

NMAG

NEU!
KOSTENLOS!
NEUES DESIGN!

MARIO & LUIGI™
ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT



EIN JAHR DS IN DEUTSCHLAND
RÜCKBLICK UND VORSCHAU: WAS ERWARTET UNS NOCH ...

COV = Coverstories

KOMPAKT

- 4 Gerüchte
- 4 GameNews
- 4 Damals/Gut zu wissen ...
- 6 Rückblick: Ein Jahr DS
- COV** 10 Vorschau: Wenn's läuft, dann läuft's
- 13 Vorstellung: DS Lite
- 14 Statements zum DS-Jubiläum

TEST

- COV** 16 **MARIO & LUIGI
ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT**
NDS | Das Klempnerpaar geht auf eine irrwitzige Zeitreise auf zwei Bildschirmen.
 Begleite uns auf diese Reise.

PLUS

- 20 **Porträt: Koji Kondo**
 Dieser Mann erschafft Videospiele-Ohrwürmer. Kaum ein Nintendo-Fan kann nicht den Zelda-Titel oder Salias Lied mitpfeifen ...

INTERN

- NEU** 22 Kolumne
- NEU** 23 Leserecke
- 24 Kalender
- 25 Impressum



Liebe Leser,

„Nanu was ist denn da passiert?“, wird sich wohl der ein oder andere von euch aufgrund unseres neuen Designs fragen. Die Antwort lautet: Wir haben umstrukturiert. Ab sofort ist für das Design und Layout ein Mann verantwortlich, der in diesem Bereich auch beruflich beschäftigt ist. Was das im Klartext für euch zu bedeuten hat, könnt ihr auf Seite 26 in der Leserecke lesen.

Nach eurem positiven Feedback zu unserem Miyamoto-Special in der letzten Ausgabe führen wir nun unsere Reihe „Im Porträt“ mit einem Bericht zu Nintendos Komponisten Koji Kondo fort.

Mit einem Fanfarenzug wollen wir in dieser Ausgabe den ersten Geburtstag des DS in Deutschland feiern. Dazu bieten wir euch einen Test zu **Mario und Luigi 2**, eine Rück- und Vorschau zum DS und lassen einmal Redakteure diverser Onlineportale zum Thema DS zu Wort kommen.

„Es kommt nicht auf die Größe an“ - Ohhh doch! Zumindest wenn es nach Nintendo geht. Der japanische Konzern bringt am 2. März nämlich einen größeren und dickeren DS-Stylus für besseren Spielkomfort in Japan heraus. Da Nintendo aber vor dem Problem steht, dass dieser Touchpen nicht in den Aufbewahrungsschacht des herkömmlichen DS passt, bringen sie passend dazu auch den neuen DS Lite auf den Markt. Darüber berichten wir auf Seite 13 in unserem DS-Special.

Als wäre das alles noch nicht genug, haben wir nun neben dem neuen Design auch eine Vielzahl an neuen Rubriken. Weiterblättern lohnt sich also. Viel Spaß beim Lesen!

Euer N mag Team

The logo for N MAG, with 'N' in orange and 'MAG' in black.

Gut zu wissen ...

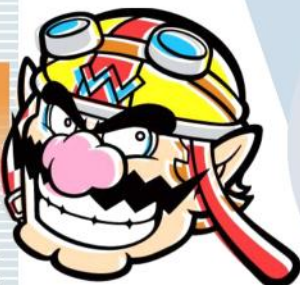
Diesmal: **Was ist der höchste Highscore-Stand, den man in einem Wario Ware Touched-Albumspiel erreichen kann?**

In einem zeitaufwendigen Eigenversuch wollten wir dieser Frage einmal genauer auf den Grund gehen. Bewaffnet mit dem Stylus in der rechten Hand machten wir uns an das Microgame „Rollen Wollen“, bei dem es galt, in kurzer Zeit Wolle so zu aufzurollen, dass eine verdeckte Figur zum Vorschein kommt. Gespielt wurde das ganze im Album-Modus, bei dem nach jeder Runde die Spielgeschwindigkeit ansteigt.

Das größte Problem an unserem Versuch war jedoch, dass wir maximal drei Fehlversuche hatten, um herauszufinden, wann der Rundenzähler stoppt.

Ab jetzt galt es, mehrere Stunden am Stück zu spielen und immer wieder die selben Kreisbewegungen auf den Touchscreen zu zeichnen. Unsere erste Enttäuschung war, dass der Highscore-Zähler nicht bei 99 stehen blieb, sondern auf 100 umsprang. Wieder musste kostbare Zeit geopfert werden, bis wir schließlich zur 999-Stelle kamen. Wurde nach dieser Runde eine 1000 auf dem Bildschirm erscheinen? Wie sich herausstellte: Nein. Der Highscore-Stand blieb bei 999 stehen.

Damit wäre auch diese Frage geklärt. Man kann höchstens eine Highscore-Stand von 999 erreichen. Wenn das uns nicht irgendwann mal weiter hilft ...



DS Browser

In einer Pressekonferenz zum neuen DS Lite stellte Nintendo den anwesenden Journalisten neue Software und Zubehör für den DS vor. Neben einem TV-Adapter, der aufgrund des abweichenden Funkstandarts in Europa relativ uninteressant sein dürfte, kündigte man auch einen Webbrowser an. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Darstellungsweisen. Entweder man benutzt beide Screens als einen großen schmalen Bildschirm oder wählt auf dem Touchscreen einen bestimmten Teil der Website aus, den man dann auf dem oberen Screen vergrößert betrachten kann. Erscheinen wird der auf Opera basierende Internet-Browser im Juni dieses Jahres in Japan.

Revolution Teststationen auf der E3

Mangels Informationen zum Thema Nintendo Revolution möchte man es kaum zu glauben wagen, aber Besucher der E3 dieses Jahres werden tatsächlich selbst an Nintendos nächster stationären Konsole Hand anlegen können. Dies gab Nintendo gegenüber der amerikanischen Presse bekannt. Ob es sich ausschließlich um Techdemos oder auch um Spieledemos handeln wird, ist nicht bekannt. Momentan arbeitet Nintendo daran, die begehrten Controller entsprechend vor Langfingern zu schützen.

NEWS

GERÜCHTE ++ FAKTEN ++ INFOS

E3 2006 – Revolution im Rampenlicht

Was man verspricht, soll man auch halten! Hoffentlich kennt Nintendo dieses Sprichwort. Je mehr Zeit verstreicht, desto mehr kündigt Big N an. So möchte man das Gesamtkonzept des Revolution enthüllen, spielbare Konsolen auf der Messe stationieren und erstmals Bilder und Videos zu den sich in Entwicklung befindlichen Revolutionspielen vorführen. Reggie-Fils Aime von Nintendo gab nun bekannt, dass an brandneuen Franchises gearbeitet wird, die irgendwann einmal den Popularitätsstatus eines Zelda oder Nintendogs erreichen sollen. Des Weiteren wies er nochmals darauf hin, dass es sich bei „Nintendo Revolution“ nur um den Codenamen der Konsole handelt, der endgültige Name soll auf der E3 enthüllt werden.

