

N mag



Mario Kart DS

Die Motoren qualmen wieder - Alles über den DS Multiplayer-Hit des Jahres im großen Test

Das war
2005

Der große Jahres-
rückblick



Metroid Prime
Pinball

Samus Aran als Flipperkugel



Liebe Leser,

einige von euch werden das N mag schon kennen, der Großteil aber noch nicht. Auch diejenigen, die das Magazin schon kennen werden überrascht darüber sein, dass es uns jetzt auch auf anderen Seiten gibt und das Magazin ein komplett neues Outfit und Format bekommen hat. Mit dem N mag erwartet euch jeden Monat ein Magazin, das ihr euch downloaden und bei Wunsch sogar ausdrucken könnt.

Bekommen könnt ihr das Magazin monatlich bei unseren zahlreichen und namhaften Partnern. Im N mag findet ihr immer aktuelle Tests, tief einblickende Previews und interessante Berichte rund um Nintendo.

Starten tun wir in dieser Ausgabe mit unseren Tests zu Mario Kart DS, Dancing Stage Mario Mix sowie Fire Emblem Path of Radiance. In unserem großen Jahresrückblick zeigen wir euch noch einmal die Ereignisse von 2005 im N-Videospielsektor. Damit wir auch in Zukunft euren Anforderungen gerecht werden, solltet ihr bei unserer Umfrage auf dem N mag Portal mitmachen. Bevor ihr das tut, schaut euch aber erst einmal diese Ausgabe an mit der wir euch jetzt viel Vergnügen wünschen.

Das N-mag
Team

Inhalt

Fire Emblem Path of Radiance

21

Metroid Prime Pinball

30

Dancing Stage Mario Mix

17

35

Screenanalyse Zelda
Twilight Princess

Kompakt

- 3 Game News
- 4 Gerüchteküche
- 4 Damals...
- 5 Das war 2005 - der große Jahresrückblick

Test

- 17 Dancing Stage Mario Mix
- 21 Fire Emblem Path of Radiance
- 24 Mario Kart DS

Vorschau

- 30 Metroid Prime Pinball

Plus

- 35 Zelda Twilight Princess Screenanalyse
- 38 Nintendo Arena League
- 39 Impressum
- 39 Das war's

Mario Kart DS

24

Das war 2005

5

GAME NEWS

Square-Enix goes Nintendo!

Die japanische Edelschmiede Square Enix, bekannt für Highlights wie Final Fantasy oder Grandia, scheint verstärkt wieder in Richtung BigN zu tendieren. Schon bei der E3 2005 gab man bekannt, dass ein neues "FF-Chrysalis Chronicles" für den Nintendo Revolution geplant sei. In den vergangenen Wochen und Monaten wurden zig weitere Titel für Nintendos Handhelds und Konsolen angekündigt. So u. a. Neuentwicklungen für den DS, wie "Dragon Quest: Mori Mori 2" oder "Children of Mana". Wenn beide Titel auch nur an die Durchschnitts-Qualität ihrer Serien anknüpfen können, erwarten uns damit echte Tophits! Obendrein gibt's noch die volle Ladung RPG in Form von Remakes der Final Fantasy Teile 4-6 für den GBA und sogar ein 3D-Remake von Final Fantasy 3 für den DS. Bleibt zu hoffen, dass Square Enix die Schwachstellen, wie z.B. plötzlich auftauchende, viel zu starke Gegner, ausmerzen kann und uns nicht nur eine



Children of Mana soll im Februar 2006 in Japan erscheinen



Final Fantasy IV erscheint exklusiv als Remake auf dem GBA



Rune Factory

Als neues Harvest Moon angekündigt, müsst ihr in Rune Factory wieder eine Farm aufrechterhalten. Hinzu kommt, dass ihr euch diesmal auch um Monster auf der Farm kümmern müsst, die mit euch auf Reisen gehen. Rune Factory soll eine Mischung aus RPG und Harvest Moon werden.

Super Monkey Ball Touch & Roll

Die kleinen Äffchen machen nun auch den DS unsicher. Der Erscheinungstermin für Europa ist für den März 2006 angesiedelt.



+++ weitere Neukündigungen +++
+++ weitere Neukündigungen +++
+++ weitere Neukündigungen +++
+++ weitere Neukündigungen +++
+++ weitere Neukündigungen +++

1:1 Umsetzung vorsetzt. Eine weitere Neuentwicklung geht aus einer Kooperation der beiden Firmen hervor: Mario Basket 3 on 3. Wie der Name es schon erahnen lässt, wird es ein Basketball-Spiel mit Mario, das in aufwändigem 3D-Ambiente Kurs auf den Nintendo DS nimmt. Mittels Tippen auf den Touchscreen trippelt man den Ball, während man mit einer Strichbewegung mit dem Stylus den Ball an einen anderen Spieler passt. Ein lokaler WiFi Modus wurde schon bestätigt, ob Mario Basket 3 on 3 auch von der Nintendo WiFi Connection Gebrauch macht, ist noch unklar.



... vor fünf Jahren

Im Dezember 2000 kam Pokemon Crystal, die Fortsetzung von Pokemon Gold und Silber, auf den japanischen Markt.

Schon damals war es möglich, zumindest in der japanischen Version, egal an welchen Ort man sich befand per Handy „online“ zu spielen. Dazu war ein spezielles Verbindungskabel zwischen GameBoy Color und dem Handy nötig. Hatte man mit seinem Handy Empfang, musste man sich nur einwählen und konnte gegen andere Leute heiße Pokemonkämpfe austragen. Weltweit wurde Pokemon Crystal zum Millionenseller.

Gerüchte-Küche

Hier haben wir für euch die Gerüchte und Halbwahrheiten der letzten paar Wochen aufgelistet, die auf Newsseiten und Foren herumspucken. Wie immer gilt, es handelt sich hierbei nur um unbestätigte Gerüchte!

Zelda

Nächstes Jahr im Februar wird Link sein 20stes Jubiläum feiern. Am 21. Februar 1986 erschien das Urzelda „The Legend of Zelda“ auf dem Nintendo Entertainment System. Anlässlich dieses runden Geburtstags plant man angeblich bei Nintendo in Japan eine GameBoy micro Frontscheibe im Zelda Look plus das aller erste Zelda NES Spiel auf ein GBA-Modul gepresst auf den Markt zu bringen.

Ferner gibt es Gerüchte, dass wir pünktlich zu Links und Zeldas Geburtstag Neues zum GameCube und DS Titel hören werden.

Broadway

Die amerikanische Gaming-seite RevoGaming meldet unter Berufung auf zwei anonymen Quellen, dass die CPU des Nintendo Revolution fertig gestellt sei und Nintendo sowie ausgewählten Entwicklern schon vorgestellt wurde. Nintendo hat für den Revolution Prozessor IBM beauftragt, die auch schon für die Power des Cubes verantwortlich waren.



Das war 2005

Der große Jahresrückblick

Dies ist unser Rückblick auf das Jahr 2005, ein Jahr mit Höhen und Tiefen für Nintendo-fans.

Die Einführung des DS in Europa, die Vorstellung des Nintendo Revolution und natürlich eine ganze Reihe Spielehits wollen wir noch einmal Revue passieren lassen. In diesem Sinne viel Spaß!

Was gab es vor einem Jahr nicht alles für Befürchtungen hinsichtlich eines Spielman-gels im Jahre 2005, dem vierten Jahr, in dem der Gamecube hierzulande

schon auf dem Markt war. Es schien bereits das Pulver für Spielehits verschossen, schließlich brachte Nintendo beinahe sein gesamtes Arsenal an Spielefranchises und auch einige neue Serien auf den Markt. Spätestens zum Weihnachtsgeschäft hatten auch die Dritthersteller ihre aktuellen Toptitel veröffentlicht. Denkt man an die ganzen Toptitel, die innerhalb der bis dato kurzen Lebensdauer des Cubes an den Mann gebracht worden waren, konnte einem wirklich schon Angst und Bange werden. Deshalb ruhten

die Hoffnungen auf einer Handvoll ganz besonderer Titel, von denen man vorher annahm oder zumindest wünschte, dass sie bereits 2004 released würden. Zwei große Namen stachen dabei heraus: Resident Evil 4 und Zelda.

Der Januar begann, wie nach dem Weihnachtsgeschäft üblich, sehr lau. Trotzdem gab es ein interessantes Ereignis für europäische Gamer: In Paris präsentierte der japanische Videospiel-Gigant alle Daten und Fakten für den Europa Launch des

Jahresrückblick 2005

Nintendo DS. So wurde bekannt, dass das Gerät am 11. März für 149 Euro seinen Weg in europäische Gefilde finden sollte.

Den Anfang für die Videospiele des Jahres aber machte ein Spiel, das Nintendo's Philosophie, Innovation und Spielspaß zu vereinen, wie kein zweites verkörperte. Alles, was man brauchte, war ein bekannter und beliebter Nintendo-Charakter, eine innovative Idee, und heraus kam: Donkey Kong Jungle Beat! Nachdem der vernachlässigte Januar mit neuen Games geizte, erschien im Februar das affenstarke Jump'n Run, mit dem sich die Spieler wieder per Donkey Konga Bongos warmtrommeln konnten. Die Steuerung war denkbar einfach: Per Trommelschlag auf die rechte oder linke Bongoseite bewegte sich Donkey in die entsprechende Richtung. Das Spiel war zweidimensional gehalten, schaltete aber ab und zu in Dreidimensionalität um. Veröffentlicht wurde es wie auch schon Donkey Konga in zwei Versionen: Mit oder ohne Bongos. Vor Donkey Kong gab es scheinbar kein Entkommen:

Mit dem Untertitel King of Swing machte der Affe den GBA unsicher. Auch auf dem Handheld machte vor allem die Steuerung den Unterschied aus. Statt andauernd mit dem Steuerkreuz in eine Richtung zu laufen, wurden die Schultertasten voll ausgenutzt, wodurch völlig neue Herausforderungen für den Spieler entstanden. Doch kommen wir wieder zurück zu Resident Evil 4 und Zelda. Nun, das eine von beiden kam dann auch im Frühjahr 2005 in Europa an den Start und beeindruckte Spieler hierzulande, wie auch weltweit, mit den in Echtzeit berechneten und genial aussehenden Umgebungen, sowie einer unglaublich packenden Horror-

Atmosphäre und fantastischem Gameplay. Bei den Fachkritikern staubte Resident Evil 4 Bestwertungen ab, zu recht, wie auch die Cube-Spieler, Fans und teilweise sogar Besitzer anderer Konsolen befanden. Bis heute gingen mehr als eine Million Exemplare dieses Spiels über die Ladentheke. Das sind für gewöhnliche Spiele keine schlechten Verkaufszahlen. Doch Resident Evil 4 war kein gewöhnliches Spiel. Es war ein Meisterwerk! Dass sich der Titel trotz seiner Qualität nicht wie erwartet verkaufte, hat mehrere Gründe. Natürlich könnte man jetzt als erstes die



Innovation pur: Mit Touchscreen, zwei Bildschirmen und einem Mikro kam Nintendos neues Handheld im März in Europa auf dem Markt

Jahresrückblick 2005

niedrigen Hardwareverkäufe des Würfels anführen. Doch das alleine ist nicht der Grund, warum dieser Titel, der sich qualitätsmäßig vor keinem anderen Spiel verstecken müsste, zum quasi Ladenhüter wurde (Zum Vergleich: Der Toptitel für die PS2, GTA- San Andreas, verkaufte sich über 15 Millionen Mal). "Jeder, der einen Cube hat, muss sich dieses Spiel einfach kaufen!", war eine weit verbreitete Meinung. Natürlich kann man dieser Auffassung sein. Man muss aber eines bedenken: Ein nicht zu unterschätzender Anteil der Nintendo Fans (und damit Cube Konsumenten!) ist nicht volljährig. Und so etwas wirkt sich natürlich auf die Verkaufszahlen eines "Ab 18"-Spiels aus. Doch auch das ist nur einer von mehreren Faktoren. Den letztendlichen Gnadestoß versetzte Capcom, der Entwickler und Publisher höchstselbst. Capcom schaffte es, aus DEM Kaufgrund für den Cube schlechthin, ein Spiel zu machen, auf das man locker noch ein paar Monate warten konnte. Die Ankündigung, dass Resident Evil 4 nicht vollkommen exklusiv für den Gamecube war, sondern noch im selben Jahr (wenn auch mit gehörigem Abstand) auf Sonys Konkurrenzkonsole portiert werden sollte, traf die Nintendo-Gemeinde wie ein Schlag ins Gesicht. Waren es nicht die Leute von Capcom, die in nahezu jedem Interview erwähnten, dass RE4 hundertprozentig exklusiv sei? Waren es nicht



die Leute von Capcom, die sagten, der neueste Resi Teil wäre nicht wirklich portierbar auf die (scheinbar) schwächere Konsole? Heute hat man sich damit abgefunden, dass wohl doch nicht alles so ist, wie immer behauptet wurde. Fakt ist: Die Chefetage bei Capcom gab den Befehl zur Portierung. Die Erklärung? Nur durch die Portierung könne sich die Entwicklung des Spiels refinanzieren! Von da an gab es wilde Spekulationen um den wahren Grund für diese Entscheidung, jeder machte sich seine eigenen Gedanken und am Ende blieb nur eines: Ein wirklich bitterer Nachgeschmack.

