ende nicht mehr los.



Meine Erwartungen wurden übertroffen, denn die spannende Story, die durch die diversen Zwischensequenzen erzählt wird, fesselte einen bis zum Schluss vor dem Bildschirm. Metal Gear Solid ist ein klasse Spiel, dass jeder Action- und Sealth Fan einmal gespielt haben sollte.



### Metal Gear Solid

**Steuerung** 10/10

**Grafik** 12/15

**Sound** 9/10

**Features** 6/10

**Spielspaß** 15/15

**Atmosphäre** 10/10

**Spielzeit** 10/15

**Langzeitmotivation** 7/10

**Ladezeit** 5/5

**Gesamt Singleplayer**

**Gesamt Multiplayer**

84%

Marcel Foulon





Sommerloch! Zum Glück lief im Sommer ja Spiderman 2 im Kino! Denn pünktlich zum Kinofilm brachte Activision das dazugehörige Videospiel für alle Konsolen raus und überbrückte damit die größtenteils spielearme Jahreszeit!

Im zweiten Kinofilm um den mit Spinnenkräften ausgestatteten Peter Parker geht es darum, dass der Wissenschaftler Dr. Octavius durch ein fehlgeschlagenes Experiment mit vier Stahlentakeln verschmelzt und so zu einem der gefährlichsten Gegner Spidermans mutiert: Doctor Octopus alias Doc Ock! Das Spiel zum Film ist in zahlreiche Kapitel gefasst. Im ersten Kapitel ist ein Tutorial untergebracht, bei dem man Spideys Grundfähigkeiten wie Schwingen, Kämpfen und Krabbeln beigebracht bekommt. In jedem Kapitel muss man bestimmte Aufgaben meistern, wie zum Beispiel Fotos für eine Zeitung schießen oder Heldenpunkte sammeln. Heldenpunkte verdient man sich, indem man Verbrechen verhindert oder den Menschen des originalgetreu nachgebildeten Manhattan anderweitig hilft. Mit den Heldenpunkten kann man sich in den Shops, die in der ganzen Stadt verteilt sind, Upgrades kaufen. Egal ob es neue Stunts, Kampffähigkeiten oder höhere Schwing- Geschwindigkeiten sind. Diese Upgrades sind auch dringend nötig, denn zum Leben eines Superhelden gehören natürlich auch Superschurken, die man, ohne bessere Fähigkeiten, gar nicht besiegen könnte. Neben Doc Ock gibt es noch eine ganze Reihe Gegner, die nicht mal im Film vorkamen, wie zum Beispiel Rhino, Shocker oder

Mysterio. Aber auch die normalen Gangster sind nicht zu unterschätzen. So manches Mal gerät man da schon in Schwierigkeiten, wenn eine mit Schlägern und Pistolen bewaffnete Gang auf einen losgeht! Zum Glück kann man ja auf die Spinnenreflexe zählen. Sobald ein Gegner einen Angriff startet, leuchtet über Spideys Kopf ein Blitz auf. Drückt man nun die X-Taste, weicht er automatisch aus und man bekommt die Chance auf einen Konter. Per Druck auf das Digi-Kreuz wird zusätzlich ein Matrix-ähnlicher Fokus aktiviert, durch den die Zeit verlangsamt und Spiderman seinen Gegnern überlegen wird.

Das Entwicklerteam Treyarch hat es geschafft, das riesige Manhattan belebt und ohne Ruckler darzustellen. Die Ladezeiten sind extrem kurz gehalten und erscheinen nur vor wichtigen Sequenzen. Doch leider hatte das wohl einen Preis: Die Leute und Fahrzeuge sehen sehr detailarm aus und die Weitsicht ist zwar gut, aber nicht die Beste. Außerdem scheint das Spiel an einigen Stellen sehr verbugt zu sein... Spidey hingegen sieht sehr gut aus und besitzt viele Animationen, die direkt aus dem Film entsprungen sein könnten! Endlich hängt er auch nicht mehr in der Luft, wie noch im ersten Teil, sondern macht sein Netz an Häusern, Ampeln und Bäumen fest. Die Steuerung ist auch gut geraten, allerdings sind einige Tastenbelegungen ziemlich umständlich. Anfänger können sich auch eine einfachere Schwungsteuerung einstellen.



|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| <b>Genre</b>          | <b>Action</b>     |
| <b>Publisher</b>      | <b>Activision</b> |
| <b>Bildschirmtext</b> | <b>Deutsch</b>    |
| <b>Speicher</b>       | <b>24 Blöcke</b>  |
| <b>Spieler</b>        | <b>1</b>          |
| <b>Preis</b>          | <b>ca.55€</b>     |

# Gerüchte- Küche

Achtung: Es handelt sich hierbei nur um Gerüchte. Die Meldungen wurden nicht bestätigt. N mag übernimmt keine Garantie für die Richtigkeit dieser Meldungen.

## Mario Party

Dürfen wir auf dem DS wieder Mario Party zocken? Wahrscheinlich schon - da der Nintendo DS mehr die Konsole für den Multiplayer ist, müssen wir auf die Mario Party Reihe nicht verzichten. Mario Party DS soll aber kein Remake der Nintendo64 Vorgänger werden, jedoch können als kleines Extra Minispiele aus der N64-Serie freigeschaltet werden.

Und noch ein Gerücht zu der Mario Party Reihe, aber diesmal für den Game Cube und GBA: Zwischen den Spielen Mario Party Advance und Mario Party 6 soll eine Verbindung bestehen. So können in beiden Spielen durch Datenaustausch neue Minispiele freigeschaltet werden.



MARIO PARTY

## Super Smash Brothers DS?

Gerüchten zu Folge arbeitet Nintendo hinter geschlossenen Türen an einem Nachfolger der Super Smash Brothers Reihe. Das Spiel soll für den Nintendo DS ausgelegt sein und besonders stark an den Touch Screen gebunden sein. Nintendo selber hat das Spiel nicht für den DS angekündigt.

Glaubwürdigkeit: 40%



## Nintendo Event

Laue Games Convention, kein Auftritt auf der Tokio Game Show – Was ist los Nintendo? Kein Grund zur Panik. Nintendo plant ein großes, landweites Event zur Einführung des DS. Bis jetzt nichts neues. Aber wann soll dieses Event stattfinden? Voraussichtlich Ende September Anfang Oktober. Außerdem soll es nicht nur ein reines DS Event werden, sondern Nintendo will auch noch ein paar andere Kracher loslassen.