Vom 9. bis zum 12. Mai findet die alljährliche E3 in Los Angeles statt.

NEWSTICKER

+++ Tales of the Tempest für den Nintendo DS wird in Japan um einen Monat verschoben +++ Resident Evil 4 wird in den USA in die LowBudget-Reihe „Player's Choice“ aufgenommen +++ Metroid Prime Hunters bekommt Voicechat-Funktion +++ Boktai DS wird keinen Sonnensensor mehr besitzen +++ Tecmo werkelt an einem Golf-Spiel für den Revolution +++

DAMALS ... vor 5 Jahren



Am 21. März 2001 kam der GameBoy Advance in Japan auf den Markt. Mit einem Preis von 9.800 Yen (etwa 90€) war der GameBoy Color-Ablöser schon nach wenigen Stunden in Tokio ausverkauft. Dies lag vor allem an dem Start LineUp, das mit **Mario Advance**, **F-Zero Advance**, **Kuru Kuru Kururin** üppig bestückt war. Bis zum September 2005 verkaufte sich der 32-Bit starke Handheld über 70 Millionen mal auf der ganzen Welt.



Doppelt gemoppelt spielt sich besser

Nintendos DS ist nun seit gut einem Jahr auch hierzulande erhältlich. N-Mag feiert das einjährige Jubiläum.

Anfangen hat die Geschichte des Nintendo DS 2003. Die E3 war kaum vorbei, schon tauchten Gerüchte um eine neue Nintendo-Konsole auf. Sony hatte gerade erst den GameBoy-Konkurrenten, die PlayStation Portable angekündigt, da erwarteten Nintendofans gleich eine Reaktion seitens Nintendo. In den darauf folgenden Monaten des Mai 2003 entflammten immer wieder neue Gerüchte um einen möglichen GameBoy Nachfolger. Zum Jahresschluss erreichten die Meldungen ihren Höhepunkt, als Nintendo zugab, dass man 2004 eine neue Konsole veröffentlichen will, die weder Nachfolger des GBA noch des GameCube sei.

Die Diskussionen unter den Nintendogläubigern begannen von neuem. Was könnte hinter dieser mysteriösen neuen Konsole stecken? Ein Virtual Boy 2? Kaum war 2004 angebrochen lüftete Nintendo das Geheimnis ihrer neuen Konsole. Schon damals gab Nintendo der Hardware den Namen Nintendo DS, wobei es damals nur ein provisorischer Name war, DS aber damals schon für Dual Screen stand. Nintendo verriet, dass die neue Konsole zwei Bildschirme sowie zwei Prozessoren haben wird. Erklärt wurde die Bedeutung der zwei Screens damit, dass man dadurch Spiele aus zwei unterschiedlichen Perspektiven

betrachten kann. Von einem Touchscreen, Sprachsteuerung, GBA-Kompatibilität oder W-Lan war noch nicht die Rede. Auch wurden keine Bilder des neuen Handheld gezeigt. Man verwies lediglich auf die kommende E3. Bis Mai ließen Größen im Nintendo-Showbiz in Interviews immer wieder durchsickern, dass die Konsole eine noch nie dagewesene Gameplay-Erfahrung bieten würde. Die Neugier der Fans stieg ins Unermessliche. Auf der E3 lies Nintendo die Bombe platzen. Der DS, so wie wir ihn heute kennen (bis auf ein anderes Design), wurde den anwesenden Journalisten vorgestellt. Man erklärte, dass die Abkürzung DS

sowohl für Dual Screen als auch Developer System steht. Neben den ersten Spielvorstellungen seitens Nintendo kündigten auch viele andere Entwickler Spiele für die neue Konsole an. Ein weltweiter Release sollte noch 2004 stattfinden.

Die Zeit verstrich und erstaunlicherweise wurde der DS am 24.11.2004 in Amerika veröffentlicht, bevor er eine Woche später seinen Weg nach Japan fand. Europa wurde auf 2005 vertröstet. Viele Nintendo-Fans wollten nicht bis zum Frühjahr warten und griffen deshalb zum Import. Die Stimmung verschlechterte sich noch mehr als Gerüchte die Runde machten, dass der DS zu einem Preis von 200 € in Europa erscheinen sollte. Ganz so schlimm kam es dann doch nicht. Am 27. Januar gab Nintendo alle Infos zum Europa-Launch des DS im Rahmen einer Pressekonferenz in Paris preis. Erscheinen sollte der DS inklusive **Metroid Prime First Hunt** am 11. März zu einem Preis von etwa 150€, während die Games mit einem Preis zwischen 30 und 40€ zu Buche schlagen sollten. Auf diese Informationen hatten die Nintendo-Fans sehnsüchtig gewartet.

Nun hieß es noch zwei Monate warten. Nintendo versüßte jedoch die Wartezeit mit der Touch Tour, auf der neugierige Kunden die Launch-Games des DS schon einmal Probe spielen konnten.

Am 11. März vergangenen Jahres war es dann endlich soweit. Mit einer großen Marketingkampagne erschien der Nintendo DS in den europäischen Gefilden und wurde von seinen Anhängern erst

DIE VORFAHREN DES DS



So wie auf dem Foto links stellte Nintendo den DS auf der E3 2004 vor.

Das Gehäuse schien etwas klobiger und rundlicher zu sein, als in der finalen Version. Auch die Position des Power-Knopfes wurde mit den Start- und Select-Tasten vertauscht.

Mit den "Game & Watch"-Spielen fand Nintendo eine Inspirationsquelle aus eigenem Hause. Während die Spiele (hier: Donkey Kong) damals noch mit simpler LCD-Grafik und ohne Touchscreen auskamen, erinnert das Design eindeutig an den Ur-Erben DS.

(Foto: wikipedia.org)

VIP-PACK

Noch bevor der DS in Europa erschien, hatten Nintendo.de-Mitglieder die Möglichkeit bereits vor dem offiziellen Launch einen DS zu erwerben. Dazu mussten sie aber bereit sein im Sternekatalog 1000 Sterne abzutreten und 180€ zu zahlen. Dafür bekamen sie dann den DS samt **Mario 64 DS**, **Metroid Prime First Hunt** und einer **Wario Ware Touched** Demo schon vor dem 11. März.



HIGHLIGHTS Diese Spiele sind jetzt schon Klassiker

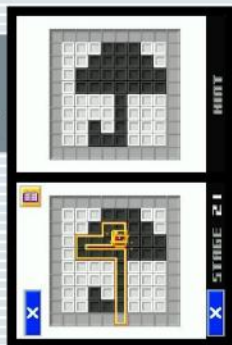


POLARIUM

... hatte ein herrlich einfaches Spielprinzip, das einfach süchtig machte. Da stört auch die triste Grafik nicht.

SUPER MARIO 64 DS

Zwar ist die Steuerung etwas hakelig, dennoch ist es immer noch das beste 3D-Jump'n'Run aller Zeiten.



einmal skeptisch entgegen genommen. Viele waren versichert, ob der Touchscreen überhaupt den Gebrauchsanforderungen gerecht wird, oder ob schon nach kurzer Zeit Kratzer auf dem Display zu erkennen sein würden. Ein anderes Problem stellten die toten Pixel dar. Viele Fans beklagten sich über abweichende Farbdarstellungen. Zum Glück konnten aber die meisten Kunden im Falle eines Pixelfehlers ihren DS umtauschen.