Doch kommen wir zu den erbaulicheren Dingen in diesem Spielejahrgang. Diese gab es aber zunächst nicht im Gamecube-Sektor. Fast zeitgleich mit Resident Evil 4 kam der Nintendo DS im März in die europäischen

Läden und wurde zum Erfolgserlebnis für Nintendo. Das neue Handheld verkaufte sich sehr stark und das trotz eines relativ schwachen Startlineups, das zwar ganze 14 Titel aufbot, aber kein wirkliches Must-Have beinhaltete. Die Zugpferde in diesen ersten Stunden waren Wario Ware Touched!, das Mario 64-Remake von Nintendo, Segas Flirt-Action Project Rub, sowie Polarium. Nintendos Maskottchen bot in seinem gelifteten Auftritt neben einer leicht aufgebohrten Grafik als anno 1996 eine optionale Touchscreen-Steuerung, einen Vierspieler-Modus und einige witzige Minispiele, sowie die Möglichkeit zwischen verschiedenen Charakteren zu wechseln.

In Mario 64 DS konnte man aus vier spielbaren Charakteren wählen



Jahresrückblick

2005



Begehrt: Der Erstausslieferungsmenge des DS lag eine Metroid Prime Hunters Demo bei

Überhaupt zeichnete sich ab, dass der DS perfekt für Minispiele zu gebrauchen war. So bestand Wario Ware genauso wie Project Rub aus einer irrwitzigen Sammlung skurriler Ideen. Das zunächst in Japan unter dem Namen Intuition Stroke erschienene Polarium dagegen war ein Knobelspiel, das mehr als einmal mit dem legendären Tetris für den Gameboy verglichen wurde. Entwickelt wurde es von Mitchell, einem eher unbekannten japanischen Entwicklerstudio, Nintendo fungierte hier nur als Publisher. Zusätzlich zum DS gab's übrigens eine Demo von Metroid Prime: Hunters, genannt Metroid Prime: First Hunt.

Der Grund für die guten Verkäufe waren wohl weniger die ersten Games, als vielmehr das Gerät selbst. Mit Touchscreen, Doppelbildschirm und Mikro bot der DS ein neuartiges Erlebnis Videogames zu spielen. Wer Glück (und die nötigen

Erst im März kam Metroid Prime 2 in Japan auf den Markt: Bei uns erschien es schon zu Weihnachten im letzten Jahr



Sterne auf seinem Punktekonto) hatte, konnte auf Nintendos deutscher Website im Sternekatalog den NDS bereits einen Monat früher ergattern, was auch einige Fans, die nicht mehr warten konnten, taten. Der DS war also gestartet und die nächste Spielewelle ließ noch auf sich warten, da machte ebenfalls im März ein Spiel Japan unsicher: Metroid Prime 2 war released und begeisterte erstmals die japanischen Gamer. Europäer und Amerikaner genossen Samus' zweiten Ausflug auf den Würfel bereits 2004, da Ego-Shooter-ähnliche Spiele für gewöhnlich in Japan weniger Resonanz haben als in anderen Märkten und Nintendo diesen Titel hierzulande für das Weihnachtsgeschäft brauchte. Man könnte also sagen, der März war der turbulenteste Monat im Nintendojahr 2005, zumal neben den Großereignissen noch weitere Games ihren Weg auf Nintendos Konsolen fanden. So veröffentlichte BigN die sechste Folge der launigen Mario Party Reihe.

Teil 6 bot neben neuen Minispielen ein mitgeliefertes Mikro, mit dem man bestimmte Aufgaben erfüllen musste. Electronic Arts publizierte den Ego-Shooter TimeSplitters 3 von Free Radical, einem relativ jungen Entwicklerstudio, bei dem viele ehemalige Rare-Mitarbeiter angestellt sind. EA war es dann auch, das im selben Monat Fifa Street und das Boxspiel Fight Night Round 2 herausbrachte. Die Hinterhof-Bolzerei Fifa Street sorgte mit arcadelastigem Spiegegefühl und EA-typischer Präsentation für gute Verkäufe, ein Nachfolger ist inzwischen angekündigt. Beim Boxspiel Fight Night Round 2 war es vor allem das kostenlose Bonusspiel Super Punch Out, das für den gewissen Spaßfaktor sorgte. Der zweite Teil von Dragonball Z- Budokai mit Son-Goku und Co. wurde ein Jahr nach der PS2-Version endlich auf den Gamecube gebracht und überflügelte seinen Vorgänger. Auch den GBA wollen wir nicht außen vor lassen: Kingdom Hearts: Chain of Memories erschien für

Jahresrückblick 2005



Nintendos Kleinsten und überzeugte mit hübscher Optik und den liebenswerten Charakteren von Disney und Square-Enix. Auch Rare zeigte sich: Obwohl sie inzwischen für Microsoft entwickelten, veröffentlichte THQ das von den Briten entwickelte Banjo Pilot. Der Nachfolger des glorreichen Diddy Kong Racing besaß zwar eine feine Technik, aber abseits der Grafik versank das Spiel leider im Mittelmaß. Der April schlich dann wieder ein wenig vor sich hin, lediglich Baten Kaitos und Viewtiful Joe 2 setzten ein Zeichen gegen das drohende Sommerloch. Kein Scherz:

Releasedatum war für beide der 1. April, ein eher ungewöhnliches Datum. Das mit dem Untertitel "Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean" ausgestattete Rollenspiel Baten Kaitos zeigte, wie ein RPG auszusehen hatte. Es war grafisch schön, umfangreich und hatte sein spezielles Kampfsystem. Dabei tat sich Namco keinen großen Gefallen: Mit Baten Kaitos

und Tales of Symphonia hatte man zwei Titel für den Cube, die sich gegenseitig Konkurrenz machen konnten. Die Fans wussten es allerdings zu würdigen: Auf keiner anderen

Konsole kamen bis zu diesem Zeitpunkt so wenige RPGs raus. Cel-Shading-Held Joe wurde bei seinem zweiten Auftritt von seiner erstmals spielbaren Freundin Silvia begleitet. Man musste zwischen beiden Charakteren wechseln, um ihre jeweiligen Eigenschaften perfekt auszuspielen. Ein angekündigter Zwei-Spieler Modus war leider nicht enthalten. Dies war der Beginn des Sommerlochs, das erst im September/Oktober wieder verschwinden sollte. Umso besser, dass bereits im Mai ein Event anstand, das ein wenig von der Spielearmut ablenken konnte: Die Electronic-Entertainment-Expo, kurz E3.

Vom 18. bis zum 20. Mai lud die Messe wieder Journalisten aus aller Welt ein, Neuheiten auszuprobieren und den Fans in aller Welt davon zu berichten. Kurz zuvor geisterte jedoch ein Spot durchs Internet, der für Aufsehen sorgte: Unter dem Namen "Nintendo ON" wurde in einem kurzen Videoclip ein mögliches Konzept für eine Spielerevolution dargestellt. Der Clip war sogar so gut gemacht, dass viele dachten, der Spot käme von Nintendo selbst. Heute wissen wir, dass das Video lediglich ein Fanprojekt war. Zurück zur E3: Wie jedes Jahr war die Messe im sonnigen L.A. ein Fundus an Spieleneuvorstellungen. Doch die E3 2005 wurde auch wegen einem anderen Ereignis heiß erwartet: Die Next-Generation-Konsolen sollten endlich präsentiert werden. Besonders Augenmerk wurde dabei auf Nintendos Revolution und Sonys PS3 gelegt, die Xbox 360 war bereits in einer MTV Sendung ausführlich gezeigt worden.

Allerdings waren viele von der Sendung eher



**Anfang Mai
erschiene:
Yoshi Touch
& Go für den
DS**

Jahresrückblick 2005



enttäuscht, da relativ wenig an Infomaterial gezeigt wurde. Alles wartete also auf die ersten Bilder und neuen Infos zu den Next-gen Konsolen. Als dann endlich die Pressekonferenzen der drei "Großen" Sony, Microsoft und Nintendo begannen, klebten zahlreiche Fans bereits an den Bildschirmen und blickten gebannt auf die Live-Ticker. Big Ns Konferenz fing sehr gemäßigt an. Präsident Iwata erzählte ein bisschen von weniger bedeutenden Dingen und übergab dann Reggie-"Let's kick some asses!"-Fils-Aime das Mikro. Der foppte erstmal die Konkurrenz: "Zwei Milliarden" waren die einzigen Worte, die er zunächst in den Raum warf. Damit meinte er ganze zwei Milliarden verkaufte Videospiele, die Nintendo in nun schon über 20 Jahren an den Mann gebracht hatte. So ähnlich ging es weiter: "Dass Sony die PSP noch nicht in Europa released hat, ist nicht unser Problem. Das ist Sonys." Nach ein paar weiteren Seitenhieben gegen die Konkurrenz und der Vorstellung der Nintendo WiFi-Connection kam dann auch endlich Mastermind Shigeru Miyamoto auf die Bühne.

Er präsentierte den DS Titel Nintendogs, bevor "Reggie" wieder die Regie übernahm. Er zeigte den erstaunten Zuschauern den Gameboy micro, eine Miniversion des GBA, die mit dem ganz eigenen Stil und Design besonders junge Erwachsene ansprechen sollte. Dann kam das, worauf alle die ganze Zeit gewartet hatten. Iwata betrat wieder die Bühne. In seiner Hand hielt er ihn: einen kleinen, schwarzen Kasten, den Nintendo Revolution. Aber wo war der dazugehörige

Controller? Wo war die wirkliche Revolution a la Nintendo ON? Iwata erklärte, dass man zu diesem Zeitpunkt den Controller noch nicht zeigen konnte, aus Angst, dass die Konkurrenz ihn kopieren würde. Was aber schon gesagt werden durfte, war, dass der Controller wireless (kabellos) sein würde. Endlich keine lästigen Kabel mehr, über die man bei Multiplayer-Sessions stolpern konnte! Oder doch? Am kleinen Revolutionskasten waren nämlich vier Controllersteckports zu sehen. Diese waren aber weniger für Revo-Controller, als vielmehr für Gamecube-Pads gedacht, mit denen man die Cube-Spiele auf der Revolutionskonsole spielen kann. Der Revolution ist also abwärts kompatibel. Und nicht nur das! Mittels eines speziellen Online-Services soll es möglich sein, alle Nintendo-Spiele,



Jahresrückblick 2005



auf seine Konsole zu laden und dort die Klassiker von früher zu spielen. Damit stellte die Revolution die nahezu ultimative Nintendo Konsole dar! Neben ein paar unwichtigen Daten wurde aber wenig bis gar nichts zu den neuen Spielen für das System erzählt. Einzig eine Handvoll Spiele, wie Mario 128, FF-Crystal Chronicles und als Überraschung, ein neues Kid Icarus, wurden bestätigt. Interessant waren die Aussagen zu Smash Bros. und Metroid Prime 3 für den Revo. Smash Bros. werde einer der ersten onlinefähigen Titel für den Revo sein, während man mit Metroid Prime "großes" vor habe, so Iwata. Heute wissen wir, was man sich ungefähr darunter vorzustellen hat. Doch so weit sind wir noch nicht.