Glaubwürdigkeit: 60%



## Der Monat August

- 3.8. Nintendo gibt den Nachfolger von Wario Ware für den GBA bekannt.
- 5.8. Das Gerücht Microsoft würde Nintendo kaufen breitet sich rasendschnell durch das Internet aus
- 6.8. Nintendo dementiert die Fusion mit Microsoft, es stellt sich alles als Irrtum heraus.
- 8.8. Enttarnt – die ersten Bilder zu Nintendo's DS Game Nintendogs sind aufgetaucht
- 12.8. Der australische Spielzeughändler Mr. Toys Toyworld legt den Preis für den DS fest: 199,99 Australische Dollar – Nintendo äußerte sich nicht dazu.
- 14.8. Starfox 2 verspätet sich in den USA. Der Termin wurde von November auf Anfang 2005 verschoben.
- 19.8. Die Games Convention in Leipzig öffnet ihre Pforten. Insgesamt kamen an vier Messetagen mehr als 105.000 Besucher.
- 22.8. Will Nintendo jetzt neue wegen gehn? – immerhin hat Nintendo eine eigene Online-Plattform patentiert.
- 24.8. Prince of Persia 2 erhält den neuen Namen Prince of Persia Warrior Within
- 27.8. Amazonkunden können sich in einem speziellen Newsletter eintragen, der sie dann informiert sobald man den Nintendo DS vorbestellen kann.



Das Spiel ist eh eher für Fortgeschrittene bis Profis zu empfehlen, da der Schwierigkeitsgrad nach ein paar Kapiteln deutlich anzieht und so für einige frustige Momente sorgen kann.

Der Sound entstammt teilweise dem Film, einige Stücke sind aber auch aus älteren Spiderman Spielen bekannt. Als Synchronsprecher konnten erfreulicherweise die Originalsprecher aus dem Film gewonnen

werden! Die machen ihre Arbeit auch wirklich gut und viele Sprüche sind spideytypisch echt witzig, allerdings hört sich so mancher Passant doch etwas gelangweilt an. Die reine Storyspielzeit liegt leider nur zwischen 8-10 Stunden, danach kann man im Freeplaymodus weiterspielen. Aber damit man das Spiel nach diesen paar Stunden nicht verstauben lässt, haben die Entwickler viele Herausforderungen und Geheimnisse integriert, die für Wochen motivieren. Außerdem legt man Spiderman2 immer wieder gerne ein, weil es einfach cool ist, als Spidey durch die Häuserschluchten zu schwingen, an Hochhäusern entlang zu sprinten und Verbrechern das Handwerk zu legen!



Absolut cool und spaßig! Spiderman 2 übertrifft seinen Vorgänger und zeigt, dass Filmumsetzungen fast noch besser als die Filme sein können.



## Spiderman 2

**Steuerung** 9/10

**Grafik** 11/15

**Sound** 7/10

**Features** 8/10

**Spielspaß** 13/15

**Atmosphäre** 9/10

**Spielzeit** 9/15

**Langzeitmotivation** 9/10

**Ladezeit** 5/5

**Gesamt Singleplayer**

**Gesamt Multiplayer**

**80%**



Daniel Büscher

# Mag Top



|             |     |
|-------------|-----|
| Boktai      | 77% |
| Fire Emblem | 92% |
| Yugioh      | 73% |



|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Herr der Ringe III               | 80% |
| Metal Gear Solid The Twin Snakes | 84% |
| Serious Sam                      | 75% |
| Spiderman 2                      | 80% |

Hier findet ihr noch mal alle von uns getesteten Spiele und ihre Wertungen im Überblick.



# The Legend of Zelda

Eine neue Ära des Gamecubes bricht herein. Gut vier Monate ist es schon her, als Nintendo seine Fans wahrlich in Ekstase versetzte. Der Grund, das neue Legend of Zelda. Nach The Wind Waker war das Flehen der Fans groß, es sollte endlich mal ein Abenteuer mit Link in realistischer Grafik auf dem Cube geben. Nintendo reagierte und zum Vorschein kam das neue Zelda. Über die Story darf spekuliert werden, da Nintendo sich noch sehr bedeckt hält. Aber eines ist klar, so eine Grafik hat es auf dem Cube noch nicht gegeben. Eine atemberaubende Real Grafik mit faszinierenden Schatten und Lichteffekte, große Landschaften, detaillierte Kleidungsstücke und und und... Auch ist wie schon bei Ocarina of Time wieder ein Tag/Nacht-Modus vorhanden, so müsst bei euren nächtlichen Reisen besonders gut acht geben, denn zur dunkler Stunde streifen viele Untode umher.



Link wird endlich erwachsener wirken und das Spiel soll in eine dunkle Atmosphäre eingetaucht werden. Damit ihr nicht den ganzen weiten Weg zu Fuß hinter auch bringen müsst, kann Link dieses Mal wieder auf hohem Ross reiten. Als wäre das noch genug könnt ihr euch auch auf eurem Pferd gegen herannahende Feinde verteidigen. Es werden wieder alle Landschaftstypen vertreten sein: weite Steppen, dunkle Tempel, einsame Wälder... Auch die Feinde werden dunkler und mächtiger wirken, zudem sollen große Schlachten stattfinden. Natürlich werden die Rätsel nicht zu knapp ausfallen – Es ist einfach für jeden etwas dabei.



Nintendo hört auf seine Fans und dieser Zelda Titel hat das Zeug zu einem riesen Hit!

Jonas Weiser

Europas größte Electronic-Games Messe fand in der Zeitraum vom 19 bis 22 August 04 statt. Zwei Mitglieder waren für euch vor Ort und haben dort alle Stände abgeklappert und selbst bei der Konkurrenz vorbeigeschaut. Damit ihr einen kompletten Überblick über die Games Convention habt, haben wir zwei Berichte reingepackt.



## Marcel Foulon



Jeder der sich auch nur annähernd für Videospiele begeistern kann, stellt sich wohl jedes Jahr vor auf der Weltgrößten Videospielemesse in L.A. (USA), der E3, besuchen zu können, um die neusten Games der kommenden Monate anzutesten. Für die meisten Spieler ist eine Reise in die USA jedoch zu aufwendig, zu teuer und zu stressig. Daher schauen sie meist nur mit eifersüchtigen Blicken auf die Menschen, die mal eben so einen Tagesausflug auf die E3 machen können.

Auch eine Reise auf die Tokyo Games Show in Tokyo (Japan) wäre für die meisten Videospieldinteressenten nicht erschwinglich.

So mussten sich alle mit den DVD Berichten der verschiedenen Mags bzw. online Mags begnügen, damit man sich wenigstens ein bisschen vorstellen konnte, wie es dort war. Doch das Jahr 2002 versprach Videospielemern aus Deutschland und auch teilen Europas endlich Besserung. Unter dem Motto "Come & Play" wurde eine neue Videospielemesse namens "Games Convention" in Leipzig ins Leben gerufen.