Ein Großteil der Spieler war imponiert von den Eigenschaften des DS. Vor allem der Touchscreen wurde als echte Gameplaybereicherung angesehen. Echte Launch-Schlager waren **Mario 64 DS**, **Polarium** sowie **Wario Ware Touched**. Nur eine Sorge hatten die Fans: Viele der Launchspiele nutzten den Touchscreen nur in Minispielen aus. Konnten so die DS-Features in ausgefeilten Spielen überhaupt Verwendung finden? Die Zukunft sollte es zeigen. Insgesamt verlief der Launch durchaus positiv. Bis Ostern 2005 konnte Nintendo

über 500.000 Einheiten des neuen Handhelds in Europa absetzen. Von der PSP (die für Nintendo „nicht in Konkurrenz“ mit dem DS steht) war erst einmal nichts zu hören.

Der Launch war vorbei und es wurde, zumindest in Sachen Spielerscheinungen, still um den DS. Erst im Mai gab es mit **Yoshi Touch'n'Go** und **Pac Pix** Futter für die hungrigen DS-Besitzer. Allesamt keine Must-Haves. Jetzt konnte nur noch die E3 Ablenkung verschaffen ...

Zum Leidwesen vieler Fans machte Nintendo auf der E3 kaum neue Spielankündigungen. Von vielen Spielen, die vorgestellt wurden, wusste man schon vorher, dass sie in Entwicklung waren. Darunter fielen **New Mario Bros.**, **Elektroplankton**, **Mario Kart DS**, **Metroid Prime Hunters** und **Nintendogs**, welches zu dieser Zeit in Japan bereits erhältlich war. Ganz ohne Neuankündigungen ging es aber dann noch nicht. So gab Nintendo die Entwicklung von **Advance Wars DS**, **Mario und**

Luigi 2 und **Metroid Prime Pinball** neben anderen Ankündigungen bekannt.

Über den Online-Service wurde nicht allzu viel verraten. Es wurden nur Entwickler mit den entsprechenden Spielen aufgelistet, die den Online-Service unterstützen. Genaueres zum WiFi-Modus wollte man erst später im Jahr bekannt geben. Alles in allem eine eher ruhige E3 für den DS.

Das Sommerloch näherte sich mit riesigen Schritten, doch zuvor sollten DS Spieler im Juni noch einmal in Genuss von neuer Software kommen. Dies geschah zum einen mit dem Rennspiel **Burnout Legends**, zum anderen mit **Another Code: Doppelte Erinnerung**. Mit **Another Code** ließ Nintendo ein bis dato für Handhelds unbekanntes Genre aufkommen: das Point'n'Click Adventure. Die Hauptfigur Ashley konnte bequem mittels Stylus geführt werden, Gegenstände konnten durch den Touchscreen genauer betrachtet werden.

PAC PIX

... das großartige an Pac Pix ist, dass man seine Zeichnungen zum Leben erwecken kann ...



ANOTHER CODE

zeigt dank innovativer Rätsel, wie viel Spielspaß sich aus dem DS holen lässt. Leider sehr kurz.

NINTENDOGS

wer kann den putzigen Welpen mit Dackelblick schon widerstehen? Richtig: Niemand!



PROJECT RUB

begeistert mit abgefahrener Präsentation



Auf den Juni folgte die nächsten Monate erst einmal nichts. Zwar erschien das ein oder andere Spiel für den DS, absolute Top-Titel waren aber nicht dabei.

Erst der September konnte mit dem Puzzlespaß **Meteos** und **Advance Wars Dual Strike** dem tristen Sommerloch ein Ende setzen. Vor allem **Advance Wars** war ein wahrer Kaufgrund für den DS. Nachdem bereits die zwei GBA-Versionen der Reihe überzeugen konnten, stand auch die DS-Version seinen Vorgängern in nichts nach. Nun ging es Schlag auf Schlag. Im Oktober stellte Satoru Iwata die Nintendo WiFi Connection vor. Es wurde angekündigt, das W-Lan Router Besitzer bequem mit WiFi-kompatiblen Spielen online zocken konnten, aber auch Leute ohne einen Router sollten dank eines USB Connectors mühelos in den Genuss von Online-Duellen kommen.

Ebenfalls im Oktober wurde der Preis des DS auf 130€ gesenkt, zudem wurde er nun auch in den Farben rosa und blau angeboten. Dies geschah am selben Tag, als

auch **Nintendogs** in die Läden kam. Nintendos Welpensimulation legte einen fulminanten Start hin. Bereits am ersten Verkaufswochenende gingen die drei **Nintendogs**-Versionen knapp 70.000 mal über die Ladentheke und auch noch in den folgenden Wochen wechselten zahlreiche Exemplare den Besitzer. Besonders begehrt war das **Nintendogs**-Bundle zusammen mit dem DS. Über 500.000 Stück dieses Bundles wurden bis Ende November verkauft. Dementsprechend schossen auch die Verkaufszahlen des DS in Europa in die Höhe, den **Nintendogs** sei Dank.

Der November war ein historischer Monat in der Geschichte Nintendos. Nintendo führte die WiFi Connection mit **Mario Kart DS** ein. Endlich war es für Mario Kart-Fans weltweit möglich, gegen andere Spieler, egal wie weit entfernt sie waren, über das Internet heiße Duelle austragen zu können und das alles kostenlos. Viele **Mario Kart DS**-Besitzer nutzten diesen Service. Jedoch musste Nintendo wegen

den komplizierten Freundecodes harte Kritik einstecken. Für viele Fans war der Service einfach noch nicht ausgereift.

Es folgte das Weihnachtsfest und auch hier konnte Nintendo nicht nur in Sachen DS durchwegs zufrieden sein.

Das neue Jahr hatte gerade erst begonnen, da kündigte sich der nächste Top-Titel mit **Mario und Luigi – Zusammen durch die Zeit** an. Mario und Luigi begeben sich auf eine Zeitreise, um Prinzessin Peach aus den Fängen der dunklen Shroobs zu befreien und das wie schon im GBA-Vorgänger in bester Rollenspielmanier.

Nachdem im Februar Superheld **Viewtiful Joe** mit seinem DS Debüt wieder kräftig die Fetzen fliegen ließ, sind wir mit unsrer Zeitreise in der Gegenwart angekommen. Mit leichten Anlaufschwierigkeiten beschleunigt der DS nun immer mehr. Was uns in nächster Zeit alles mit dem Innovationshandheld erwartet, könnt ihr auf den nächsten Seiten lesen.

Jonas Weiser

Animal Crossing



Ob Regen oder Sonnenschein, der Regenschirm ist immer dabei

Electroplankton



Wenn man die "Tierchen" berührt, geben Sie Töne von sich.