Auch sonst verlief die Messe für Nintendo eher ruhig. Kein Wunder also, dass man von Nintendo als Verlierer der Messe sprach. Es wurden einige Titel vorgestellt, die aber allesamt nicht wirklich überzeugend aussahen, wie etwa der Ego-Shooter Geist oder das Strategiespiel Odama, bei dem das Schlachtfeld ein Flipper-tisch ist. Highlight im Gamecube-bereich war daher natürlich The Legend of Zelda, von dem ein neuer Trailer zu sehen war

Erstmals auf der E3 angekündigt: Metroid Prime 3 für den Revolution

und der endlich einen Untertitel bekam: Twilight Princess. Zur Erinnerung: Ein Jahr zuvor wurde das von vielen mit Cel-Shade-Grafik erwartete Spiel überraschenderweise mit mit "Real"-Grafik gezeigt. Nintendo verblüffte damit alle und wurde als großer Sieger der Messe gesehen. Dieses Mal wurde ein neuer Trailer gezeigt, der offenbarte, dass das Land Hyrule von einem finsternen Nebel bedroht wird. Dieser Nebel wird Twilight genannt, also "Zwielicht" oder "Dämmerung". In diesem Twilight kann Link seine menschliche Form nicht beibehalten und verwandelt sich daher in einen Wolf. Doch vielen sollte das alles bekannt sein, von daher kommen wir zum nächsten Punkt der Messe: Dem Geschehen im Nintendo DS Bereich. Zahlreiche Publisher sprangen auf den Zug auf, versprachen Software-Support, und zeigten mitunter ihre Neuentwicklungen.

**Zelda
Twilight
Princess
war der
Star der
Messe**



Jahresrückblick 2005



Affig: Auch in Donkey Konga 2 ging im Dschungel die Party ab

An sich war es aber eher eine maue E3, vergleicht man sie beispielsweise mit der Vorjahresveranstaltung. So schön die Situation für den DS war, der GBA bekam sichtlich Schwierigkeiten mit dem Software-Nachschub. Womit wir wieder beim Sommerloch wären. In dieser Zeit des Jahres gab es fast nichts Erwähnenswertes. Das lang erwartete Starfox Assault enttäuschte. Der Cubetitel erreichte nicht die Klasse seiner Vorgänger, wobei die spaßigen Flugmissionen im Gegensatz zu den Bodenmissionen wenigstens etwas Trost boten. Nintendo hatte Namco mit der Entwicklung beauftragt, nachdem Rare die Serie, wegen dem bereits genannten Wechsel zu Microsoft, nicht mehr fortführen konnte. Der zweite Teil der Bongo Session Donkey Konga 2 kam pünktlich zum Sommer und war damit nun das dritte Spiel, das man mit Bongos steuern konnte. In Japan erschien es übrigens

ein ganzes Jahr früher als in Europa. Sinnvolle Erweiterungen und viele neue Lieder machten es noch einen Tick besser als seinen Vorgänger. Auf dem DS dagegen enttäuschten Umsetzungen von Splinter Cell und Golden Eye mit pixeliger Optik und Uninspiriertheit. Dagegen war Killer 7 auf dem Cube eine willkommene Abwechslung. Ein schräges Gameplay, Story und Stil des Spiels entzweiten die Meinungen der Zockerwelt. Genial oder krank? Zumindest ein Sommerlochfüller! Ebenfalls in diese Kategorie passt Another Code: Doppelte Erinnerung. Eine mysteriöse Story, neuartige Rätsel und netter Einsatz aller DS-Features waren den Fachzeitschriften eine gute, aber keinesfalls überragende, Benotung wert.

Über den August musste man sich wohl oder übel mit älteren Titeln begnügen,



Killer 7 ist wegen seiner Brutalität erst ab 18 zugelassen

Jahresrückblick 2005

hier gab es einen totalen Blackout. Es sei denn, man war Wrestling-Fan. Der in vielen Punkten verbesserte zweite Teil von Day of Reckoning erschien nämlich exklusiv auf dem Würfel. Zusätzlich zum armen Spielenachschub gesellte sich dann die Nachricht von Nintendo, der von vielen heißerwartete neue Zelda Teil würde nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. Die einen betrachteten diese Ankündigung wohlwollend, denn ihrer Meinung nach würde das Spiel dadurch noch besser werden. Andere fühlten sich veräppelt, hatte Nintendo doch den Release zum Weihnachtsgeschäft 2005 versprochen. Der August war aber auch die Zeit für eine deutsche Erfolgsstory: Die Games Convention in Leipzig öffnete wieder ihre Pforten. Im Gegensatz zur E3 sind auf der GC auch Otto-Normal-Zocker und nicht nur Journalisten zugelassen, sodass zahlreiche Gamer (insgesamt über 130.000!) in die Messehallen strömten und einen neuen Besucherrekord aufstellten. Doch auch in anderen Punkten schlug die GC 2005 ihre Vorjahresshow. Mehr Pressevertreter, mehr Aussteller und mehr belegte Fläche: Die Messe profitierte vom Boom in der Videospieldindustrie und entwickelt sich langsam aber sicher zur wichtigsten Veranstaltung in diesem Bereich in ganz Europa. Doch ohne spielbares Material wäre auch hier natürlich gar nichts los.



Nintendo bot den Spielern Games wie Zelda TP, Geist, Fire Emblem, Mario Smash Football, aber auch zahlreiche DS-Titel. Da wären New Super Mario Brothers, Nintendogs oder Mario Kart DS, um nur einige zu nennen. Da Nintendo drei Standbeine hat, besaß auch der GBA seinen Bereich, hier waren aber weniger die Spiele, als vielmehr der neue Gameboy micro zu bestaunen. Nachdem die Messe vorbei war, kehrte der Alltag wieder ein.

Es war Ende August und Spiele waren nicht in Sicht. Dann kam der September und mit ihm eine weitere große Messe: die Tokio Game Show. Nintendo hatte zwar im Voraus angekündigt, nicht auf der Messe vertreten zu sein, doch Präsident Iwata hielt zumindest eine Ansprache, die deswegen interessant war, weil in ihr der Revolutioncontroller endlich enthüllt wurde.

Lange hatte man spekuliert, was es denn nun sein würde. Ein Handschuh vielleicht, der Bewegungen registriert oder eine revolutionäre 3D-Brille, wie sie Atari bereits ein Jahrzehnt zuvor herstellen wollte und wie sie auch im Nintendo ON Video zu sehen war?



Der Schock im August: Das neue Zelda wurde auf 2006 verschoben

Jahresrückblick 2005



Immer wieder betont Nintendo, dass viele Geheimnisse des Revolution noch nicht verraten wurden

Der Revo-Controller kommt am ehesten dem Handschuh nahe. Auch er registriert Bewegungen, sieht dabei aber aus wie die Fernbedienung eines Fernsehers. BigN zeigte zudem ein Video, in dem zwar keine Spielszenen zu sehen waren, aber viele Einsatzmöglichkeiten und Ideen präsentiert wurden. Ruhige Naturen spielen lieber eine Runde Angeln, während der Großteil wohl die Idee des Ego-Shooters am interessantesten findet. Hierbei muss gesagt werden, dass zum Fernbedienungs-ähnlichen Controller noch ein Zusatz angeschlossen werden kann, um eine noch bessere Steuerung möglich zu machen. Viele waren von der Konzeption überzeugt, doch es gab auch Kritiker, die zwar die neuen Einsatzmöglichkeiten begrüßten, aber zugleich befürchteten, dass normale Multiplattform-Games wie zum Beispiel ein Need for Speed nicht mehr portierbar wären. Doch auch dafür hatten sich die Leute

von Nintendo etwas einfassen lassen: Mit Hilfe eines normalen Controllers, in den man die Fernbedienung reinstecken kann, soll es möglich sein, auch "ganz normal" zu spielen. Iwata betonte aber gleichzeitig, dass nahezu alle Nintendo eigenen Titel die neuen Fähigkeiten des Revo ausnützen würden. Somit nutzte Nintendo die Tokyo Game Show als Präsentationsplattform für den neuen Controller. Obwohl der japanische Großkonzern nicht selbst mit Titeln vertreten war, gab es für Nintendo'sche Konsolen trotzdem etwas zu sehen. Sega etwa präsentierte den Nachfolger von Project Rub für den DS, ebenso wie Konami ihr 2-D Castlevania. Von Japan zurück nach Europa: Der DS bekam sein vielleicht erstes Spiel, das man mit einem Must-Have gleichsetzen konnte: Advance Wars: Dual Strike schickte sich an, den Dual Screen zu erobern.

In unserem Test überzeugte der Nachfolger der GBA-Teile durch eine neue, einfachere Steuerung per Stylus, dem gekonnten Ausnutzen beider Bildschirme und einigen anderen Erweiterungen, wie etwa den Echtzeitkämpfen. Es ging in Richtung Jahresende, der Oktober kam und mit ihm ein Spiel, das sich jahrelang in Entwicklung zu befinden schien und auf das einige gar nicht mehr gehofft hatten. Die Rede ist von Geist, das bereits in den Messezusammenfassungen mehrmals genannt wurde. Dieser innovative Ego-Shooter hat seinen Namen nicht ohne Grund: Ihr seid ein Geist und eure Aufgabe ist es, in die Körper verschiedener Personen oder Tiere zu schlüpfen, um sich deren speziellen Fähigkeiten und Waffen zu nutze zu machen.



Jahresrückblick 2005

Der an sich hochinteressante Spielinhalt wurde leider getrübt durch eine technisch schwache Umsetzung und zu geradlinig geratenem Spielverlauf. Man sah dem Titel die lange Entwicklungszeit schon irgendwie an, er wurde bereits auf der E3 2003 präsentiert. Weitere Titel für den in die Jahre gekommenen Würfel waren Dancing Stage Mario Mix, das wir euch in dieser Ausgabe vorstellen, UbiSoft's Rainbow Six Lockdown, ein Schub neuer EA-Sportspiele und die Sega-Titel Sonic Gems Collection und Spartan Total Warrior. Für den DS in Europa erschienen endlich Nintendogs und Castlevania, während GBA-Besitzer mit Pokemon Smaragd, Gunstar Future Heroes und einem Remake von Donkey Kong Country 3 wieder ein paar hochwertige Titel in den Händen halten konnten.

**Suchtgefahr:
Nintendogs war
ein echtes High-
light in diesem
Jahr**



Das bereits in Japan und den USA sehr starke Nintendogs verkaufte sich in Europa bis Ende November über eine Million Mal. Damit hatte sich jeder zweite DS-Besitzer in Europa die Hunde-Simulation geholt! Dabei erschien das Spiel in drei verschiedenen Versionen und zudem noch im Bundle mit dem Handheld selbst, das anlässlich des Releases in zwei neuen Farben aufwartete, Blau und Pink. Neben den neuen Farben gab es dazu auch eine kleine Preissenkung. Hierbei ist es auch interessant zu sehen, dass der DS seinen Vorsprung gegenüber Sonys PSP weiter ausbauen konnte. Trotzdem war die portable Playstation ein voller Erfolg für den Konkurrenten.



In Donkey Kong Country 3 begeben sich Kiddy und Dixie auf die Suche nach ihren zwei entführten Affenfreunden

Was konnte Nintendo also tun, um seine Vorherrschaft weiter zu festigen? Man brauchte Toptitel! Da der nächste Toptitel für den DS, Mario Kart, aber erst am Ende des Monats kommen sollte, schickte Nintendo zunächst den Gameboy micro ins Rennen. Mit einer

Jahresrückblick 2005

geballten Ladung Fire Emblem wurde das Handheld am 4. November veröffentlicht. The Sacred Stones für den GBA und Path of Radiance für den GCN, das wir euch in dieser Ausgabe vorstellen, waren Nummer neun und zehn der großen Strategiereihe, die lange Zeit nur Japanern vergönnt war. Der Micro hatte bereits in Japan und den USA große Erfolge gefeiert und Nintendos Position im Handheld Markt weiter verbessert. Nun sollte es also auch in Europa soweit sein.