Die Messe fand, trotz noch nicht sehr großer Bekanntheit, große Anerkennung bei Spielern und Herstellern. Sie war damals mit ca. 80.000 Begeisterten Spielern ein voller Erfolg.

Ein Jahr später hieß es dann erneut "Come & Play" auf der Games Convention in Leipzig. Es kamen tausende von Besuchern um die neusten Games anzuspieren.

Auch bei Herstellern fand die Messe nun immer mehr Anerkennung. Mit etwa 92.000 Besuchern toppte sie das vergangene Jahr um etwa 12.000 Besuchern.

Da ist es also kein Wunder, dass es auch dieses Jahr wieder so weit war. Die Games Convention öffnete nun schon zum dritten Mal ihre Pforten. An 4 Messetagen konnten die zahlreichen Besucher die neusten Spiele anspielen. Man konnte sogar das vergangene Jahr noch einmal toppen. Mit 105.000 Besuchern hatte man nun endlich die 100.000 Marke gebrochen.

In 4 Messehallen zeigten die größten und wichtigsten Hersteller ihre kommenden Videospiehlits.

Jeder Hersteller auf der Messe hatte einen eigenen Messestand. Von Nintendo über EA und Sony, bis hin zu Microsoft und Konami weiter über

Capcom uvm. waren sie alle vertreten.

Der Nintendo Stand war einer der größten der Messe. Es gab mehrere Premierien auf dem Nintendo Stand. Hier ein kleiner Games Bericht:

Mario Tennis:

Die Weltpremiere auf der Games Convention in Leipzig. Zum ersten mal konnte man Mario Tennis anspielen und sich ein Bild von dem Spiel machen.

Meine Eindrücke von Spiel waren recht positiv. Ich habe zwar nur den Multiplayer gezockt, allerdings ist der echt funny.

Die Steuerung war recht einfach und man brauchte nicht lange überlegen um ins Spiel zu kommen.

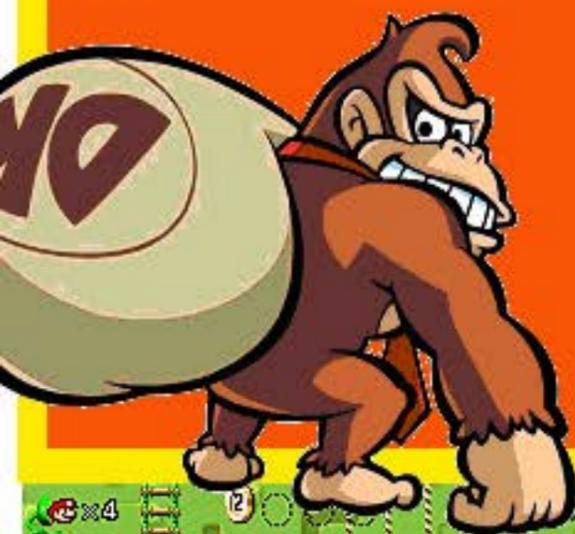




## Mario vs. Donkey Kong

Vor langer, langer Zeit als Bowser noch nicht als Oberschurke Mario das Leben schwer machte, hatte Donkey Kong diesen Job. Nun kehrt Nintendo zu seinen Wurzeln zurück und gibt DK den Part als Oberbösewicht in einem Mario-Spiel. DK hat Toads Spielzeugladen ausgeraubt und wie es sich für Mario gehört, ist dieser sofort bereit Toad zu helfen. Ihr nehmt die Verfolgung von DK auf und durchstreift dabei sechs Welten die wiederum mit sechs Level vollgestopft sind. In jedem Level besteht eure Aufgabe darin zuerst einen Schlüssel zu finden um in einen anderen Bereich zu gelangen, wo sich das Spielzeug in Form von Mini-Mario-Robotern befindet. Habt ihr diesen Mini-Mario-Roboter gefunden gelangt ihr in den nächsten Level. Am Ende Jeder Welt kommt es zum Kampf zwischen Mario und DK. Meistens könnt ihr DK nur besiegen wenn

ihr Müllbälle auf ihn schmeißt. Habt ihr den Kampf gewonnen, müsst ihr feststellen das DK Kraft noch nicht erloschen ist. Mit letzter Kraft flieht DK in die nächste Welt und ihr natürlich gleich hinterher. Was bei diesen Mario-Spiel auffällt ist, dass es sich nicht um reines Jump 'n Run handelt sondern dass auch viele Puzzle-Elemente miteingebaut sind. So müsst ihr diverse Schalter aktivieren und deaktivieren, Gegenstände verschieben etc. Nebenbei erlernt Mario neue Moves wie z.B. einen Handstand. Mit den neu erlernten Moves könnt höher Springen, leichter die Gegner besiegen...



Mario kehrt zurück und endlich mal kein Remake von ihm. Große Welten und viele Rätsel – Was will man Mehr?!

Jonas Weiser



# Vorschau



## Zelda The Minish Cap

Vorbei ist es mit neu aufgelegten Remakes, die alten Vorräte müssen wohl erschöpft sein, denn zum ersten Mal kommt ein brandneues Zelda Spiel auf den GBA. Wieder einmal streift ihr durch Hyrule, doch bald werdet ihr feststellen, dass es hier noch eine unbekannte Lebensform gibt: die Minishs. Ein Mirko-kleines Volk, das nie von einem zur Kenntnis genommen wurde dafür aber in ernsten Schwierigkeiten steckt. Und wie sollte es anders sein, brauchen sie einen Helden: Link. Mit Hilfe eines magischen Hutes wird Link winzig klein, wenn er ihn aufsetzt. Im ganzen Spiel verteilt befinden sich Kinstones (Stücke aus einem Medaillon). Zu jedem Stück aus dem Medaillon gibt es auch immer ein Gegenstück. Ihr müsst also immer die zwei zusammengehörigen Teile finden um Tempel zu öffnen, versteckte Truhen zu finden etc. Um das Spiel möglichst stark von sein Vorgänger A Link to the Past abheben zu lassen, gab Nintendo dem Spiel einen ganz eigenen Grafikstil. Noch nie war ein Zelda Spiel (wenn man von The Wind Waker absieht) so bunt und mit einem so hohen Niedlichkeitsfaktor gestalten als The Minish Cap.



Endlich mal ein neues Zelda-Spiel auf dem GBA mit neuen Ideen und einer beachtenswerten Grafik.



## SUPER MARIO 64 X4



Mario pur und das auch noch im Multiplayer!