Wenn's läuft, Was bringt die Zukunft

In den kommenden Monaten werden die Kassen bei Videospielhändlern kräftig klingeln. Ein riesiges Software-Angebot für den Nintendo DS erwartet euch in nächster Zeit. Da aber nicht alles Gold ist, wo Nintendo DS draufsteht, wollen wir euch nun in unserem DS-Jubiläums-Special zeigen, auf welche Top-Titel ihr euch demnächst freuen dürft.

Bereits der März bringt mit **Resident Evil: Deadly Silence** und **Animal Crossing: Wild World** Glanzstücke hervor. Zwar ist die DS Version von Resident Evil nur ein Remake des allerersten Teils, jedoch haben die Entwickler einige neue Gameplay-Elemente, wie zum Beispiel das Verteidigen mit einem Messer per Touchscreen oder das Wiederbeleben von Personen durch „Mund-zu-Mikrofon“-Beatmung, in das DS Mikrofon eingebaut. Wen es lieber in die große weite Welt zieht, sollte am 31. März zu **Animal Crossing** greifen. In dem DS-Ableger könnt ihr in der Stadt der sprechenden Tiere leben, wie ihr es wollt. Ob eine Runde Angeln am See oder am Abend der Kneipe einen Besuch abstatten – in der „wilden Welt“ gibt es immer etwas zu entdecken und diesmal könnt ihr euch auch mit realen Spielern über die WiFi-Connection treffen. Durch die Features des DS

kommen Spielideen auf, die es zuvor in dieser Form noch nicht gab. So zum Beispiel das Musikspiel **Electroplankton**, bei dem es sich herrlich entspannen lässt. Mit dem Stylus werden Formen auf den Screen gezeichnet oder die Planktons berührt. Jede Aktion auf dem Touchscreen bringt einen unterschiedlichen Ton hervor. Mit ein wenig Geduld lassen sich so kleine, aber feine Musikstücke zaubern.

Ebenfalls neuartig ist das Operationsspiel **Trauma Center: Under the Knife**. Hier dürfen die Spieler zum virtuellen Skalpell greifen und selbst Doktor bei Operationen spielen.

Der Spruch „Videospiele machen dumm“ dürfte spätestens im April ausgedient haben, denn dann beweist Nintendo mit **Brain Training**, dass es auch anders geht. In vielen Denk- und Rätselaufgaben könnt ihr eure grauen Gehirnzellen auf Trapp bringen. Vielen jüngeren Spielern dürfte dieser Titel, der in Japan zum Überraschungshit wurde, nicht zusagen, da es kein klares Ziel vor Augen gibt. **Brain Training** soll in erster Linie ein Spiel für zwischendurch sein, wobei das Wort Spiel durch interaktives Lernen zu ersetzen ist.

Aber auch Leute, die mit den ganzen neuen Spielideen nichts anfangen können, werden mit

dann läuft's für DS Besitzer?

dem DS trotzdem nicht enttäuscht. Mit **Tetris DS** bringt Nintendo sein allererstes Game Boy-Spiel auch auf den DS. Wieder gilt es, im Classic-Modus herabfallende Steine so zu ordnen, dass sie eine komplette Reihe bilden und verschwinden. Der Spieler kann dabei entscheiden, ob er mit dem Steuerkreuz oder doch lieber mit dem Touchpen spielen möchte. Zur grafischen Untermalung sind im Hintergrund Spielszenen aus bekannten NES-Spielen zu sehen. Auch mit Jump'n'Runs werden DS-Spieler in nächster Zeit beglückt...

Man könnte alles auf die Emanzipation zurückführen, letzten Endes liegt alles aber daran, dass Mario diesmal in Bowsers Fänge geraten ist und Peach, bewaffnet mit einem Regenschirm, ihn retten muss. Gemeint ist **Super Princess Peach**. In dem Spiel mit vertauschten Rollen kämpft sich Peach mit den „Waffen einer Frau“ durch zahlreiche 2D-Levels. Neben diesem Jump'n'Run, das eher an die weiblichen Zocker gerichtet ist, hält Nintendo noch einen Oldschool-Titel bereit. Die Rede ist von **New Super Mario Bros.** Nachdem die letzten 2D-Auftritte des in Latzhosen gekleideten Klempners schon einige Zeit zurück liegen, lässt Nintendo sein Aushängeschild ab Mai in Japan

zusammen mit seinem Bruder Luigi ein neues Abenteuer im Toadstolreich erleben. Wer die Zeiten vermisst hat, in denen Mario mit einem Pilz groß wurde oder mithilfe einer Feuerblume Bälle abfeuern konnte, kommt in **New Super Mario Bros.** voll auf seine Kosten. Es handelt sich um kein Remake eines der NES-Titel, sondern um ein brandneues, rein für den DS konzipiertes Spiel.

Ein Feuerwerk an Spielen zeichnet sich auch für Spieler mit einem Faible für RPGs ab. SquareEnix wird ein Remake von **Final Fantasy III** auf dem DS in neuem 3D-Gewand veröffentlichen. Ebenfalls aus dem Hause SquareEnix wird **Children of Mana** erscheinen. Bis diese Titel aber in Europa erscheinen, ist es noch ein gutes Stückchen hin. Solange lässt euch Ubisoft auf ein Rollenspiel aber nicht warten. Bereits noch in diesem Frühjahr startet mit **Lost Magic** die WiFi-Zauberei in Deutschland. Ihr begleitet den Helden Isaac auf der Suche nach magischen Zauberstäben und steht ihm bei Kämpfen mit Monstern per Stylus-Steuerung bei. Wer anstatt eines KI-Monsters lieber gegen echte Gegner kämpfen möchte, kann dies per Nintendo WiFi-Connection im Duell-Modus des Spiels tun. Ebenfalls ein RPG auf den Markt bringen wird Konami mit **Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal**.

Tetris DS



Lost Magic





Der Visor ist schon scharf gemacht für das WiFi-Debut von Samus Aran



Der rote Pilz wird erst eingesetzt, wenn ihr ihn auf dem Touchscreen (kl., re.) berührt

Der junge Zauberlehrling Tao muss seine Familie vor einem Monster beschützen, das Lebewesen in Stein verwandelt. Um bereits verwunschene Menschen von diesem Fluch zu befreien, muss er nach einem magischen Ei suchen. Sollte es ihm aber nicht gelingen, das Ei bis zum nächsten Vollmond zu finden, kann der Fluch nicht mehr rückgängig gemacht werden. Auf eurer Reise müsst ihr gegen zahlreiche Feinde kämpfen. Der Clou: um Attacken auszuführen, muss man, wie schon in **Castlevania: Dawn of Sorrow**, Symbole auf den Touchscreen zeichnen.

Weitere RPG-Titel werden **Xenosaga I und II**, **Pokemon Diamond**, **Tingle RPG** und **Azure Dreams** sein.