Fire Emblem: The Sacred Stones und Path of Radiance erschienen am selben Tag

Zum Jahresende drehte Mario mit Mario Kart DS und Mario Smash Football noch einmal so richtig auf



Weiterhin stellte sich Nintendo auf das Weihnachtsgeschäft ein und veröffentlichte, wie zum Ende des Jahres fast üblich, mehrere Mario Spiele. Mit Mario Smash Football gab der Klemptner sein Stelldich-ein im Fußball. Damit hatte Mario so ziemlich alle populären Sportarten abgeklappert. Das Arcadefußballspiel überzeugte zwar spielerisch, dennoch bekamen wohl einige das Grausen angesichts des Mario-Overkills. Der wurde mit Mario Kart DS zwar nicht vermindert, aber wenigstens war der italienische Pinzessinnenretter hier wieder in gewohnter Art und Weise zu spielen. Was wir von dem Spiel halten, erfahrt ihr ebenfalls in dieser N mag Ausgabe. Womit wir eigentlich schon zum Ende gekommen sind.



Schon jetzt können sich Nintendofans auf viele weitere Highlights im nächsten Jahr freuen. Diese präsentieren wir aber erst im nächsten Heft.

DANIEL BÜSCHER



Dancing Stage Mario Mix

Vorhang auf, Spot an! Mario auf der Tanzbühne

Cube Only-Besitzer hatten in Sachen Tanzmattenspiel bis jetzt immer das Nachsehen. Zwar veröffentlichte Madcatz eine Tanzmatte mit dazu gehörendem Spiel im August dieses Jahres, doch dieses Spiel war kaum der Rede wert Beachtung geschenkt zu bekommen.

Auf den Konkurrenzkonsolen des GameCube gibt es schon seit Jahren sehr überzeugende Tanzmattenspiele. Vor allem Konami hat sich mit der Dancing Stage Reihe einen Namen gemacht. Vor ein paar Wochen war es dann endlich auch für den GameCube soweit. In Zusammenarbeit mit Konami brachte Nintendo Dancing Stage Mario Mix samt Tanzmatte im Mario Look auf den Markt. Doch kann sich Dancing Stage Mario von der eher ernüchternden Madcatz Alternative abheben? Lest selbst in unserem Test.

Die erste Überraschung mit dem Spiel erwartet euch, bevor ihr überhaupt die Game

Disc in den GameCube eingelegt habt. Die Verpackung des Spiels nimmt fast schon überdimensionale Größen an. Die Verpackung ist um einiges größer als die der Donkey Konga Bongos oder des GameCubes. Kein Wunder, schließlich erwirbt man mit Dancing Stage Mario Mix nicht nur ein Spiel sondern auch eine Tanzmatte als Steuerungseinheit. Nach dem Auspacken muss man sich erstmal genügend Platz verschaffen. Komplett ausgefalt bringt es die Tanzmatte auf stolze 0,84 x 0,92 Meter.



Kann Mario gegen die Koopas bestehen?





Vier Pfeelfelder sowie A, B, Z und ein Startfeld zieren die Matte. Auf den ersten Eindruck macht die Matte einen robusten Eindruck, was sich auch nach mehreren Teststunden bewahrheitete. Zwar waren nach langem Spielen schon erste Verschleißspuren zu erkennen, trotzdem funktionierte die Tanzmatte noch einwandfrei. Dank einer besonderen Beschichtung auf der Unterseite findet die Tanzmatte auf vielen Böden perfekten Halt. Natürlich hat es damit auch eine besondere Bewandnis auf sich, dass Dancing Stage Mario Mix mit einer Tanzmatte ausgeliefert wird: Dancing Stage Mario Mix wird (nur) mit dieser Tanzmatte gesteuert.

Von Unten nach Oben flitzen Pfeile über den Bildschirm. Berühren diese auf dem Bildschirm eine bestimmte Markierung muss man den übereinstimmenden Pfeil auf der Tanzmatte treffen. Es hört sich in Wahrheit viel komplizierter an als es eigentlich ist. Wer einmal Donkey Konga gespielt hat, dem dürfte dieses Prinzip sehr bekannt vorkommen.

Anstatt Bongos und runde Farbfelder, die man treffen muss, sind es bei Dancing Stage Mario Mix einfach die Tanzmatte und die Pfeile. Will man mit dem Spielen beginnen, so dauert es erst mal eine Weile. Bei jedem Einschalten des GameCubes muss man die Sprache neu festlegen. Auch die langen Einblendungen des Konami

und Nintendo Logos tragen ihr übriges bei. Ist man endlich im Spielmenü angekommen wird man mit einem „Let's Dance“ des Sprechers begrüßt. Im Menü stehen zahlreiche Punkte zur Auswahl. Neben dem Storymodus kann man freigeschaltete Songtitel und Minispiele anwählen oder ein Spielerprofil anlegen, bei dem man sein



[i] Revolution



In einem Interview verriet Nintendo Präsident Satoru Iwata einmal, dass er sich vorstellen könnte, den Revolution Controller in Verbindung mit einer Tanzmatte zu sehen.

Heißt das, man müsste bei einem Tanzmattenspiel für den Revolution nicht nur die Beine bewegen, sondern mit dem Controller in der Hand vorgegebene Bewegungen nachmachen? Die Zukunft wird es zeigen...

Buu Huu
versperrt
auch die
Sicht auf
die Pfeile





Gewicht angeben muss, damit während des Spielens der Kalorienverbrauch mitgezählt werden kann, denn durch das viele Hüpfen auf der Tanzmatte kommt man doch ganz schön ins Schwitzen.

Der interessanteste Menüpunkt ist der Storymodus. Zu Beginn könnt ihr festlegen, ob ihr mit Mario oder lieber mit Luigi tanzen wollt. Danach könnt ihr noch die Schwierigkeitsstufe festlegen. Am Anfang stehen euch hier „Leicht“ und „Normal“ zur Auswahl. Jedoch empfiehlt es sich auch für Neulinge im Tanzmattengeschäft „Normal“ zu wählen, da die andere Schwierigkeitsstufe einfach zu leicht ist. Wurden alle Einstellungen getroffen, kann es losgehen. Eines vorweg: die Geschichte ist absolut langweilig und eigentlich nur Mittel zum Zweck. Jemand hat aus den Trüffeltürmen die Harmonien gestohlen und sie über das ganze Land verbreitet. Werden diese Harmonien nicht wieder zurück in die Trüffeltürme gebracht, wird das ganze Land im Chaos versinken. Toad bittet euch die Harmonien wieder zu finden. Ihr macht euch also mit Mario oder Luigi, je nachdem, welchen Charakter ihr ausgesucht habt, auf die Reise nach den vier Harmonien. Grundsätzlich läuft es dabei immer nach demselben Schema ab: Es kommt eine Storysequenz, worauf ein Tanzabschnitt oder Minispiel folgt. Nach der Tanzeinlage geht es schon mit der nächsten Sequenz weiter.



Ihr werdet Mario nie selber auf einer Weltkarte steuern. Alles läuft nach einer festgelegten Storylinie ab, die nur durch Einlagen auf der Tanzmatte unterbrochen wird. In diesen Einlagen werdet ihr dann selber aktiv und tanzt auf der Matte zu den vorgegeben Pfeilen. Nicht übereinstimmende Pfeile und Fehlschritte werden bestraft. Dies macht sich bei dem Tanz-o-Meter bemerkbar, das eure Treffsicherheit beurteilt. Leert sich das Tanz-o-Meter vollkommen, habt ihr verloren, was euch ein Leben kostet. Verliert ihr alle Leben ist das Spiel verloren und ihr müsst den Storymodus komplett von vorne beginnen. Stimmen eure Schritte mit den Pfeilvorgaben mehrmals hintereinander überein ("Combo"), füllt sich das Tanz-o-Meter. Aber nicht nur Pfeile gilt es zu treffen. Manchmal erscheinen auch Gegner, die man treffen muss. Abgerundet werden solche Tanzeinlagen durch Minispiele, wobei das Wort „Mini“ wörtlich zu nehmen ist, da diese Minispiele nicht länger als eine Minute dauern. In diesen Minispielen könnt ihr Münzen gewinnen,

die ihr dann für Items ausgeben könnt. Mit Items könnt ihr den Tanz-o-Meter auffüllen, euch mehrere Fehltritte erlauben oder neue Songs freischalten, womit ihr auch schon beim nächsten Thema wären. Die Songs im Spiel stammen aus bekannten Mario-Spielen, die jeder bestimmt schon einmal gehört hat. Diese Mario Evergreens wurden neu aufgelegt und mit Soundeffekten hinterlegt. Leider besteht das ganze Spiel nur aus solchen Mario Melodien. Eine Songauswahl wie bei Donkey Konga darf man daher also nicht erwarten.





Die Spielzeit des Storymodus beträgt etwa eine Stunde. Will man alle Songs freispielen, muss man den Storymodus öfters vollenden. Mit dem Vollenden des Storymodus werden neue Schwierigkeitsstufen freigeschaltet. Maximal kann ein „Sehr schwierig“ freigeschaltet werden.

In Sachen Grafik darf man ebenfalls nicht zu viel erwarten. Zwar ist alles schön animiert, jedoch wirkt die Technik veraltet und auch sonst kann das Spiel nicht mit Grafikeffekten punkten. Wenig Details und schwammige Texturen bringen auch keine Pluspunkte ein. Aber es ist ja der Spielspaß der zählt und der ist bei Dancing Stage Mario Mix sehr hoch.

Das „neue Erlebnis“ mit der Tanzmatte animiert einen immer wieder, das Spiel einzulegen. Sei es alleine oder zu zweit.



Mario und Waluigi im Duell



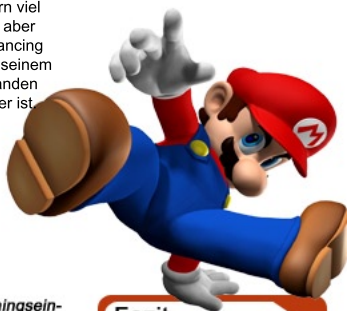
Trainingseinheit mit Toad

[i] Zweite Matte

Wer auf den Spaß im Mehrspielermodus nicht verzichten möchte, sich aber nur wegen einer Tanzmatte nicht gleich noch einmal ein komplettes Dancing Stage Mario Mix Pak kaufen will, muss nur bei der Nintendo Consumer-Beratung anrufen. Dort gibt es für 19 Euro plus Versandkosten einzelne Tanzmatten zu bestellen. Mehr Infos dazu gibt es auf nintendo.de.

Wer sich nun unsicher ist, ob Dancing Stage Mario Mix seinen Geschmack trifft, der sollte vor dem Kauf bedenken, ob die ganzen Mario Melodien einem überhaupt zusagen, schließlich lebt das Spiel davon. Wer aber bis jetzt noch nicht das Vergnügen hatte, auf einer Tanzmatte zu spielen, ist mit Dancing Stage Mario Mix richtig beraten.

JONAS WEISER



Fazit

Publisher . . . Nintendo
Genre Tanzspiel
Spieler 1-2

Für Tanzmatten-Neulinge und Mariofans absolut empfehlenswert.



Fire Emblem Path of Radiance

Das RPG-Epos auf dem Cube



Mit Fire Emblem: Path of Radiance feiert, die besonders in Japan sehr populäre Videospiel-Reihe, ihr Debüt auch auf dem GameCube. Warum man in Europa nicht einen derartigen Erfolg hatte, ist ganz einfach zu erklären. Denn neben den beiden Titeln für den GBA, ist Fire Emblem: Path of Radiance das einzige Spiel, dass es bis in westliche Gefilde geschafft hat. Zum Vergleich: In Japan sind bis dato 10 Fire Emblem Titel erschienen. Diese reichen vom NES über das Satellia

View bis hin zum GameCube. Eigentlich schade, denn bei Fire Emblem handelt es sich um hochwertige Strategie-Titel, mit einer ausgereiften Story und einem genialen Charakter-Design.