Mit Super Mario 64 schrieb Nintendo Videospiel-Geschichte. Anlass für ein Remake dieses Spiels und zwar auf dem DS. Damit sich Super Mario 64x4 (so der DS Name für das Spiel) als Remake ein bisschen von seinem Vorgänger abhebt, hat Nintendo das Spiel für den Multiplayer ausgelegt. Bis zu vier Spieler treten gegeneinander an. Ihr könnt zwischen den Spielfiguren Mario, Luigi, Yoshi und Wario wählen. Die Levels wurden im Vergleich zu der N64 Variante leicht verändert, jedoch Fallen keine große Veränderungen auf. In jedem Level taucht ein Powerstern auf, der Spieler der diesen Stern zuerst fängt gewinnt die Runde. Für manche Sterne müsst ihr Gegner besiegen, Wettrennen gewinnen etc. Ab einer gewissen Anzahl von Sternen gelangt ihr zu Bowser. Alle vier Spieler treten zusammen gegen Bowser an. Im Gegensatz zu der N64 Version, findet in Super Mario 64x4 ein total anderen Bowserkampf statt.

Auf dem unteren Bildschirm seht ihr immer eine Karte des Levels, während im oberen Bildschirm das eigentliche Spiel stattfindet. Der Touchscreen dient dazu die Kameraperspektive des Spiels zu verändern.

## Donkey Konga:



Ein Spiel auf das ich mich persönlich sehr gefreut habe. Als ich es dann endlich spielen konnte, wollte ich gar nicht mehr weg gehen, mein Freund musste mich schon regelrecht da weg "ziehen". Es war wirklich cool auf diesen Trommeln im Takt zu klatschen und trommeln. Es gab verschiedene Trommelsymbole. Entweder musste man auf die rechte Trommel trommeln, auf die linke Trommel, auf beide trommeln oder klatschen. Hört sich einfach an, aber kann schon eine richtige Herausforderung sein :)

## Donkey Kong: Jungel Beat:



Das zweite Trommel Spiel, allerdings diesmal kein Musikspiel, sondern ein Jump & Run. Klingt komisch, ist es eigentlich auch ^^.  
Es ist ein 2D Jump & Run. Mit den Trommeln steuert ihr Donkey Kong nach rechts und links bzw. lasst ihn schlagen oder springen. Ich bin gespannt wie das fertige Spiel wird, es sind auf jeden Fall gute Ansätze vorhanden und damit werden die Trommeln auch nicht einfach im Schrank verstauben, wenn man von Donkey Konga genug hat.

## Starfox 2:



Habe es, wie Mario Tennis, im Multiplayer gezockt. Grafisch wirkte das Spiel schon deutlich besser als damals, als es angekündigt wurde. Ob es aber an Lylat Wars vom N64 heran reichen wird, wird sich erst später zeigen. Im Multiplayer machte es aber schon mal Spaß sich gegenseitig abzuschießen.

## Resident Evil 4:



Leider bin ich erst 14 und damit der Jüngste aus der Redaktion. Daher konnte ich das Spiel nicht anspielen. Was ich gehört habe, klingt recht positiv. Grafisch das wohl beste Gamecube Spiel. Viele bemängelten aber die ganze Action, da es nicht Resident Evil typisch ist.

## Viewtiful Joe 2:



Die Demo war recht vielversprechend. Grafisch und Spielerisch hat sich nichts zum ersten Teil verändert, was aber kein Nachteil sein sollte, weil es ja schon damals sehr gut war. Neu im Spiel ist aber, dass man Joe's Freundin spielen kann und nicht nur auf Joe eingeschränkt ist.

## Betan Kaitos:

Konnte es nur kurz anspielen, daher kann ich keine wirkliche Meinung dazu schreiben. Grafisch war es schön anzuschauen, doch das Kartensystem scheint etwas Einarbeitungszeit zu erfordern oder ich war dafür einfach zu blöd ^^.

## Wario Ware Inc.

Zu dem Spiel kann ich sagen, das es im Multiplayer wirklich Spaß macht. Der Soloplayer ist eher langweilig, besonders für Leute die schon den GBA Ableger haben, da es die selben Minigames sind. Kann den Titel für Leute mit vielen Freunden jedoch nur empfehlen, habe die US Version und bin sehr zufrieden.

## Metroid Prime 2 Echos:

Ende des Jahres erscheint es endlich hier bei uns. Der Nachfolger zu Metroid Prime. Die größte Neuerung bei Metroid Prime 2 dürfte der Multiplayer sein. Leider sind die Maps recht klein, dafür aber sehr gut aufgebaut. Im Multiplayer macht es sehr viel Spaß, allerdings finde ich es im Soloplayer besser. Technisch wurde es zum ersten Teil leicht verbessert. Die Steuerung ist gleich geblieben, was natürlich nicht anders zu erwarten war.

Natürlich gab es noch viele weitere Games am Nintendo Stand, doch diese alle hier zu beschreiben wäre etwas viel, auch habe ich nicht alle Games anspielen können. Bis Weihnachten erscheinen dutzende Spiele, die wirklich das Potenzial zu Hits haben.

Auf der Games Convention 2004 gab es aber natürlich nicht nur Nintendo.

Auch Microsoft und Sony hatten einen Messestand.

Kommen wir zuerst zu Microsoft.

Microsoft hatte ebenfalls viele Events und Special Gäste. So war der Viva Moderator und Xbox Fan Oliver Pocher am Microsoft Stand. Auch der Chefentwickler von Mech Assault 2 für die Xbox war extra aus den USA gekommen, um sein neues Spiel vorzustellen. Es gab Live ebay Auktionen bei denen Xbox Fan Pakete (Xbox Tasche mit vielen Extras drin), Spiele und zwei von Oliver Pocher signierte Crystal Xboxen. Ebenfalls wurde eine Halo 2 VIP Karte für die Präsentation am 11.11 für Halo 2 versteigert, die für unglaubliche 560€ wegging. Insgesamt hatte Microsoft neben Nintendo die Interessantesten Sachen zu bieten.

Der Sony Stand enttäuschte leider. Es gab keine richtige Bühne, sondern nur eine SingStar Bühne auf der man gegeneinander singen und Sachen gewinnen konnte. Das beste am Stand war Gran Turismo 4. In einem Audi TT mit Hydraulikpumpe konnte man es anzocken. Ansonsten setzte Sony sehr auf Altbekanntes, wie das EyeToy Play 2. Natürlich konnte man auch bei Sony kommende Hits anspielen, jedoch gab es auch ältere Games, wie zum Beispiel SingStar und Athens 2004, die schon etwas länger auf dem Markt sind. Die Dritt Hersteller hatten ebenfalls mehrere Shows. Bei Konami konnte man den kommenden Rennspielkracher Enthusia



# Leserbriefe

Nanu? Wie sollte es auch nicht anders sein, haben wir hier wohl noch keinen Inhalt. Kein Wunder, ist ja auch die erste Ausgabe. Damit ihr hier in der nächsten Ausgabe etwas findet, brauchen wir euch: Schreibt, malt, dichtet an uns.