Neben der **Zelda**-Reihe (für die übrigens auch ein DS-Ableger angekündigt ist) feiert auch die **Metroid**-Serie in diesem Jahr ihr zwanzigstes Jubiläum. Dass dieses Jubiläum nicht spurlos an euch vorübergeht, werdet ihr spätestens dann erkennen, wenn ihr zwei neue **Metroid**-Titel noch

in diesem Jahr in den Verkaufregalen findet. Zum einen wäre da **Metroid Prime Pinball**, in dem sich Samus Aran als Morphball getarnt auf einen Flippertisch warpt, zum anderen der dritte Teil der Prime-Serie, in dem ihr Samus wieder im Stil eines Ego-Shooters begleitet. **Metroid Prime Hunters** wird zwischen dem ersten und zweiten Teil der Cube-Titel spielen. Eigentlich hätte das Spiel schon letztes Jahr erscheinen sollen, jedoch verschob Nintendo das Spiel in letzter Minute, um einen Onlinemodus einzubauen. Im Mai soll es dann aber soweit sein. Neben einem vollwertigen Singleplayermodus könnt ihr auch per WiFi-Connection in sieben unterschiedlichen Modi zocken und euch sogar mit dem Mikrofon unterhalten.

Auch Sportbegeisterte werden mit dem DS nicht zu kurz kommen. Dass das Eckige in das Runde muss, bewies Konami mit der **Winning Eleven**-Reihe bereits eindrucksvoll auf den stationären Konsolen. Nun wurde auch ein DS-Ableger der Fußballreihe

angekündigt. Auf dem oberen Bildschirm wird das Spiel in einer nahen Perspektive dargestellt, während auf dem Touchscreen eine Gesamtansicht des Spielfeldes zu sehen ist.

Ein weiteres Ballspiel veröffentlicht auch Nintendo mit dem Basketballspiel **Mario Basket 3 on 3**. Wie in Mariosporttiteln üblich, wird das eigentliche Spielgeschehen durch den Einsatz von Items aufgeheitert. Besonderes Augenmerk sollte auf die Steuerung fallen, die von den Möglichkeiten des DS Gebrauch macht. Durch Tippen auf den Touchscreen wird der Ball gedribbelt, durch eine Strichbewegung wird der Basketball zu einem anderen Spieler gepasst.

Neben einer Menge neuer Software veröffentlicht Nintendo im März auch noch eine verbesserte Version des Nintendo DS in Japan. Was der neue **DS Lite** kann und was Nintendo im Vergleich zum Vorgänger verbessert hat, könnt ihr auf der nächsten Seite lesen.

JONAS WEISER

DS Lite

... oder: wie Nintendo sein Modebewusstsein steigert.

Knapp ein Jahr ist der Nintendo DS in Japan auf den Markt, schon steht ein Nachfolger an. Nintendo DS Lite, so der Name des neuen Modells, hielt am 2. März Einzug in die japanischen Spieläden. Der Name „Lite“ setzt sich dabei aus *bright and light* (hell und leicht) zusammen. Inwiefern sich das neue Modell des DS von seinem Vorgänger unterscheidet, wollen wir euch nun näher bringen.

Auf den ersten Blick betrachtet fällt sofort das neue Design auf. Anstatt einer Trapezform, wie beim „alten“ DS, besitzt der DS Lite nun eine Quaderform. Das Gehäuse hat eine glänzende Oberfläche, wie man sie schon von Fotos der Revolution kennt. Nicht nur der äußere Eindruck weist Parallelen zum Revolution auf, auch die Tasten wurden offenbar an Nintendos nächste Heimkonsole angelehnt. So zum Beispiel das Steuerkreuz. Neben der Tatsache, dass es verkleinert wurde und keine Mulde mehr besitzt, wie es beim normalen DS der Fall ist, erinnert der Anblick an das Steuerkreuz des Revolution Controllers.

Nebst der Farbe Crystal White, die seit dem 2. März in Japan erhältlich ist, wird dort der DS Lite auch noch in den Farben Ice Blue

und Enamel Navy erscheinen. Es könnte gut möglich sein, dass der Revolution auch in diesen Farbönen erscheint, zumal dies schon mit dem GameBoy Advance und dem GameCube der Fall war. Mit der Form des neuen DS hat sich auch die Größe verändert. Um satte 20 Prozent wurde das Gewicht verringert und auch die Größe wurde um knapp ein Drittel im Vergleich zum original DS minimiert. Der Powerschalter befindet sich nun seitlich rechts am Gehäuse. Auch Start und Select-Button haben den Platz gewechselt. Beide befinden sich nun rechts unter den A, B, X und Y Knöpfen, welche dafür etwas höher und enger beieinander platziert wurden. Damit man trotz Sprachsteuerung beide Bildschirme im Blick hat, wurde das Mikrofon oberhalb des Touchscreens angebracht. Dies hat zur Folge, dass man nun den DS nicht mehr schief halten muss, um etwas in das Mikrofon zu sprechen. Der Stylus kommt zur Aufbewahrung ab sofort seitlich neben den Powerschalter in einen Schacht. Nicht nur die Hardware, sondern auch das Zubehör wurde verändert. Der Stylus ist nun größer und dicker als beim früheren DS-Modell. Ebenso ist nun auch ein anderer Netzstecker

zum Aufladen nötig, da der DS Lite über einen neuen Akku und Anschlussbuchse verfügt.

In Sachen Menü hat sich jedoch nichts verändert. Das Kommunikationsprogramm Pictochat ist weiterhin fest integriert, ebenso gibt es auch noch die Kalender und Uhrzeitfunktion. Ein Organizertool ist jedoch nicht vorhanden. Es wurden nicht nur die Größe und das Design verändert, auch gibt es nun vier regulierbare Helligkeitsstufen. Die niedrigste Stufe entspricht dabei dem Helligkeitswert der Hintergrundbeleuchtung des normalen DS.

Wie gewohnt spielt der DS Lite auch GameBoy Advance Spiele ab, jedoch ragen die Spielmodule nun ein bisschen aus dem Slot hervor.

In Japan wird neben dem Nintendo DS Lite auch weiterhin das alte Modell des DS verkauft. Dies liegt anscheinend daran, dass aufgrund der anhaltenden Nachfrage Nintendo mit dem Produzieren des DS nicht mehr hinterherkommt.

Dass der DS Lite auch nach Europa kommt, wurde zwar schon bestätigt, ein Termin hierfür wurde jedoch nicht bekannt gegeben. Genaueres darf man aber wohl auf der E3 in zwei Monaten erfahren.

JONAS WEISER

STATEMENTS

Zum ersten Geburtstag des DS haben wir einige Redakteure deutscher Nintendo-Webseiten zu ihrer Meinung über den Innovationshandheld gefragt. Was sie uns zu berichten hatten, könnt ihr nun nachlesen.