Zumindest hat Nintendo bei Fire Emblem: Path of Radiance eine Ausnahme gemacht und es auch außerhalb Japans veröffentlicht. Hoffentlich werden uns auch zukünftige Nachfolger nicht vorenthalten bleiben.





Schon seit vielen Jahren herrscht zwischen den sieben Königreichen des Kontinents Tellius eine tiefe Feindschaft. Die Beorc und Laguz, besser bekannt als Mensch und Halbmensch, liefern sich einen Krieg, der einfach kein Ende finden will. Zwar ist es durch einige Vereinbarungen friedlicher geworden, allerdings besteht noch Misstrauen zwischen beiden Rassen. Als eines Tages das Heer von Daein das Königreich Crimea attackiert und dessen Königsfamilie tötet, scheint der erhoffte Frieden für immer verloren. Als eine der wenigen, überlebt Elincia, Prinzessin von Crimea, das Unglück und bittet eine Söldnergruppe um Hilfe. Ab hier tritt der Spieler in die Fußstapfen von Ike, der erst seit kurzem Mitglied der Söldnergruppe ist. Sein Vater Greil, der gleichzeitig dessen Vorgesetzter ist, erteilt ihm den Befehl, die Prinzessin sicher in ein benachbartes Königreich zu bringen und dort Unterstützung gegen die Truppen von Daein zu erhalten. Ein gigantisches Abenteuer beginnt...

Nach einem schön inszenierten Vorspann im Comicstil geht es los. Insgesamt drei Schwierigkeitsstufen stehen dem Spieler zur Verfügung. Das sehr ausführliche Tutorial, das im Laufe der nachfolgenden Kapitel vervollständigt wird, lässt wirklich keine Wünsche offen und ist auch für Anfänger bestens geeignet.



Fortgeschrittene Spieler können diese gerne überspringen. Das gesamte Spiel ist in mehrere Kapitel gegliedert. Die Kämpfe, der Kernpunkt des Spiels, finden rundenbasiert statt

Vor jeder Mission könnt ihr eure Strategie genau planen und verändern. Durch geschicktes Tauschen der Positionen eurer einzelnen Soldaten verhindert ihr zum Beispiel, dass schwächere Krieger am Anfang an der Front stehen und sofort vom Gegner attackiert werden. In einem Zug könnt ihr eure Charaktere nur einmal bewegen und ein Ziel angreifen bzw. ein Item verwenden. Dabei hat jeder nur ein bestimmtes Einzugsgebiet. Dank des Gitternetzes auf den Schlachtfeldern fällt die Bedienung um einiges leichter.





Habt ihr ein Ziel zum Angriff ausgewählt, ändert sich die Ansicht und ihr könnt euch das Gefecht aus nächster Nähe ansehen. Nach jedem dieser Kämpfe erhält man Erfahrungspunkte. Erreicht man die magische Zahl von Hundert, steigt der Charakter automatisch ein Level auf. Die Anzahl der Züge und das Ziel jeder Kampagne ist jeweils am oberen, linken Rand zu erkennen.

Nach jeder überwältigten Mission kann der Spieler sich



im hauseigenen Shop neue Waffen und Items kaufen. Außerdem könnt ihr mit den Spezial EP euren niedrigen Charakter eine Stufe höher bringen. So könnt ihr große Levelunterschiede vermeiden. Verliert ihr eine Einheit aus eurer Truppe, ist diese für immer verschwunden und ihr könnt sie nicht mehr für weitere Schlachten einsetzen. Dies verändert auch den Spielverlauf. Die Motivation keine Verluste einzugestehen ist also sehr hoch. Wird Ike getötet erscheint auf eurem Bildschirm ein „Game Over“. Leider sind die Kampffelder sehr detailarm. Bis auf ein paar Hügel und Wälder sind einige kaum auseinander zuhalten. Zwischen den Missionen treiben lange Dialoge die Story voran. Besonders hier haben sich die Entwickler sehr viel Mühe gegeben. Die Übersetzung ist exzellent und passt perfekt zu den jeweiligen Charakteren. Diese werden auf wunderschön gezeichnete Hintergründen in Standbildern dargestellt. Ein kleines Manko sind die wenig vorhandenen Zwischensequenzen. Hier hätte man ruhig ein paar mehr von ins Spiel hineinintegrieren können.

Technisch gesehen ist Fire Emblem: Path of Radiance etwas veraltet. Zwar sind die schön gezeichneten Hintergründe

und Charakter ein echter Hingucker, allerdings nutzen verschwommene Texturen und polygonarme Modelle die Grafikpower des GameCubes nicht vollständig aus. Begleitet werden die Kämpfe und Sprachpassagen von tollen Sounds. Lediglich die kurzen Musikabschnitte der Kampfanimationen können auf Dauer etwas nervig werden. Dies senkt den Spielspaß aber nur bedingt. In mehr als 28 Kapiteln, die teilweise noch aus Unterkapiteln bestehen, müsst ihr euer strategisches Können unter Beweis stellen. Für jeden, der sich auch nur ansatzweise für dieses Genre interessiert, ist Fire Emblem: Path of Radiance ein absoluter Pflichttitel. Alle anderen sollten zumindest einmal Probe gespielt haben.

CRISTOPHER TOCHA

Fazit

Publisher . . . Nintendo
Genre RPG
Spieler 1

Genialer Ableger der Fire Emblem-Reihe mit einer faszinierenden Story und grandiosem Gameplay





Mario Kart DS

Es gibt keine Grenzen mehr

1992: Die Motoren qualmen
- 1997: Wieder geht es heiß
auf der Rennstrecke her,
diesmal sogar in der dritten
Dimension - 2001: Es ist
immer noch kein Ende in
Sicht, der Spaß wird mit
dem GameBoy Advance
endlich für
unterwegs
tauglich -
2003 Zwei
Fahrer,
doppelte
Steuerung,
noch
bessere
Grafik.

Nun schreiben wir das Jahr
2005: Es gibt keine
Grenzen. Was vor 13 Jahren
angefangen hat, hat nun
seinen Höhepunkt erreicht.
Die Rede ist von Mario Kart
DS. Spätestens seit der E3
im letzten Jahr war klar,
dass Mario als Rennfahrer
auf dem Innovationshand-
held tätig wird. Knapp ein-
einhalb Jahre nach der
Ankündigung ist das Spiel
endlich in Europa erschie-
nen. Mario Kart DS ist nicht
ein müder Aufguss von
vorangegangenen Titeln, denn
Nintendo entführt die Spieler
mit diesem Spiel und der
Nintendo WiFi Connction in
die Welt des Online-Spie-
lens. Doch fangen wir erst
einmal von vorne an:

Schon die Verpackung lässt
erahnen, dass Mario Kart
DS andere Wege als die
Vorgänger gehen wird.
Waren früher die Mario Kart
Logos bunt und verspielt, ist
das Logo der DS Version
nun gänzlich farbarm, aber
immer noch mit einer styli-
schen Note versehen. Auch
der Rest der Verpackung ist
sehr schlicht gehalten. Nur
ein Boxart von Mario, wie er
sich in sein Kart schwingt,
ist vor weißem Hintergrund
abgebildet. Nintendo möchte
wohl so die erwachsenen
Spieler anlocken.

**Schwere-
gewicht
Bowser
versucht
Mario zu
überholen**





Aber egal welchen Alters, Mario Kart DS ist für jede Zielgruppe geeignet.

Wurde das Spiel in den Kartenslot hineingesteckt und gestartet, begrüßt euch Mario mit einem „Jahuu“ hinterlegt mit einem Moto-engeräusch. Damit befindet ihr euch auch gleich schon im Menü. Hier stehen euch drei große Punkte zur Auswahl: Einzelspieler, Mehrspieler, Nintendo WiFi, sowie die kleineren Punkte Rekorde und Optionen.

Im Einzelspielermodus könnt ihr unter einer Vielzahl

Mario auf der Achter Piste



von Modi auswählen. Hier könnt ihr Grand Prix Rennen fahren, alleine im Zeitfahren üben, im Versus eine bestimmte Strecke mit sieben Gegnern bestreiten, im Wettkampf an der Ballonbalgerei oder am Insignienraser teilnehmen oder unter Rennmissionen Aufträge ausüben.

Der interessanteste Punkt im Einzelspielermodus ist der Grand Prix Modus. Hier fährt ihr gegen sieben Gegner auf vier verschiedenen Strecken á 3 Runden um den ersten Platz auf dem Siegerpodest. Der Grand Prix Modus ist noch einmal in drei Schwierigkeitsklassen aufgeteilt.

[i] WiFi

Der 25. November war ein historischer Tag in der Geschichte Nintendos. Der Grund: An diesem Tag startete der Nintendo hauseigene Online Service, die Nintendo WiFi Connection.

Neben Tony Hawks American Sk8land macht auch Mario Kart DS von diesem Feature Gebrauch.

Alles was ihr für den Onlinespaß besitzen müsst ist:

- ein Spiel, das diesen Service unterstützt
- eine aktive Breitband Verbindung
- einen WLAN Router (welche Router genau dafür geeignet sind, könnt ihr auf www.nintendowifi.com nachlesen) oder einen Nintendo WiFi USB Connector.

Letzterer ist seit dem Release von Mario Kart DS im Handel für einen Preis von ca. 40€ erhältlich. Gerade mit dem USB Connector ist der Aufbau zur Nintendo WiFi Connection kinderleicht. Ihr müsst nur das Registrierungs-Tool (wird auf einer CD mitgeliefert und läuft nur unter Windows XP) auf eurem PC installieren und euren DS dafür freigeben, schon funktioniert der WiFi USB Connector am USB Eingang.





Am Anfang stehen euch acht Fahrer zur Auswahl bereit. Jeder Fahrer hat seine Stärken und Schwächen. Mario ist perfekt für Anfänger geeignet, da er sich optimal in Kurven lenken lässt und zwischen Tempo und Beschleunigung sehr ausgeglichen ist. Jedem Fahrer stehen außerdem unterschiedliche Karts zur Auswahl. Der Clou: man kann diese Karts auch mit seinem eigenen Icon verziern.

Habt ihr die Fahrerauswahl getroffen, dürft ihr noch einmal abstimmen und zwar diesmal, welchen Cup ihr bestreiten wollt. Insgesamt könnt ihr aus vier Cups mit brandneuen Strecken oder aus vier Cups mit Klassikernstrecken wählen. Bei den Klassik-Cups kommt richtiger Nostalgie-Flair auf. Aus jeder bis jetzt erschienen Version der Mario Kart Reihe haben es je vier Strecken in die DS Version geschafft. Natürlich wurden die Strecken neu aufgearbeitet und an die Leistung des DS angepasst. Neben diesen sechzehn



„alten“ Strecken, sind auch sechzehn brandneue vorhanden. Der Großteil davon muss aber erst einmal freigeschaltet werden. Von der Insel Delfino mit ihrem Piazzale Delfino über die Yoshi Kaskaden bis hin zu einer fliegenden Festung sind noch zahlreiche weitere neue Strecken dabei. Es versteht sich, dass auch wieder eine Regenbogenstrecke sowie eine Rennstrecke in und um Bowsters Schloss dabei sein muss. Gefahren werden pro Strecke drei Runden. Immer wieder tauchen auf den Strecken Item-Boxen auf. Durchfahrt ihr eine solche Box, bekommt ihr mittels Zufallsgenerator ein Item zugewiesen, mit dem ihr euren Gegnern das Leben schwer machen könnt. Gerade der Einsatz der Items hat Mario Kart seit 1992 zu dem werden lassen, was es nun ist: Ein absoluter Toptitel im Multi-

Jeder Fahrer hat mehrere Special-Karts

[i] Items

Was bei einem Ego Shooter die Waffen sind, sind bei einem Fun Racer die Items. Neben altbekannten Items aus vorangegangenen Teilen der Serie enthält Mario Mario Kart DS auch brandneue Items.