## Kontakt

Allgemein

E-mail: [Redaktion-Nmag@fischrevolution.de](mailto:Redaktion-Nmag@fischrevolution.de)



Wie du uns natürlich auch erreichen kannst ist das Gästebuch. Geh einfach auf [n-mag.de](http://n-mag.de) und folge dort dem Link. Und schwupps – schon kannst du im Gästebuch einen Eintrag hinterlassen

## Talk with us

2004-08-12 16:54:11

Diddy

Na bin mal gespannt. Das soll also ein Mag werden welches alle 2 Monate erscheint. Also im Prinzip wie ein Heft am Kiosk nur halt im Internet und kostenlos. Hört sich gut an. Ich würde mich ja gem als Redakteur bewerben, aber dazu hätte ich viel zu wenig Zeit. Also Toi Toi Toi

2004-08-08 22:02:14

konsolenfreaky

gute idee, wenn du das realiseiren kannst und alles gut klappt, isses wirklich gut.

Abschicken

## Ein kleines FAQ über N mag

Wie oft erscheint N mag pro Jahr?

Es sind sechs Ausgaben pro Jahr geplant. Wenn wir jedoch merken, dass das Magazin bei euch gut ankommt, könnte es auch sein, dass wir jeden Monat eine neue Ausgabe herausbringen.

Wie viele arbeiten an N mag?

Zurzeit sind sechs Mann mit der Zeitschrift beschäftigt.

Wofür steht die Abkürzung N mag eigentlich?

Das N steht für Nintendo, während das mag für das englische Wort „magazine“ steht.



Wenn ihr eure Blicke mal auf die letzten zwei Seiten richtet, könnt ihr am Rand eine kleine Übersicht über Redaktion entdecken. Bis jetzt ist von jedem Redaktionsmitglied nur ein Avatar vorhanden. Doch das

soll sich ändern – oder auch nicht. Die Redaktion ist sich absolut uneinig darüber ob nicht lieber ein Fotos der einzelnen Redakteure dort abgebildet sein sollten, anstatt den Avataren.

Die Leser sollen entscheiden. Also rufen wir hiermit zu einer Umfrage auf. Wollt ihr ab der nächsten Ausgabe Fotos von den einzelnen Redakteuren sehen – oder lieber nicht? Wir wissen ja nicht wie viel unseren Lesern zumuten können. Mailt uns und sagt uns was ihr lieber wollt, Fotos oder Avatare. Die Adresse:

[Redaktion-Nmag@fischrevolution.de](mailto:Redaktion-Nmag@fischrevolution.de)

Mai 2004, USA, Los Angeles, E3: Zum ersten Mal wurde der Welt das neue tragbare Wunderwerk von Nintendo vorgestellt. Der Nintendo DS. Nun, gut vier Monate nach der E3, steht die Auslieferung des DS kurz vor der Tür. Zumindest in den USA und Japan. Europa muss sich wieder einmal noch gedulden. Damit ihr einen genauen Überblick über die Fähigkeiten des DS habt, haben wir für euch dieses Special aufgestellt.

Für eine angemessene 3D Grafik sorgen die zwei Prozessoren ARM9 und ARM7. Richtig was auf die Ohren gibt's auch dank dem 16-Stimmigen Sound.

Eigentlich keine große Erneuerung das Spiel aus zwei verschiedenen Perspektiven zu betrachten, aber Nintendo wäre nicht Nintendo wenn sie nicht eine Besonderheit miteingebaut hätten: Der untere Bildschirm reagiert auf Berührungen. Mit Hilfe eines Stylus habt ihr so die perfekte Kontrolle über eure Spielfigur.

Diese Lampe zeigt euch wie lange der Akku noch hält: Leuchtet sie grün so ist der Akku kaum erschöpft, jedoch solltet ihr wenn sie rot aufleuchtet den Akku neu aufladen.

Diese Knöpfe haben die Funktionen ihrer Vorgänger beibehalten. Mit Start könnt ihr ein Spiel starten oder pausieren und Select kann wieder für Untermenüs verwendet werden.

Es muss halt das gute alte Steuerkreuz wieder einmal erhalten, denn der DS wurde nicht mit einem Joystick ausgestattet, dafür gibt's ja aber den Touchscreen.

Nintendo lernt aus seinen Fehlern und hat den DS abwärts kompatibel gebaut, dass ihr auch noch eure alten GBA Games zocken könnt. Leider erkennt das DS jedoch nicht die Gameboy-Spiele vor der Zeit des GBA.

Wieder mal mit von der Partie die allseits bewährten Knöpfe A B X und Y.

Nie wieder Batterien kaufen, ihr müsst einfach nur den eingebauten Akku aufladen.

Nie mehr alleine zocken, dies ermöglicht euch die Wireless-Funktion. Bis zu 16 Spieler können gegeneinander oder zusammen spielen und das bei einer Reichweite von mindestens neun Metern und das beste zum Schluss: Bei den meisten Spielen ist nur eine GameCard nötig, um in des Genuss des Multiplayers zu kommen.

Mit Hilfe des Mikrophons könnt ihr Sprachbefehle geben. So könnt ihr z.B. eure Charaktere durch Rufen von Links...Rechts... die Richtung weisen. Zusätzlich bringt das Mikrophon die Eigenschaft mit sich, sich mit andren Freunden zu unterhalten.

### Info

#### Das neue Speichermedium des DS



Vor nicht all zu länger Zeit spuckte das Gerücht umher, Nintendo würde Abermillionen von Dollars für die Entwicklung eines neues

Speichermediums ausgeben. Heraus kamen die Compact Cards für den DS. Sie benützen eine neu Halbleitertechnik, sind billig und schnell herzustellen, extrem klein und haben ein Fassungsvermögen von mehr als einem Gigabyte



Professional Racing für die PS2 anzocken. Auch Silent Hill 4 war in einer abgesperrten 18er Zone zum Anspielen bereit. Es wurde öfters de neue Trailer zu Metal Gear Solid 3 für die PS2 gezeigt und es gab einige Wettbewerbe auf der Bühne.

Ubi Soft hatte ebenfalls, wie fast alle te Drittanbieter, Shows auf der Bühne, begleitet von einer Viva Moderatorin. An den ganzen Messeständen konnte man während den Shows viele Sachen aus der Luft fangen. Das heißt, wenn man laut genug gebrüllt hatte, bekam die lauteste Seite zum

Beispiel T-Shirts, Schlüsselbänder oder Stifte in die Menge geworfen. Ich persönlich habe recht viel gefangen und bin damit sehr zufrieden :) Die meisten Sachen konnte man an dem Nokia Stand am Eingang bekommen. Wenn man auf der Bühne N-Gage gespielt hatte, bekam man einen Stempel und konnte sich dann Schlüsselbänder, T-Shirts, Labello (fand ich witzig) und andere Sachen für diesen Stempel holen.