Danke, lieber NDS, dass Du mir gezeigt hast, dass mein Vertrauen in Nintendos Innovationstrieb nach **EyeToy**, mäßig von 3rd Parties supportetem GameCube und technisch unterdurchschnittlichem GBA vollkommen berechtigt ist! Dein Erfolg erinnert mich daran, dass es viele, viele Spieler in der Welt gibt, die ähnlich wie ich denken, und denen es nicht ums Budget der Publisher, sondern um die Spielidee geht! Danke auch, lieber NDS, dass Du den Weg für den/die Revolution ebnest! Auf eine hoffentlich noch lang andauernde, Wi-Fi Connection-geprägte Zeit zusammen :-)

Magnus Kleditzsch, Nintendocast.de

Vor über einem Jahr hatte Nintendo ein Gerät angekündigt, mit dem man ein drittes Standbein, neben dem GameCube und Game Boy, aufbauen wollte. Der Dual Screen sollte neue Käuferschichten erschließen, indem er mit neuen Hardwareideen einen einfacheren Einstieg in eine völlig neue Spielwelt eröffnet. Laut Nintendo sind heutige Spiele viel zu komplex und dadurch eigentlich nur noch für Hardcorespieler interessant. Das Unterfangen ist zum Teil auch erstaunlich gut geglückt. So hat die Software der "Touch Generation!" (**Brain Training** und **Nintendogs**) beispielsweise Frauen und Nicht-Spieler in großem Maße begeistern können. Selbst das Grafikmonster PSP kann [bis zu diesem Zeitpunkt] nicht viel gegen den Nintendo DS ausrichten. Allerdings scheint der Game Boy Advance dadurch fast gänzlich auf der Strecke zu bleiben.

Nico Trendelkamp, G-freaks.de





Zuerst war ich vom DS vollends begeistert. Als er Anfang Dezember aus Japan ankam konnte ich es kaum erwarten, endlich mit ihm zu spielen. Allerdings hat sich die Euphorie schnell gelegt, da es nur sehr wenige Spiele gibt, mit denen man sich längere Zeit beschäftigen kann.

Mein Favorit ist neben **Mario Kart DS** zurzeit das Minispiel **Touch! Yoshi! Go!**

Durch den verbesserten Online Service hoffe ich, dass auch mehr Spiele kommen, die einen an den Handheld fesseln. **Metroid Prime Hunters** wird sicherlich für etliche Stunden mit Onlineplayer-Matches gegen andere Moderatoren sorgen ^ ^

Florian Esser, Nfreaks.de

Als der Handheld Markt durch die Ankündigungen seitens Nintendo und Sony durch zwei neue Geräte aufgemischt wurde, waren viele der Meinung, die PSP könnte den DS aufgrund der Technik überflügeln und Nintendo vom Handheld Thron stoßen. Die Zeit hat gezeigt, dass die Kunden das anders sehen und durchaus ein innovatives Produkt akzeptieren und wollen, das eben nicht Grafik auf die oberste Stufe stellt. Spiele wie **Nintendogs**, **Another Code** oder **Mario Kart** sind da nur Beispiele, wie sich die innovativen Features des DS auszahlen. Die Möglichkeiten mit dem Gerät sind immens und die Zukunft des DS wird noch viele Überraschungen bieten. Auch für die Konkurrenz. ;-)

Matthias Engert, Mag64.de



MARIO & LUIGI ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT

Wird der Titel den Erwartungen gerecht?



Zwischensequenzen machen rege Nutzung von den zwei Bildschirmen

Weihnachten 2003 erschien mit **Mario & Luigi: Superstar Saga** für den GBA ein wirklich bemerkenswertes Spiel. Damals vor der Veröffentlichung zunächst als Mitnehmvariante des erfolgreichen **Paper Mario** gehandelt, bot es seinerzeit einen erfrischen-den Genrecocktail. In erster Linie natürlich ein Rollenspiel, allerdings mit einer gut dosierten Portion Jump & Run sowie Action-Adventure. Aufgrund des besonderen Kampfsystems, das dem aus Teil 2 sehr ähnlich ist, wurde das Spiel dann schließlich der Kategorie Action-RPG zugeordnet. Es war damals das erste Mal seit **Super Mario World**, dass die beiden italienischen Klemp-

nerbrüder gemeinsam Prinzessin Peach aus den Fängen des Bösen befreien. Die Zusammenarbeit des sonst meist als Solist agierenden Mario mit Luigi war sowohl spieltechnisch als auch kommerziell für Nintendo ein voller Erfolg. Das Erscheinen eines Nachfolgers schien fast so sicher wie das Amen in der Kirche, dennoch musste man etwas mehr als zwei Jahre auf **Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit** warten ...

Never change a winning Team?

Jein, denn wenn es um die Rettung von Prinzessin Peach und dem Pilz Königreich geht, ist tatkräftige Unterstützung immer von Nöten. Da trifft es sich gut,



Links: Getrennte Steuerung der zwei Brüderpaare dank des Dual Screens

Unten: Man beachte die Mimik der Akteure



dass das Verschwinden der Prinzessin während einer Zeitreise die Bildung eines Risses im Raum-Zeit-Kontinuum bewirkt hat. Sie über die Parallelen zum Blockbuster „Zurück in die Zukunft“ mehr oder weniger bewusst, stürzen sich die beiden Klempnerbrüder in den entstandenen Zeittrudel direkt in das Pilz Königreich der Vergangenheit. Kaum angekommen, können sie ihren Augen nicht trauen: Das ganze Land ist von außerirdischen Invasoren, den giftpilzartigen Shroobs, besiedelt, die dort nun unter der Führung von Prinzessin Shroob eine Horrorherrschaft ausüben. Hier treffen Baby Mario und Baby Luigi nun erstmals auf ihre ausgewachsenen Persönlichkeiten und als neues Viererteam vereint machen sie sich sogleich auf, ihre Aufgaben zu erfüllen.

ENTWICKLERINFO AlphaDream

Neben einigen internen Studios besitzt Nintendo noch eine Anzahl von Second-Party-Entwicklern. Diese sind zwar eigenständige Firmen, entwickeln jedoch exklusiv für Nintendokonsolen. AlphaDream ist eines von jenen Entwicklerteams und hat sich bisher unter der Leitung von Mizuno Satoru ausschließlich auf Handheldspiele konzentriert. Während ihrem Bestehen seit dem 12. Januar 2000 wurden von dem 30 Mann starken Team, mit Sitz in Tokio, vor allem Spiele in Knuddeloptik entwickelt.

AlphaDreams Erstlingswerk **Tomato Adventure**, ein RPG für den GameBoy Color, fand leider nicht seinen Weg in westliche Gefilde, es wurde lediglich in Japan anno 2001 veröffentlicht. Die auch hierzulande bekannte Reihe namens **Hamtaro**, die sich rund um das allseits beliebte Haustier, den Hamster, dreht, war nur mäßig erfolgreich, sodass eine Veröffentlichung des kürzlich in Nippon erschienenen DS-Teils mit den knuffigen Nagetieren eher zweifelhaft ist. Zukünftige Projekte von AlphaDream sind bis dato keine bekannt, was sich aber sicherlich mit der E3 diesen Jahres noch ändern kann.



Neues Spiel, gleiches Konzept

Wie für Nintendospiele üblich, erscheint das Spiel hierzulande komplett eingedeutscht und mit DS-Card internem Speicher samt multilingualer, farbiger Anleitung. Lobenswert hierbei ist, dass dem Spieler zwei Spielstände zur Verfügung gestellt werden. Das Hauptmenü an sich ist eher schlicht gestaltet und bietet

neben den Standardfunktionen (Start, Kopieren etc.) auf dem Topscreen auch eine schöne Beschreibung vom Stand der Dinge des aktuell ausgewählten Savegames.