Banane

Die Bananenschale ist schon seit der SNES-Version der Reihe vorhanden. Lasst ihr diese auf der Fahrbahn zurück, können eure Mitstreiter in so manche Schlitterpartie geraten.



Grüner und roter Panzer

Schießt ihr einen grünen Panzer ab, verfolgt er eine gerade Linie. Der rote Panzer hingegen ist auf den Fahrer vor euch ausgerichtet und verfolgt ihn so lange, bis er ihn trifft oder von einem anderen Gegenstand abprallt. Trifft ein Panzer einen Spieler, verliert dieser für kurze Zeit die Kontrolle über sein Kart.



Stachi-Panzer

Dieser Panzer hat nur ein Ziel vor Augen: den Erstplatzierten zu treffen. Kein Hindernis kann ihn davon abhalten. Wurde der Stachi-Panzer erst einmal abgeschossen, dauert es nur wenige Sekunden, bis er den ersten Fahrer erreicht und eine heftige Explosion verursacht.





Je besser die Platzierung ist, mit der ihr ein Rennen beendet, umso höher ist die Punktzahl, die ihr bekommt. Am Ende eines Cups werden von jedem Fahrer die Punkte zusammengezählt. Der Fahrer mit den meisten Punkten kann sich über den ersten Platz bei der Siegerehrung freuen. Schafft ihr es, im Grand Prix Modus in den unterschiedlichen Cups immer den Goldpokal zu bekommen, werden neue Strecken freigeschaltet.

Im Zeitfahren Modus könnt ihr alleine auf den Strecken trainieren. Dabei wird eure Zeit und der Fahrstil in einer Geistdatei aufgezeichnet. Diese Geistdateien könnt ihr dann mit dem DS an eure Freunde senden, um zu sehen, wer im Zeitfahr Modus der bessere Fahrer ist.

Der Versus Modus ist im Grunde genommen die „Light“- Version des Grand Prix Modus. Hier könnt ihr aus allen freigeschalteten Strecken eine wählen und diese mit sieben Gegnern bestreiten.

So richtig heiß her geht's im Wettkampf Modus. Diesen könnt ihr auch im Multiplayer Modus anwählen und alleine gegen Computerfahrer bestreiten.

Luigi ist ein sehr ausgeglichener Fahrer und somit ideal für Anfänger geeignet

Ihr könnt hier zwischen zwei Spieltypen wählen. Bei der Ballonbalgerei hat jeder Fahrer drei Ballons hinten an seinem Kart hängen. Es gilt nun dieses Ballons mithilfe von Items, wie zum Beispiel grünen und roten Panzern, zu zerstören, bis nur noch ein Fahrer mit mindestens einem Ballon übrig ist.

Der Insignienraser Modus kam so ähnlich schon in der GameCube Version vor. Es erscheinen mehrere Insignien, die vor den anderen Fahrern eingesammelt werden müssen. Seid ihr im Besitz von einer oder mehreren Insignien, fängt das Spiel erst richtig an. Die Gegner versuchen euch mit Items zu treffen um selber an die Insignien zu kommen. Dabei läuft eine Zeit rückwärts ab. Ist sie bei null angekommen, gewinnt der Spieler, der momentan gerade im Besitz der meisten Insignien ist.



[i] Items Teil 2

Schwindel-Box



Die Schwindel-Box kann überall auf der Fahrbahn hinterlassen werden. Sie ist kaum von einer echten Item-Box zu unterscheiden. Durchfährt ein Fahrer diese Schwindelbox, gerät er für kurze Zeit ins Schlingert.

Pilz



Durch den Einsatz des Pilzes erfährt ihr einen kurzen Mini-Turbo.

Super-Pilz



Er ist die „No-Limit“ Variante des normalen Pilzes. Ihr könnt ihn mehrmals einsetzen um immer wieder einen Turbo-Anschub zu bekommen.

Bob-omb



Dieses Item trat erstmals in der GameCube Version auf. Wenn ihr Bob-omb auf feuert, verursacht dieser eine Explosion und setzt für kurze Zeit die getroffenen Fahrer außer Gefecht.

Kugelwilli



Dieses Item ist brandneu: Es verwandelt euch für ein paar Sekunden in einen Kugelwilli, mit dem ihr rasant über die Rennstrecke rasen könnt. Alle Karts die euch dabei im Weg sind, überschlagen sich.



Die Ballonbalgerei und den Insignienraser Modus spielt ihr nicht auf den üblichen Rennstrecken, sondern in speziellen Arenen. Das können zum Beispiel ein überdimensionaler DS sein, auf dem ihr fahrt oder eine riesige Torte.

Zu guter letzt gibt es für den Einzelspieler noch den Missionsmodus. Hier bekommt ihr bestimmte Aufträge, die ihr in einer festgelegten Zeit erfüllen müsst. So müsst ihr etwa Münzen auf einer Strecke einsammeln, durch nummerierte Tore in der richtigen Reihenfolge fahren oder Maulwürfe mit grünen Panzern treffen. Hinzu kommt, dass nach acht Missionen ein Endgegner auf euch wartet. Diesen müsst ihr immer mit eurem Kart bezwingen. Diesen Missions Modus gab es zuvor noch in keinem anderen Teil der Mario Kart Reihe. Für den Einzelspieler stellt er eine erhebliche Erweiterung dar, da dadurch die Motivation extrem gesteigert wird.

Aber nicht nur alleine macht Mario Kart DS Spaß, auch im Multiplayer kann das Spiel überzeugen. Hier könnt ihr gegen Freunde in einem lokalen WiFi DS Netzwerk gemeinsam den Grand Prix Modus fahren oder euch wilde Itemgefechte im Wettkampf Modus liefern.

Die größte Erneuerung der Serie ist die Nintendo WiFi Connection (WFC) Vermittlung. Hier könnt ihr online gegen andere Mario Kart Besitzer auf der ganzen Welt fahren. Ihr dürft wählen, ob ihr gegen Gegner aus der ganzen Welt, von eurem eigenen Kontinent, gegen Rivalen oder gegen Freunde fahren wollt. Bei Freunden wird nach Gegnern aus der Freundesliste gesucht. In der Freundesliste könnt ihr Codes von anderen Mario Kart Besitzer eintragen, die ihr kennt. Dadurch ist gewährleistet, dass ihr auch mit bekannten Freunden online fahren könnt. Maximal können vier Spieler online gegeneinander spielen. Jeder Spieler sucht sich einen Fahrer aus und bestätigt dies. Danach kann jeder Spieler eine Strecke

Wenn Mario auf die Rennstrecke geht, quälen die Motoren



[i] Items Teil 3



Bloofer

Setzt ihr das Bloofer-Item ein, wird allen Fahrern vor euch für kurze Zeit die Sicht genommen. Bloofer hüllt den oberen Bildschirm mit Tintenklecksen ein. Die betroffenen Fahrer müssen dann auf den unteren Bildschirm schauen um sich orientieren zu können.



Buu Huu

Mithilfe von Buu Huu werdet ihr für kurze Zeit unsichtbar. Außerdem klagt Buu Huu für euch ein Item eines anderen Spielers.



Blitz

Setzt ihr den Blitz ein, werden alle anderen Fahrer mikro-klein und ihre Fahrgeschwindigkeit wird minimiert.



Stern

Der Stern macht euch für kurze Zeit unverwundbar und beschleunigt euer Kart.

Test



Auch
Klassik-
Strecken
aus der
GBA
Version
sind vor-
handen



auswählen (im Online Modus stehen euch nur 20 Strecken zur Auswahl). Es wird auf der Strecke gefahren, die am öftesten ausgewählt wurde. Wurden vier verschiedenen Strecken ausgewählt, wird nach dem Zufallsprinzip entschieden. Es werden pro Online Spiel vier Strecken gefahren. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Die zweit bis viert platzierten Fahrer werden in der Statistik mit einer Niederlage vermerkt. Natürlich gibt es immer mal wieder Fahrer, die die WFC trennen, sobald sie merken, dass sie der schlechteste Spieler in der Runde sind. Dieses Verhalten ist bei den anderen Spielern nicht gerne gesehen und hat nur Nachteile für die Leute, die vorzeitig die WFC trennen. Sie bekommen dafür sofort eine Niederlage zugeschrieben.

Mario Kart DS weiß auf ganzer Linie zu überzeugen. Die neuen Strecken sind einfach genial gewählt, der Sound passt

und mit der WFC Vermittlung kann man nun weltweit gegen andere Spieler fahren.

Die unterschiedlichen Streckendesigns sowie die vielen kleinen Details im Spiel unterstreichen die Grafik auf gutem DS Niveau. Auch der Sound wirkt nicht zu sehr aufgesetzt, sondern passt einfach zu den unterschiedlichen Strecken. Besonders lobenswert ist, dass die Klassikerstrecken ihren Original Sound aus den vorangegangenen Teilen beibehalten haben. Lediglich die Tatsache stört, dass der untere Bildschirm nur dafür eingesetzt wird, eine Karte anzuzeigen.

Schlussendlich kann man nur noch sagen, dass Mario Kart DS DAS Spiel des

[i] Online Strecken

Online könnt ihr 20 verschiedene Strecken spielen. Aus folgenden Strecken könnt ihr wählen:

Achterpiste
Yoshi Kaskaden
Ceep Ceep Strand
Luigis Manion
Glühheiße Wüste
Piazzale Delfino
DK Alpin
Marios Piste
Wario Arena
Regenbogen Boulevard
SNES Marios Piste 1
SNES Schoko-Insel 2
N64 Kuhmuh Farm
N64 Polar Parcours
N64 Schoko-Sumpf
GBA Peachs Piste
GBA Wolkenpiste
GCN Luigis Piste
GCN Baby Park
GCN Yoshis Piste

Jahres für den DS ist. DS Besitzer kommen an dem Kauf dieses Spiels nicht herum. Wer es bis jetzt noch nicht sein Eigen nennen darf, sollte es an erster Stelle auf dem Weihnachtswunschzettel schreiben.

JONAS WEISER



Mario Kart DS:
© 2005 Nintendo

Fazit

Publisher . . . Nintendo
Genre Fan Racer
Spieler 1-8

**Das beste Mario
Kart aller Zeiten!**

Metroid Prime Pinball

Samus begibt sich auf neues Terrain

Womit bringt man eigentlich den Namen „Metroid“ in Verbindung? In erster Linie natürlich mit erstklassigen Spielen rund um sexy Heldin Samus Aran. Kaum eine Serie von Nintendo hat in den letzten Jahren so viele Lorbeeren bei den Fans und in der Fachpresse eingeheimst wie die Spiele der Metroid-Reihe. Und das natürlich nicht ohne Grund, denn bisher bestach jedes Metroid-Spiel durch superbe Spielbarkeit und einen gewissen einzigartigen Charme und Charakter, den wirklich nur Metroid-Games haben können. Bisher blieb sich Samus in Sachen Genres ihrer Linie relativ treu, doch jetzt wagt sich die Kampfamazone in Metroid Prime: Pinball auf den Flippertisch.

Diejenigen, die an diesem Spiel zweifeln, können wir schon mal zumindest teilweise beruhigen, denn bei Metroid Prime: Pinball sind mit dem englischen Entwickler Fuse Games echte

Pinball-Experten am Werk. Ihre letzte und bisher einzige Entwicklung ist Super Mario Ball für den Gameboy Advance, doch zuvor haben viele der jetzigen Mitarbeiter an Teilen der Pro Pinball-Serie für verschiedene Systeme gearbeitet. Aber kann Fuse den naturgemäß hohen Ansprüchen der Nintendo-Fans gerecht werden? Der erste Eindruck ist bei diesem Spiel für viele Spieler sicherlich erst einmal ernüchternd. Ein Pinball-Spiel im Metroid-Universum, kann das funktionieren? Fängt Nintendo jetzt auch bei der Metroid-Serie mit der Ausschachtung an? Allen Nörgeleien und Unkenrufen zum Trotz muss doch jeder eingestehen, dass Samus in Morphball-Form einfach wie für den Flippertisch geschaffen ist.