Enttäuscht hat der Atari Stand. Kaum Events, schlechte Security (man konnte einfach Games ab 16 spielen) und am schlimmsten: KEINE BABES!

Die Redaktion warnt: Der folgende Absatz ist nicht ganz jugendfrei ^^ Babes, ein gutes Stichwort. Es gab viele schöne Babes zu bewundern. In der Eingangshalle konnte man sich mit 2 Babes von einem professionellen Fotografen fotografieren lassen. Bei Nintendo und Microsoft waren ebenfalls sehr hübsch anzusehende Babes ^^ Viele waren auch sehr knapp bekleidet. Sie hatten nur Hotpens und

Bikini Oberteile an. Damit zogen sie natürlich die Blicke auf sich :) Für Sportbegeisterte gab es ebenfalls einige interessante Stände. In Halle 3 gab es eine Kartbahn, es gab eine Schaumstoff Schlagarena, wo man sich gegenseitig von einem Sockel schlagen musste, eine rotierende Kletterwand, also man kletterte auf einer Stelle während die Kletterwand von oben nach unten fuhr und vieles mehr.

Alles in allem muss man sagen, dass die Games Convention in diesem Jahr sehr gut war. Es gab viele Shows und Gewinnspiele. Für die kleinen gab es in Halle 2 eine eigene Abteilung und für Essen und Trinken war auch gesorgt (auch wenn es teilweise nicht ganz billig war). 92% der Besucher meinten, dass sie auch nächstes Jahr wieder kommen wollen. Damit sollte die Games Convention sich nun International einen Namen gemacht haben. Das ist schon mal ein gutes Zeichen für die kommenden Jahre



Aber auch vom "Nintendo DS" war nichts zu sehen. Und das obwohl der "PSP", als auch der "Nintendo DS" nächstes Jahr noch VOR der nächsten "Games Convention" in Deutschland erhältlich sein soll. Einen besseren Ort, um dafür Werbung zu machen gibt es doch kaum!!! Ein "Zelda"-Video suchte man vergebens. Auch von "Mario Party 6" war nicht vorhanden.

"Nintendo" selbst hat wieder jede Menge "GBA SPs" verliehen. Das war genau, wie letztes Jahr eine wirklich sehr gute Idee und wurde von vielen dankbar angenommen. Für den GCN wurde des ENDLICH für Deutschland angekündigte "Animal Crossing" gezeigt. Auch "Paper Mario 2", "Metroid Prime 2: Echoes", "Mario Tennis", "Donkey Konga", "Donkey Kong - Jungle Beat", "Wario Ware", "Zelda: The Four Swords", "Advance Wars - Under Fire" und "Starfox 2" waren spielbar. Im 16er-Bereich gab es unter anderem nur EIN MAL "Geist". Dafür gab es im

## Andreas Tümmel

Die diesjährige "Games Convention" in Leipzig hatte, genau wie in die letzten zwei Jahren, hauptsächlich E3-Demos zu bieten.

Wer also viel über die E3 gelesen und/oder gesehen hat dem wurde rein von den Spielen her nichts neues geboten.

Jedoch gab es auch andere unschöne Dinge.

[Wer zum Beispiel Mittags (ca. 13:00 Uhr) etwas von dem natürlich überkauften Essen bestellen wollte, musste feststellen, dass das meiste schon ausverkauft war... sehr peinlich!!!] Am ärgerlichsten war aber, dass es nur selten (zum Beispiel bei

"S.T.A.L.K.E.R." [PC]) eine Spielbeschreibung - Sprich: WELCHE Knöpfe bewirken WAS?!? - vorhanden war.

Feste Spielzeiten (meistens 5 Minuten) gab es auch nicht sehr häufig. Allerdings hatte man dann beim "Spielen auf Zeit" das Problem, dass man erst mal die Steuerung herausfinden musste.

Wer "Microsoft" nicht so mag, wird sich freuen zu hören, dass der "Halo 2"-Stand am Donnerstag (19.08.) schon um 12:30 zu gemacht hatte. Und alle die bis dahin gewartet wurde einfach ohne eine Erklärung weggeschickt

(A.d.R. ich weiß es, ich war einer von denen, die schon über 'ne Stunde angestanden haben!!!). Das hat natürlich für schlechte Stimmung gegenüber Microsoft gesorgt.

Zusätzlich war en schon die ersten XBOX-Kontroller in der ERSTEN Stunde defekt. Mal ganz davon abgesehen, dass es bei manchen Demos auch gern zu Komplettabstürzen kam.

Wer "Sony" nicht so mag wird sich darüber freuen, dass vom PSP (dem "Game Boy"-Konkurrenten von Sony) nichts zu sehen war.



18er-Bereich "Resident Evil 4" und "Def Jam: Fight for New York" (Von "Prince Of Persia 2" bekam man immerhin ein Video zu sehen.) Das Problem an der Sache war eigentlich die Zeit. "Paper Mario" von Beginn an spielen zu müssen, bedeutet fürs Anspielen viel (englischen) Text wegzuklicken. Bis man dann endlich an die "Kämpfe" kommt dauert schon ziemlich lange. Da hätte man lieber eine Demo laufen lassen sollen, die etwas später spielt – Sprich Außenlevels mit "Kämpfen" zeigt. "Metroid Prime 2" spielt sich eigentlich so wie der Vorgänger. Auch wenn die zwei Parallel-Welten noch etwas mehr Abwechslung in die Sache bringen. Der Mehrspielermodus wirkt etwas aufgesetzt. MP ist einfach kein First-Person-Shooter. Trotzdem schön, daß es jetzt so etwas gibt. MP 2 wird ein Hammerspiel, aber daran hat ja sowieso keiner gezweifelt.

Auch für "Geist" hätte man sich etwas besseres einfallen lassen sollen. Wer E3-Berichte kannte, wusste, dass man lebenden Wesen genügend Angst einjagen muss, um in sie "einzutauchen". Wer dies nicht wusste ist vergebens umhergeirrt. Und war dann dank der fehlenden "Spielanleitung" fast sofort enttäuscht von diesem Spiel. Dabei hat es echt ein RIESIGES Potential!!!

"Donkey Konga" - ein Musik-Spiel - sorgte samt der "Trommeln" für einen unglaublichen Spaß. Auch "Donkey Kong – Jungle Beat," – ein Jump'n'Run, welches ebenfalls über die "Trommeln" gesteuert wird – war spielbar... und einfach nur genial. Wenn man hierzu viele geniale Levels kreiert, sollt das Teil ein Erfolg werden.