Als Besonderheit des Spiels ist natürlich an erster Stelle das Bruder-Feature zu nennen. Die Tatsache, dass jeder der Akteure seine persönlichen Eigenheiten

hat, nutzt das Spiel hervorragend aus und so wird das Kombinationspiel aller Fähigkeiten zu einem bestimmenden Element. Selbstverständlich lernt man im Verlauf des Spieles dazu, so dass der Anspruch der Rätsel im Spielverlauf zwar steigt, ohne aber dass man je vor schweren oder gar unlösbaren Aufgaben stünde. Die „Senioren“ lernen so eine Ballrolle und den Wirbelsprung, die „Junioren“ den Umgang mit dem Hammer und das Verschwinden und Bewegen unter der Erde. Als Ergänzung dessen können die Babys mittels Ballrolle platt wie Fludern gemacht oder via Wirbelsprung in luftige Höhen befördert werden. Dies eröffnet in den abwechslungsreichen Umgebungen, die von Wäldern über Fabriken bis hin zu Raumschiffen reichen, beinahe endlose Anwendungsmöglichkeiten.

Arbeitsteilung

Mario als abenteuererprobter und erfahrener Held läuft während des Spiels mit seinem Baby auf dem Rücken immer voraus und der grünbekappte Klempner samt seinem Baby hinterher. Natürlich müssen auch die besten Freunde mal getrennte Wege gehen, und so ist es auch möglich, die beiden Brüderpaare getrennt zu steuern. In diesem recht häufig vorkommenden Fall sind die Babys auf dem Topscreen abgebildet, Mario und Luigi entsprechend auf dem Touchscreen. Ein anderes Team wird mittels Knopfdruck ausgewählt und so können beispielsweise die richtigen Schalter zur richtigen Zeit mittels Hammerschlag

umgelegt werden. Dies ist nur ein Element, in dem das Double-screen Feature wirklich klasse ausgenutzt wird – ganz im Gegensatz zu dem Touchscreen, der nur in einer Minispielszene verwendet wird und dem Mikrofon, welches gänzlich ungenutzt bleibt. **Zusammen durch die Zeit** ist hier also eher ein Spiel der alten Schule. Weiterhin nutzt man diese Fähigkeit des DS in Zwischensequenzen, die teils in Spielgrafik, teils in netten Artworks gleich den Move-Erklärungen daherkommen.

3... 2... 1...Action!

Natürlich kein RPG ohne Kämpfe. Hier machte Entwickler Alpha Dream (siehe auch Extra-kasten) wieder alles richtig. Es ist euch freigestellt, ob ihr in einen Kampf gehen wollt oder nicht. Entsprechend könnt ihr den Gegnern entweder ausweichen, oder mit einem beherzten Sprung auf deren Kopf bereits vor Kampfbeginn einen Vorteil aus der Situation schlagen und ihnen ein paar KP abziehen. Zunächst einmal gibt es die Standard-attacken

„Sprung“ und „Hammerangriff“. Ein entsprechendes Timinggefühl sollte man schon haben, denn wenn man nicht im richtigen Moment die richtige Taste drückt, so erreicht eine Attacke nicht die gewünschte Wirkung. Außerdem gibt es noch Heilitems, sowie Angriffsitens mit denen man die Möglichkeit hat, entweder einem bestimmten Gegner oder allen Feinden auf einmal einen, wenn das Timing stimmt, erheblich größeren Schaden zuzufügen als mit einer Einzelattacke. Bei Angriffen der Gegner muss man nicht tatenlos zusehen, sondern kann mittels gut getimten Knopfdrücken feindlichen Angriffen ausweichen oder sogar den Spieß umdrehen und den Bösewichten Schaden zufügen. Nach Kampfende erhält man rollenspieltypisch Erfahrungspunkte und kann so die Statuswerte der Protagonisten erhöhen.

Schattenseiten

Um es gleich zu sagen: Wer noch nicht Besitzer dieses Spiels ist sollte das, sofern er keine Abneigung gegen Knuddelgrafik hat, noch nachholen. Was hier an Humor in den Dialogen und genial gemachten

Sprachsamples geboten wird, bekommt man als Spieler nicht alle Tage zu sehen. Auch die in sich schlüssige Story weiß zu überzeugen, sowie das Auftreten vieler alter Bekannter inklusive des schusseligen Professors I. Gidd aus **Luigis Mansion**. Aber es gibt auch Seiten, die den Spielspaß trüben: Es gibt keine wirkliche Oberwelt, sondern man wird über das Schloss der Gegenwart und Zeitstrudel direkt in die Dungeons geschickt. Somit ist das Spiel sehr linear für ein RPG und aufgrund der Karte auf dem Topscreen lösen sich die nur sehr spärlich gesäten Sidequests meist von selbst. Auch die zum Vorantreiben der Geschichte nötigen Rätsel kommen nie als wirkliche Kopfnüsse daher, zu deren zusätzlichen Vereinfachung tragen noch Erklärungen in Gesprächen oder „How To?“-Tafeln bei.

Nichtsdestotrotz ist **"Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit"** für alle Fans des Vorgängers ein Pflichtkauf und weiß 18 Stunden zu unterhalten, auch wenn dieser Teil nicht ganz die Qualität des ersten Parts erreichen kann. **ROBERT RABE**



Mario & Luigi Zus. durch die Zeit



Entwickler:	AlphaDream
Publisher:	Nintendo
Genre:	Action-RPG
Spieler:	einer

FAZIT:

Würdiger Nachfolger der SuperStar Saga

KOJI KONDO



Koji Kondo wurde am 3. August 1961 in Osaka, der drittgrößten Stadt Japans, geboren. Bereits mit fünf Jahren fing er an der elektrischen Heimorgel damit an, einfache Musikstücke zum Spaß zu schreiben. Dieses Hobby begleitete ihn nun viele Jahre lang, doch nachdem er seinen Abschluss an einer japanischen Highschool gemacht hat, entschied er sich überraschenderweise nicht für ein Musikstudium, sondern dem Studium allgemeiner Fächer und v.a. der Künste, obwohl er auch anderen Dingen sein Leben widmete. Er beschäftigte sich gern und oft mit der Malerei, aber auch weiterhin mit dem Remixen und Schreiben von Songs. So führte er ein Leben als Student, indem er sich der Musik nur in seiner eigenen Freizeit widmen konnte, obwohl sie noch immer seine größte Leidenschaft war, während er sein Geld mit einem Teilzeitjob verdiente. Doch Anfang der 80er Jahre ergriff er eine absolut einmalige Chance, denn er erfuhr durch eine Anzeige in der Zeitung, dass eine Firma namens „Nintendo“ Komponisten sucht, die Musik für ihre Spiele erstellen sollten. Kondo bewarb sich, wurde ohne Einsendung einer Kostprobe seines Könnens eingestellt und arbeitet seit 1983 bei Nintendo als Komponist. Zu Beginn seiner Karriere sah er sich jedoch immensen technischen Beschränkungen gegenüber: Wegen dem recht primitiven Soundchip des NES stand er vor der Herausforderung, Musikstücke zu komponieren, die dem Spieler nicht mit Eintönigkeit auf die Nerven gehen, aber auch einprägsam und wegen begrenzten Speicherplatzes so klein wie möglich sind. Jeder Nintendo-Fan weiß heute, dass er diese Hürde mit Bravour gemeistert hat: Die Melodien von Super Mario und Zelda sind dafür Beweis genug. Mit der Zeit stieg auch die Soundleistung von Nintendos Konsolen, während er auf dem SNES erstmals Stereo-Sound einsetzen konnte, war dies auf dem N64 bereits viel realistischer und aufwändiger möglich, der GameCube bot ihm dann nicht zuletzt dank einem deutlich größeren Speichermedium erstmals die Möglichkeit, Stücke in CD-Qualität zu komponieren. Er war nun nicht mehr großartig an technische Limitierungen durch die Konsole gebunden, ohne Probleme konnten nun Spiele auch durch ein ganzes Orchester vertont werden, ohne dass die Qualität beim Endprodukt in irgendeiner Form leiden würde. Der Soundtrack hat heute auch einen großen Anteil am Erfolg oder Scheitern eines Spiels: Was wäre ein „Ocarina of Time“ mit einem noch so genialen Gameplay gewesen, hätte Koji Kondo nicht die vielen