Samus als Morphball eignet sich perfekt als Flipperkugel

Fuse Games nutzt die zwei Bildschirme des DS auf recht einfache Weise, indem der Tisch auf beiden Bildschirmen angezeigt wird, damit ein Hochkantspieltisch ohne Scrolling dargestellt werden kann. Das ist zwar keine wirklich neue Idee auf dem DS, passt aber sehr gut zu einem Pinball-Spiel und wird seinen Zweck erfüllen. Recht unspektakulär ist auch die Nutzung des Touchscreens gehalten, hauptsächlich wird er nur dazu genutzt, um einen Tilt auszulösen, d.h., man rüttelt per Touchscreen am Tisch um die Kugel aka Samus in ihrer Bahn etwas zu beeinflussen. Das Mikrofon wird gleich gar nicht unterstützt, was aber auch zugegebenermaßen bei einem Pinball-Spiel etwas unpassend wäre. In Sachen Unterstützung der DS-Features sieht es also recht mau aus, doch Metroid Prime: Pinball bringt ein bereits aus N64-Zeiten bekanntes Accessoire in die Welt des Handheld-Gaming: das Rumble-Pack! Steckt ihr dieses, dem Spiel beiliegende Modul, in den GBA-Schacht, rüttelt euer DS bei verschiedenen Aktionen. Es ist zwar natürlich noch fraglich, ob so etwas bei einem Handheld überhaupt sinnvoll ist, aber zumindest eine nette, interessante Spielerfahrung ist sichergestellt. Leider haben wir noch keine Informationen darüber, wie stark das Rumble-Pack euren DS zum Rütteln bringt, hoffen aber, dass es Nintendo schafft, einen möglichst



starken Rumble-Motor in das kleine Modul einzubauen. Diese Tatsache ist zwar wirklich erfreulich aber wie sieht es mit dem eigentlichen Spiel, den Gameplay-Features aus?

Metroid Prime: Pinball ist natürlich kein einfacher, klassischer Flipper, denn Fuse Games hat einige Elemente der Metroid-Serie mit einfließen lassen. So erhält ihr des Öfteren die aus den Metroid-Abenteuern bekannten Missiles. In solchen Situationen wächst Samus wieder



zu ihrer normalen Form und Größe an und schießt mit selbigen um sich, gesteuert werden solche Einlagen natürlich per Touchscreen. Doch Samus' Waffenarsenal hat noch mehr zu bieten. Mit euren Bomben zerlegt ihr per Knopfdruck einen Gegner in seine Einzelteile, während mit den Power-Bomben Gegner in größerem Umkreis zu Pulver verarbeitet werden. Die Gegnerauswahl ist Fuse Games wirklich sehr gut gelungen, man trifft immer mal wieder einige bekannte





Bösewichte und ihre Schergen und passionierte Metroid-Zocker werden sicher das eine oder andere Déjà-Vu erleben. So ist bereits bekannt, dass man im Laufe des Spiels auf den Omega-Piraten treffen wird, dem nur mit Missiles und anschließend den Morphball-Rempeleien beizukommen ist. Auch Thardus, der unter Metroid Prime-Zockern als einer der schwersten Endgegner des ganzen Spiels bekannt ist, taucht wieder auf. Wenn von Schurken die Rede ist, dürfen die berühmten Weltraumpiraten natürlich nicht fehlen. Doch im Gegensatz zu den anderen Metroid-Games besiegt man die Weltraumpiraten in Metroid Prime: Pinball, indem man sie einmal kräftig anrempelt. Doch neben diesen allseits bekannten Gegnern trifft Samus natürlich noch auf einige andere, „Kleinere“, wie z.B. fledermausartige Flugwesen, die so schnell wie möglich mit Missiles wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht werden müssen. Und – wie könnte es anders sein – trifft man natürlich wieder auf die namensgebenden Metroids, denen mit ein paar gezielten Treffern beizukommen ist. Weiterhin sind Abschnitte eingebaut, in denen weitere Bälle ins Spiel kommen, in denen ihr die gegnerischen Bälle möglichst oft treffen sollt. All dies dient natürlich hauptsächlich dem Zweck, bzw. soll euch daran hindern, einen möglichst hohen Highscore zu erreichen -

Perfektionisten werden also mal wieder bestens bedient, denn jeder erledigte Gegner erhöht die Punktanzeige auf dem unteren Bildschirm. Neben all diesen ziemlich Metroid-spezifischen Features des Spiels erwarten uns natürlich noch die obligatorischen Pinball-Elemente wie Extra-Bälle usw. Selbstverständlich werden die Spieler bei Metroid Prime: Pinball nicht nur mit einer einfachen Highscore-Jagd abgespeist. Der Hauptmodus des Spiels stellt der Battle-Mode dar. Hier handelt es sich um einen vergleichsweise klassischen Pinball-Modus, allerdings mit dem entscheidenden Unterschied auftauchender (Boss-)Gegner und dem Einsatz von Waffen, verpackt in einer ständigen Jagd nach mehr Punkten. Bei Multiball handelt es sich nicht, wie der Name vielleicht vermuten lassen könnte, um einen Multiplayer-Modus. Dennoch ist der Name Programm, denn hier werden aus einem Ball kurzerhand drei gemacht! Der hektische Versuch, drei Bälle im Spiel zu behalten, dürfte sicher für so jede Menge Spielspaß und Schweißausbrüche sorgen. Das ist wahrscheinlich ein wunderbares Beispiel dafür, mit welcher simplen Ideen ein Entwickler für jede Menge Spielspaß sorgen kann. Der nächste Spiel-Modus hört auf den Namen Wall Jump. Es ist hier eure Aufgabe – wie könnte es auch anders sein

Vorschau

Ein Extra Ball bedeutet ein zusätzliches Leben



mit Samus per Walljump zwischen zwei Wänden bis zur Spitze der Bildschirme zu springen. Das klingt natürlich nicht besonders spektakulär oder interessant, eher wie ein Minispiel aus Mario Party. Nun, einen vollwertigen Modus wie den Battle Mode darf man sicher nicht erwarten, wohl aber einige nette Runden zwischendurch. Der vierte im Bunde ist die Alien Menace, in dem auf dem Tisch kontinuierlich Aliens auftauchen, die ihr entweder mit Missiles abballern oder direkt mit dem Morphball treffen müsst. Ein ganz besonderes Schmankerl wird dem Spieler mit dem Multiplayer-Modus geboten: bis zu 7 Spieler können kabellos in den Magmoor-Höhlen gegeneinander antreten und versuchen, als Erster eine festgelegte Punktzahl zu

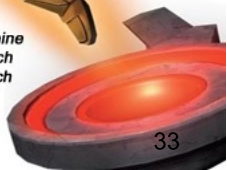
erreichen. Dabei spielt Jeder auf seinem eigenen Tisch, schließlich würde man bei 7 Bällen auf den Bildschirmen sehr schnell den Überblick verlieren. Schafft man es, alle Ziele auf dem eigenen Tisch zu treffen, wird allen Spielern mit höherer Punktzahl das Leben schwer gemacht, indem ein Metroid auf ihrem Tisch erscheint, der sofort zum Angriff übergeht. Spielerisch bietet uns Fuse Games also ein typisches Pinball-Spiel, allerdings durch viele Metroid-Elemente deutlich aufgemotzt und verbessert.

Doch was erwartet uns auf technischer Seite? Die

Tische sind zwar vorgerendert und leiden dementsprechend unter einer gewissen Bewegungsarmut, retten das ziemlich düstere Ambiente der Metroid-Serie aber so gut wie unbeschadet auf den Pinball-Tisch und sind untereinander sehr abwechslungsreich. Samus und ihre Gegner sind nett anzusehen, können aber angesichts eines Nanostray nicht wirklich begeistern. Zumindest läuft das Spielgeschehen sehr flüssig ab, selbst wenn mehrere Gegner auf den Bildschirmen herumschwirren, kommt das Spiel nicht ins Stocken. Okay, angesichts vorgerendeter Hintergründe ist das bei der Leistung des DS wohl kein



Nicht nur in Ego Shootern gibt sie eine guter Figur ab. Auch auf dem Flippertisch kann Samus Aran überzeugen



Vorschau

Wunder, aber trotzdem erfreulich. Die Grafik ist für ein Flipperspiel recht ansehnlich, wird aber sicher niemanden vom Hocker hauen. Nicht zuletzt durch klasse Effekte wurde das Spielgeschehen sehr gut in Szene gesetzt, alles passt wunderbar zum Metroid-Thema und wirkt keineswegs zusammengeschustert. Während dem Spiel laufen rockige Melodien, beim Aufkommen von Gegnern bekommt man aber auch mal bekannte Metroid-Musik zu hören. Es ist zwar schade, dass man „nur“ Rock als Hintergrund-Musik serviert bekommt, allerdings passt das auch ganz gut zum schnellen und wahrscheinlich recht hektischen Gameplay des Spiels. Immerhin handelt es sich dabei nicht nur um auf die Dauer nerviges Gedudel wie bei Advance Wars: Dual Strike, denn die Musik scheint das Gameplay hervorragend zu unterstreichen. Genau wie die Hintergrund-Musik sind auch die Sound-Effekte sehr passend und weder kratzig, noch nervig. In Sachen Technik erwartet uns mit Metroid Prime: Pinball also „nur“ solide Kost, eine atemberaubende Grafik kann man wohl ebenso wenig erwarten wie herausragend genialen Sound. Doch Technik ist bei einem solchen Spiel natürlich nur Nebensache, auf das Gameplay kommt es an. Und hier bietet Metroid Prime: Pinball jede Menge: klassische Pinball-Action kombiniert

*Der
oberere
Screen
wird...*



*... mit
dem
Touch-
screen
als ein
großer
Bild-
schirm
genutzt*

mit aus der Metroid-Serie entlehnten Items, Gegnern und Tischen. Die Kombination Samus + Pinball scheint den Fuse Games wirklich gelungen zu sein, nicht nur Pinball- und Metroid-Fans sollten sich diesen Titel vormerken. Zum Schluss noch eine erfreuliche Information: Auf der offiziellen Homepage des Spiels (www.metroidprimepinball.com) könnt ihr euren Highscore in einer internationalen Topliste verewigen. Wie dies genau ablaufen wird, ist uns leider noch nicht bekannt, da die Unterseite zum Redaktionsschluss noch nicht eröffnet wurde. Am wahrscheinlichsten ist aber eine Abwicklung über die

Nintendo Wi-Fi Connection, die bis dahin wahrscheinlich richtig in Fahrt gekommen ist.

Es empfiehlt sich allerdings für alle Zweifler, dieses Spiel vorm Kauf erstmal anzuspielden, da eine solch ungewöhnliche Kombination bzw. das Pinball-Genre sicher nicht jedem zusagt. Aber nichtsdestotrotz darf man hier ein wirklich gelungenes Stück Software erwarten. Ob unser Eindruck auch im Praxistest bestätigt wird, zeigt sich allerdings erst irgendwann im 1. Quartal 2006.

Prognose: **Sehr gut**

ANDREAS REICHEL

Screenanalyse

Zelda - Twilight Princess

Für viele Nintendo-Fans dürfte das diesjährige Weihnachtsfest weniger erfreulich ausfallen. Grund dafür ist die Verschiebung des neuen Zelda-Spiels mit dem Untertitel *Twilight Princess* auf 2006. Ursprünglich, so wurde es zu mindest noch auf der diesjährigen E3 versprochen, sollte *Twilight Princess* noch dieses Jahr erscheinen, doch kurz vor der Games Convention ließ Nintendo die Hoffnungen seiner Fans wie eine Seifenblase zerplatzen: *Zelda Twilight Princess* wird nicht vor dem vollenden Geschäftsjahr (welches am 31. März 2006 endet) erscheinen.