"Advance Wars – Under Fire" war in den paar Minuten und OHNE Spielbeschreibung und Tastenbelegung einfach nicht wirklich spielbar. Alles was man dazu sagen kann, ist, dass die Grafik nicht sonderlich gut ist. (A.d.R. "Wario Ware", "Starfox 2", "Mario Tennis", "Def Jam: Fight for New York" und "Zelda: The Four Swords" habe ich nicht angespielt – Zeitprobleme!) Wer "Resident Evil 4" (oder eben "Def Jam: Fight for New York") spielen wollte musste sich gesondert anstellen. Man bekam dann ca. 5 Minuten Zeit diese Spiele anzutesten.

Dummer Weise, hat man dabei nicht beachtet, dass fast ALLE Resi 4 spielen wollten und so kam man in den 18er-Bereich, obwohl kein Resi 4 "frei" war. Trotzdem wurde man dann nach ca. 5 Minuten "rausgeschmissen". Nicht die feine Art!!!

Über Resi 4 wäre zu sagen, dass es wesentlich hektischer geworden ist. Dafür sind jetzt Headshots WESENTLICH einfacher, was einem ja auch Munition spart.

Resi 4 ist auf jeden Fall ein Pflicht-Spiel für erwachsene Cube-Zocker!!! (A.d.R. Beim GBA habe ich nur Mario Golf gespielt. Auch wenn es "nur" eine upgedatete Version der GB-Version ist, hat mich das Spiel überzeugt!) Für andere Spiele musste man logischer Weise zu den Ständen der jeweiligen Entwickler bzw. Publisher gehen. Hier wäre noch etwas zu "EA" zu sagen. "FIFA Football 2005" ist so weit weg von "FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002" (A.d.R. Habe 2003 und 2004 nicht gespielt!), dass man nicht glaube kann, dass es vom selben Entwickler kommt. Und das nach nur 3 Jahren. Wer "ISS (64, 98, 2000)" auf dem "N64" mochte kann mittlerweile auch zur Konkurrenz greifen. Liefen früher die eigenen Leute bei einem Pass zurück, weil sie dachten, man hätte den Ball verloren, drückt man jetzt, wie zu "ISS"-Zeiten die Steilpaß-Taste und alles läuft perfekt.

Spannendere und realistischere Torraumszenen werden dank der (leichten) DIREKTEN BALLANNAHME und der besseren Ballphysik möglich. Auch hohe Pässe kommen nun viel häufiger an. (A.d.R. Alles in einem ist "FIFA Football 2005" für mich als alter "FIFA-Hasser" DIE Überraschung der GC.) Einfach ein Klasse-Spiel.

Auch "Madden NFL 2005" ist einfach nur Klasse (A.d.R. gerade für mich als NFL-Fan!!!), wird aber in Deutschland, wie immer, nur wenig Freunde finden. (A.d.R. An NHL 2005 kam ich nicht 'ran!) "Time Splitters III" sieht nicht wirklich besser aus, als der Vorgänger und spielt sich auch ähnlich.

Leider war das Level, was zur Auswahl stand mit einem Rätsel versehen, das man ohne Kenntnisse der "Psi-ähnlichen Kräfte" nicht lösen konnte. Aber sonst muss man sagen, dass es solide Kost ist. Da "EA" auch "Criterion" - den Entwickler von "Burnout" und "Burnout 2 – Point Of Impact" – aufgekauft hat, kann man wenigstens noch hoffen, daß auch "Burnout 3 – Takedown" – wenn auch mit viel Verspätung – auf dem Cube erscheint. (A.d.R. "Need For Speed – Underground 2" habe ich nicht gespielt.)

Persönlich muss ich sagen, dass ich sehr hoffe, dass ich nächstes Jahr als Redakteur von n-mag.de in den Buisness-Bereich komme, um dort den ein oder anderen Entwickler zu interviewen





## GAME BOY camera



Digitalkameras – wer besitzt sie heute zu Tage nicht? Kaum vorstellbar das Nintendo mal selber eine eigene Digitalkamera produziert hat. Der Haken: Die Bilder waren schwarz/weiß und man benötigte einen Game Boy.

Es war im Jahre 1998 als Nintendo die Game Boy Camera auf den Markt brachte. Damals war sie für jeden Game Boy Besitzer das Highlight seiner GB-Spielesammlung. Die Camera besaß einen großen Modulschacht an dem sich oben der Kopf der Camera hervor streckte. In dem Kopf, welcher bis um 180° schwenkbar war, hockte die Linse.

Um Fotos schießen zu können, musste man in das Menü gehen. Was einem besonders auffiel, war, dass die Menü-Strukturen und Animationen total verspielt waren und mehr auf den japanischen Markt abgerichtet waren. So wurde man am Anfang immer von einer tanzenden Marie-Puppe begrüßt, musste sich durch einen Menüschungel wälzen oder bekam bei einer Fehlermeldung immer ein Foto von einer wirren Gestalt zu Gesicht. Insgesamt erlaubte die Camera bis zu 30 Fotos zu speichern. Die Fotos konnte man mit Hilfe des Game Boy Printers (welcher natürlich separat erhältlich war) ausdrucken. Hierzu benötigte man wiederum spezielles Druckerpapier, was man auch wieder separat kaufen musste.



Man konnte die geschossenen Bilder auch noch ein bisschen aufpeppen; So konnte man z.B. Schriften einfügen, mit einem Malstift das Foto ein bisschen anmalen, das Foto mit komische Augen und Nase verzieren oder einfach nur dem Foto einen Bilderrahmen einrichten.

Nintendo hatte an kleinen Spielereien nicht gespart. Mit Hilfe eines Effekt-Programms konnte man zwei oder mehr Bilder ins sich verschwimmen lassen oder verzerren.

Für die kleine Unterhaltung zwischendurch gab es drei Mini-Spiele plus ein Musik DJ-Programm bei dem ihr eure eigene kleine Musikstücke zusammenbasteln konntet. Bei den Mini-Spielen konntet ihr euch selber fotografieren um die Spielfigur mit eurem Gesicht zu verzieren. Mit von der Partie war ein Jongleur-Spiel bei dem man versuchen musste, die Bälle nicht auf den Boden aufkommen zu lassen. Auch gab es ein Rennspiel bei dem man gegen einen Maulwurf und einen Vogel antrat. Durch schnelles drücken von A rannte die Figur, über die Hürden, die immer mal wieder auftauchten, sprang man indem man das Steuerkreuz nach oben drückte. Besonders viel Spaß machte auch das Spiel „Space Fever II“ bei dem es galt, sich gegen angreifenden UFOs zu verteidigen indem man auf sie schoss.

Mit Hilfe des Linkkabels konnte man seine Bilder mit anderen Freuden austauschen. Um die Bilder Gemütlich anzuschauen konnte man eine kleine Diashow starten.