Damit das Weihnachtsfest für Zeldafans nicht ganz flach fällt, haben wir für euch einmal die bisherigen Bilder zum Spiel genauer betrachtet und sind dabei auf sehr interessante Details gestoßen.

Story

Link, ein junger Bauernbursche, soll sich auf Befehl des Bürgermeisters seines Dorfes auf die Reise in das Nachbarland Hyrule machen, um dort an einem „Gipfeltreffen“ teilzunehmen. Eigentlich sollte es ein friedvolles Fest

werden, doch als Link sich auf die Reise begibt, wird er Zeuge einer Entführung und das Unheil nimmt seinen Lauf...

Der Held

Link wird, wie auch schon in den vorangegangenen *Zelda* Spielen, die Hauptfigur im Spiel sein, die ihr steuern werdet. Gegenüber vielen anderen Teilen der Serie ist Link diesmal Erwachsen, ähnlich wie es in *Ocarina of Time* der Fall war. Besonders auffallend sind die beiden Ohrringe, die Link trägt, sowie seine blauen Augen. Zahlreiche Hilfsmittel und Waffen werden Link's Odyssee erleichtern.

Das Reich der Dämmerung

In *Twilight Princess* wird Hyrule von einer finsternen Macht heimgesucht, die das ganze Land in eine Wolke der Dunkelheit einhüllt. Sobald Link dieses Reich der Dämmerung betritt, verwandelt er sich in einen Wolf. Seine ganze Ausrüstung, wie Kleidung, Schwert und andere Items, verschwindet dabei. Jedoch bleiben die Ohrringe auch in der Wolfgestalt vorhanden,



was bedeuten könnte, dass sie ein wichtiges Schlüsselement im Spiel sind. Auch sticht ein Zeichen auf der Wolfsschnauze hervor. Weder Miyamoto noch Aonuma wollten in Interviews mit diversen Magazinen verraten, warum Link im Reich der Dämmerung seine Waffen ablegen muss und zu einem Wolf wird.



Link und Midna kämpfen gemeinsam

Midna

Midna, ein kleines, mystisches Wesen, das eine sehr auffällige Maske auf dem Kopf trägt, hilft Link, als dieser im Reich der Dämmerung in Gefangenschaft gerät. Midna trägt auf ihrem Kopf eine alte Maske aus der eine Hand herausragt. Aus den Screenshots geht nicht hervor, ob diese Hand zu Midnas Körper gehört oder ob die Hand Teil der Maske ist. Auch seltsam wirken die grün leuchtenden Zeichen auf Midnas Beinen und Armen. Bis jetzt war Midna immer nur auf Bildern aus dem Reich der Dämmerung zu sehen, was bedeuten könnte, dass sie nicht aus diesem Reich heraus kann.

Midnas Maske

Die Maske, die Midna auf dem Kopf trägt, scheint ein sehr wichtiges Element im Spiel zu sein, schließlich kommt die Maske auch schon im Logo des Spiels

vor. Auf dem Logo ist jedoch noch ein unterer Teil der Maske zu sehen, der aus der Maske, die Midna trägt, heraus gebrochen ist. Hier scheint es ganz so, als ob etwas an Midna's Maske fehlt. Vielleicht wird es eine Aufgabe im Spiel sein, die fehlenden Stücke der Maske zu finden und zusammenzusetzen.

Zelda

Über die Rolle von Zelda ist auch noch sehr wenig bekannt. Nur so viel: Sie verwandelt sich im Reich der Dämmerung nicht. Könnte das an ihrem Umhang liegen, in den sie fast komplett eingehüllt ist, um sich vor den Kräften des Reichs der Dämmerung zu schützen? Auf einem offiziellen Artwork ist Zelda auch mit einem Schwert zu sehen. Ein Indiz dafür, dass Zelda selber zur Waffe greift und ihr sie dabei steuern könnte?



Gekennzeichnet durch seine Gefangenschaft: Das Kettenstück an Links linker Pfote

Die Wesen des Reichs der Dämmerung

Neben einer Vielzahl an Feinden muss sich Link auch einer Gruppe von Gegnern stellen, die Ähnlichkeiten zu Midna aufweisen und bis jetzt auch nur auf Screenshots aus dem Reich der Dämmerung zu sehen sind. Diese Wesen haben wie Midna auch leuchtende Zeichen an ihrem Körper, jedoch in einem grellen pink. In einer Spielszene kämpft Link als Wolf mit Midna auf dem Rücken gegen diese Wesen. Jedoch attackiert Link sie nicht sofort, sondern wartet erst ab, bis die Hand aus Midnas Maske die Feinde angreift. In dieser kurzen Szene scheint es so, als zerstöre die Hand eine Schutzaura des Gegners. Nachdem Midna mit der Hand den ersten Schritt getan hat, attackiert Link als Wolf mit Schnauze und Krallen die Wesen



Link als Wolf nicht nur im Reich der Dämmerung?

Auf diesem offiziellen Screenshot ist zu erkennen, wie Link als Wolf in einer Schneelandschaft herum-schweift. Das Besondere ist jedoch, dass er sich nicht im Reich der Dämmerung aufhält und auch Midna ist nicht mehr auf seinem Rücken. Außerdem ist an Link's linker Pfote ein seltsames Objekt zu sehen, das wie eine Hand aus Stein aussieht.

muss hier noch mehr als nur ein Feinschliff gemacht werden. Letztendlich bringt die Verschiebung nur Positives mit sich. Hat Twilight Princess noch mit solch schweren Fehlern zu kämpfen, so bekommen die Entwickler nun genügend Zeit, diese zu beheben. Außerdem kann die neu gewonnen Zeit auch für die Einführung neuer Gameplay-Elemente investiert werden.

Mit Zelda - Twilight Princess steht uns nächstes Jahr wieder einer Pflichttitel bevor. Hoffentlich nutzt Nintendo die bis dahin liegende Zeit, um wie Aonuma es schon sagte, das "beste Zelda Wir hoffen, ihr seid mit dieser Screenanalyse nicht noch ungeduldiger auf das Erscheinen von Twilight Princess geworden. Viele Dinge die ihr in diesem Special gelesen habt, beruhen nur auf Schätzungen die aus den Bildern hervorgegangen sind.

JONAS WEISER

Warum verschoben?

Das Spielelager ist geteilter Meinung über die Verschiebung von Twilight Princess. Die einen befürworten die Verschiebung, in der Hoffnung, dass Miyamoto und Co. die gewonnene Zeit nutzen, um das Spiel noch besser zu machen, die anderen hätten aber schon lieber jetzt das neue Zelda Abenteuer gespielt. Schaut man die offiziellen Bilder an, so erkennt man neben undetaillierten und schwammigen Texturen auch Grafikfehler. Offenbar

Mann im Brett





Nintendo Arena League

Seit wenigen Wochen hat der DS erfolgreich sein Online-Debüt gefeiert. Passend zur Nintendo WiFi Connection starten die Kollegen von n-arena.com Mitte Dezember mit Mario Kart DS die Nintendo Arena League (NAL). Gastschreiber Lars Peterke wird in den nun folgenden Zeilen sein Webprojekt einmal genauer vorstellen:

Bei der "Nintendo Arena League" habt ihr die Möglichkeit mit den Nintendo DS WiFi-Games euer Können unter Beweis zu stellen und auf einer riesigen Ranking-Liste Punkte zu sammeln!

Das Ganze ist recht simpel und vor allem völlig kostenfrei! Ihr braucht lediglich einen Nintendo DS, eine "Nintendo DS Internet-Verbindung" (HotSpot, Router oder NintendoDS USB-Adapter) und ein WiFi-Kompatibles Spiel (Zum Beispiel "Mario Kart DS") das von der NAL unterstützt ist. Um zu erfahren, welche Spiele von unserer Liga unterstützt werden, schaut ihr einfach in das Liga-Listing, wo alle Ligen aufgeführt sind.

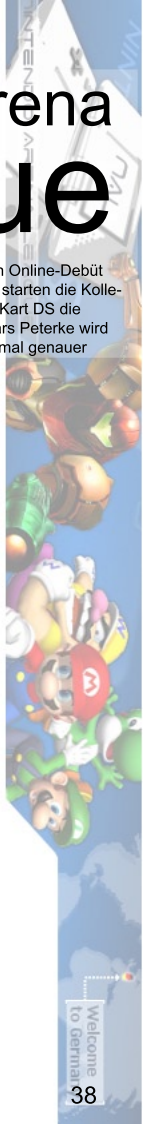
Als erstes braucht ihr nun einen NAL-Account. Über diesen Account habt ihr Zugriff auf das NAL-Forum. Des Weiteren werden auf eurem Account eure Liga-Punkte verzeichnet, die ihr in den verschiedenen Ligen sammelt. Sobald ihr euren Account bei der NAL erstellt habt, geht es

ans Eingemachte: Das Spielen! Sucht euch über die User-Suche einen Spieler mit speziellen Suchkriterien (Z.B. welches WiFi-Game er haben soll). Nach Absprache und Austragung des Duells müssen beide Spieler den Duellausgang bestätigen. Danach werden euren Accounts Punkte gutgeschrieben.

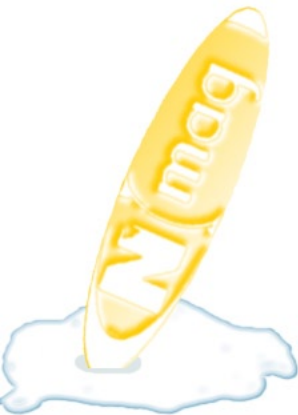
Mit jedem Duell - Egal ob Sieg oder Niederlage - steigt ihr in der Rangliste des jeweiligen Spieles. Ebenso werden eure Statistiken für das Overall-Ranking gezählt. Die User mit den meisten Siegen und Punkten erscheinen dann in den Liga-Charts, die es auf der Start-Seite und im N mag zu bestaunen gibt.

Wenn ihr für die NAL bereit seid, dann meldet euch am besten gleich an! Das NAL-Team wünscht viel Spaß beim zocken und gutes Gelingen in der Liga!

LARS PETERKE, Chefredakteur von n-arena.com



Das war's



Und wieder neigt sich das Jahr dem Ende zu. Wahrscheinlich werden die meisten von euch schon in vorweihnachtlicher Stimmung sein und auch für die Redaktion heißt es jetzt sich auszuruhen und die kommenden Festtage zu genießen. Aber schon Anfang nächsten Jahres steht eine neue N mag Ausgabe bereit. Dann mit einer XXL Vorschau der Spiele 2006 und vielen anderen Themen. Nun wünschen wir euch aber allen erst einmal fröhliche Festtage und einen guten Start ins neue Jahr.

Impressum

Das N mag wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendofans von Nintendofans erstellt. Die Macher dieses Magazins verfolgen keine kommerziellen Ziele.

Redaktion:

Andreas Reichel, Daniel Büscher, Jonas Weiser, Christopher Tocha, Figoluszka Damian, Marcel Foulon

Verantwortlich für den Inhalt:
Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher

Gastschreiber: Lars Peterke
(Chefredakteur von n-arena.com)

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 19. November 2005
(Test zu Mario Kart DS wurde nachgereicht)

Erscheinungsweise: Monatlich
bei vielen Online-Gamingseiten

Einer Weiterverbreitung der Texte des N mags bedarf es einer ausdrücklichen Genehmigung des Betreibers von n-mag.de

Weiter Informationen auf www.n-mag.de

Partner:

nFreaks.de

Z-eida.com
Die Seite zur Zelda-Reihe

nodash.net
DIE NINTENDO NEWS FRONT

Nintendo Revolution.de

NINTENDO POWER

Z FANS.DE

NAL



Umfrage

Ausgabe 01/06

Auf n-mag.de, dem Portal dieses Magazines, findest du neben Informationen zum Projekt, auch jeden Monat eine neue Umfrage. In dieser Umfrage kannst du die aktuelle Ausgabe bewerten. Dadurch können wir intensiver auf die Wünsche unserer Leser eingehen. Schau deshalb gleich einmal vorbei...