Jonas Weiser

### Classic-Wertung



## Die Redaktion

Chefredakteur



**Jonas Weiser (16)**  
[fischrevolution](#)

Meinem wachsamen Augen entgeht nichts, schließlich bin ich ja auch für das Layout des Magazines verantwortlich. Da kann es schon mal sein, dass allein das Design für eine Seite mehrere Stunden Arbeit in Anspruch nimmt.

Redakteur



**Daniel Büscher (15)**  
[big\\_nfan](#)

Mein Name ist Programm! Als Redakteur suche ich für euch immer die neuesten News und Schnäppchen rund um Nintendo!

Redakteur/  
Publisher-Kontakte



**Marcel Foulon (14)**  
[freak](#)

Ich bin zwar der Jüngste hier, aber ihr solltet mich nicht unterschätzen. Bin zu dem auch einer der Wenigen der Redaktion, der dieses Jahr auf der Games Convention war :D

# Das Beste zum Schluss

## Leserwahl 2004



Noch fast drei Monate, dann ist es geschafft. Wieder ist ein Jahr voller Spiel-Highlights vorüber. Aber bis dahin ist es noch ein gutes Stückchen hin. Obwohl dies erst die erste N mag Ausgabe ist, ist es auch schon die vorletzte in diesem Jahr. N mag ist nicht diese Art von Website, die täglich News über Nintendo parat hält, sondern bringt ca. alle zwei Monaten eine neue Ausgabe heraus. Wir sehen uns daher nicht in direkter Konkurrenz (wenn man das überhaupt so nennen kann/darf) mit anderen Nintendo-Fanseiten. Ihr könnt also gemütlich täglich immer bei anderen Nintendo-Websites umher surfen, und euch alle zwei Monaten online die neusten Ausgabe des N mag holen. Aber was ist eigentlich die beste deutschsprachige Nintendo-Fanseite, die täglich die aktuellsten News rund um Nintendo für euch bereit hält? Jetzt könnt IHR euch bei eurer Lieblings-Nintendo-Fanseite bedanken, denn N mag sucht die beste Nintendo-Fanseite 2004 – mailt uns einfach unter [Redaktion-Nmag@fischrevolution.de](mailto:Redaktion-Nmag@fischrevolution.de) mit dem Betreff „N Seite“ und nennt uns die URL der N-Website, für die ihr denkt, sie sei die angesagteste 2004 gewesen. Alle Stimmen werden ausgewertet und die Nintendoseite mit den meisten Stimmen erhält den N Webstar Award von N mag.

**Folgende Bedingungen muss die Seite erfüllen:**

- deutschsprachig
- darf nur über Nintendo berichten
- muss täglich aktuelle News bieten
- und sollte schon länger wie drei Monate online sein

Und ganz wichtig: ihr könnt [n-mag.de](http://n-mag.de) nicht wählen!!!

**Nintendo®**

# TV All Stars



**Super Mario World** wurde erstmals 1991 ausgestrahlt. Das Format besaß 13 Folgen und spiegelte das SNES-Game Super Mario World wieder.

Nachdem Mario und Luigi den fiesen King Koopa (heut besser bekannt als Bowser) besiegt haben, machen sie mit Peach eine Reise auf eine Dinosaurierinsel. Dort lernen sie ihren neuen Freund Yoshi (ein kleiner Dino) kennen. Bald stellt sich heraus das King Koopa zurückgekehrt ist. Nun sind Mario und Luigi dringend auf die Hilfe von Yoshi angewiesen.

Die Episoden im Überblick:

1. Der Eispalast
2. Das Ding auf Rädern
3. Herein mit den Clowns
4. Das Geisterhaus
5. Weihnacht im Sommer
6. Die Spezial-Koopa-Sosse
7. Die Motorradgang
8. Der Telefonnotdienst
9. Die gestohlene Ente
10. Die beste Show
11. Teamarbeit
12. Der Vulkan bricht aus
13. Gutenachtgeschichte

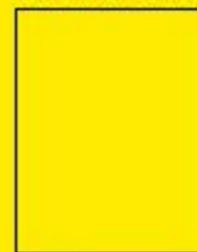


# Vorschau

## Vorschau

### Vorschau

Redakteur



**Anreas Tümmel (26)**

uetze

Ich wohne mit meiner Frau und meinem Sohn in Göttingen. Seit dem NES habe ich alle (in Deutschland) erschienenen Nintendo-Konsolen und Handhelds gekauft. Seit 48 Wochen mache ich unter meinem Spitznamen "Uetze" in der "Nintendo.de"-Community die (inoffiziellen) GameCube-Charts.

Redakteur



**John Grießer (19)**

cYcLoNe

Hi Leute! Als Redakteur schreibe ich für euch Tests, Previews und auch das eine oder andere Special.

Redakteur



**Patrick de Nijs**  
swordfish

Spielefreak, der es in Luxemburg ziemlich schwer hat an die Spiele Oldies zu kommen. Hobbys sind Computergeschichte, diverse Sportarten und Artikel schreiben. Immer auf dem neuesten Stand.

## Volle Power



Mario stürzt sich wieder in ein neues Abenteuer auf dem GBA. Diesmal schlägt es ihn in eine Flippertischwelt, die nicht nur durch hervorragende Grafik Punkten kann.

## DS Spezial

Die Einführung des Nintendo DS auf dem amerikanischen Markt. Alle Zahlen und Fakten hier bei uns im mag.



## N mag das Nonplusultra



Viele weitere Themen und Überraschungen warten auf euch:

- Alles über den Boktai Nachfolger
- Wir schauen auf das Jahr 2005 – Welche Spiele erwarten uns?
- plus Sonderteil: Kampf der Konsolen

## Impressum

N mag ist ein Print-Magazin das auf freiwilliger Basis und mit Hilfe von unseren Mitarbeitern entsteht (Hier noch einmal ein großes Dankeschön an die Redakteure für die freiwillige Unterstützung).

### Erscheinungsrhythmus

N mag erscheint alle zwei Monate

### Werbung

Sie möchten im N mag werben? Wir bieten Ihnen absolut niedrige Werbepreise! - Bitte nehmen Sie Kontakt mit uns auf.  
Werbung-Nmag@fischrevolution.de

### Mitarbeiter

Jonas Weiser  
Daniel Büscher  
Marcel Foulon  
Andreas Tümmel  
John Grießer  
Patrick de Nijs

Eine Garantie für Aktualität oder Richtigkeit von Texten in dem Magazin N mag, kann nicht gegeben werden.

Sollten wir gegen das Copyright anderer Personen verstoßen, so bitten wir, dies uns zu melden, damit wir dies schnellstmöglich ändern können.

**N mag**  
**Ausgabe 02**  
**November 04**