KEINE BILDER?

Ein Porträt ohne Bilder? Leider scheint Koji Kondo extrem kamerascheu zu sein. Zumindest hat Nintendo selbst keine Bilder ihres Meiser-Komponisten am Start. Die wenigen, die es gibt, dürfen wir hier nicht zeigen, ihr könnt sie euch aber unter dem folgenden Link ansehen:

<http://zelda-musique.perfect-zelda.net/rubrique-album-18-Koji+KONDO.html>

In unserer Serie „Im Porträt“ stellen wir euch wichtige Persönlichkeiten, Ikonen der Videospieleindustrie, vor. Während wir in der letzten N-Mag-Ausgabe 02/06 einen Blick auf niemand Geringeres als Shigeru Miyamoto geworfen haben, stellen wir euch diesmal eine Person vor, die ebenfalls einen nicht unerheblichen Teil am Erfolg vieler Nintendo-Serien hat: Koji Kondo, Komponist vieler bekannter Soundtracks. Die einprägsamen Melodien zu **The Legend of Zelda** und **Super Mario** sind seine berühmtesten Werke und wurden schon von unzähligen Spielern mitgesummt. Doch wer ist dieser Mann überhaupt, dessen Kompositionen sehr wichtig für die Beliebtheit dieser und weiterer Franchises haben?

epischen und das für die Zelda-Serie typische Abenteuer-Feeling vermittelnde, aber dennoch einprägsame Themes beigesteuert? Gerade bei Spielen wie Zelda ist es doch vor allem die Musik, die oft für die Gänsehaut verantwortlich ist, die einem beim ersten Spielen eines neuen Titels der Serie über den Rücken läuft – dass dies beim hoffentlich noch im Herbst dieses Jahres in Europa erscheinenden „Twilight Princess“ sicher nicht anders sein wird, versteht sich wohl von selbst. Auch Super Mario hat stark von Kondos Kompositionen profitiert, das Original-Theme von Super Mario Bros. erfreut sich heute noch bei vielen Millionen Menschen großer Beliebtheit und Bekanntheit, nicht nur unter Videopspielern, und lädt immer wieder zum Mitsummen ein. Zwar sind viele Leute der Meinung, nach 20 Jahren Mario ist das bekannte und beliebte Theme doch etwas überaltert, doch mindestens ebenso viele Fans möchten die altbekannten Klänge nicht missen, da sie zur Mario-Welt einfach dazugehören wie die Butter zum Brot. In all seinen Kompositionen lässt sich Koji Kondo seit jeher von Latin, Jazz und klassischer Musik. Letztere wissen Nintendofans spätestens seit der Titelmelodie der Zelda-Spiele zu schätzen, den Latin-Einfluss hat jeder Ocarina of Time-Spieler in der Gerudo-Festung herausgehört, den des Jazz beim Erklängen von Salias Lied. Im Gegensatz zu einigen seiner japanischen Komponisten-„Kollegen“, die eher westlich klingende Melodien für ihre Spiele komponieren, sind seine Stücke oft ostasiatisch angehaucht – eine Einzigartigkeit, die wohl nicht zuletzt der Grund dafür ist, dass Koji Kondo selbst hoch geachtete und berühmte Größen der Musikbranche wie Paul McCartney zu seiner Fangemeinde zählen darf.

Doch selbst Kondos Kritiker können nicht bestreiten, dass seine Werke, allen voran die Themes von Zelda und Super Mario, einen unvergleichlichen Charme versprühen, ohne den diese Serien nicht das wären, was sie heute sind: Einige der größten und wichtigsten aktuellen Videospiele-Franchises und wichtige Zugpferde Nintendos, deren Soundtracks einem oftmals nicht mehr aus dem Kopf gehen wollen, was hoffentlich noch lange so bleiben wird.

ANDREAS REICHEL

GAME-O-GRAFIE

- 1985** Super Mario Bros | NES
- 1986** The Legend of Zelda | NES
- 1988** The Legend of Zelda II | NES
- 1988** Super Mario Bros 2 | NES
- 1990** Super Mario Bros 3 | NES
- 1990** PilotWings | SNES
- 1991** Super Mario World | SNES
- 1992** The Legend of Zelda III | SNES
- 1993** Super Mario Kart | SNES
- 1993** The Legend of Zelda IV | GB
- 1993** Starwing | SNES
- 1994** Super Mario All-Stars | SNES
- 1995** Super Metroid | SNES
- 1996** SMW 2: Yoshi's Island | SNES
- 1996** Super Mario RPG | SNES
- 1996** Donkey Kong Country | SNES
- 1996** Super Mario 64 | N64
- 1997** Mario Kart 64 | N64
- 1997** Lylat Wars | N64
- 1998** PilotWings 64 | N64
- 1999** TLoZelda: Ocarina of Time | N64
- 2000** Super Smash Bros. | N64
- 2000** TLoZelda: Majora's Mask | N64
- 2001** Super Smash Bros. Melee | GCN
- 2002** Star Fox Adventures | GCN
- 2002** Super Mario Sunshine | GCN
- 2003** TLoZelda: Wind Waker | GCN
- 2006** New Super Mario Bros. | NDS
- 2006** TLoZelda: Twilight Princess | GCN

REINHÖREN: Kondos Werke findet ihr unter www.midishrine.com oder www.vgmusic.com



Die Kolumne im N-Mag

NEIDISCHE BLICKE ...

Nintendo galt eigentlich immer als innovativster aller großen Konsolenhersteller. Nicht zuletzt mit dem Revolution und dem DS zeigt Nintendo, dass sie diesem Ruf auch gerecht werden.

Dennoch: Momentan gibt es eine Reihe von Spielen auf dem Markt, die selbst Nintendo-Jünger vor Neid erblassen und auf die Konkurrenten blicken lässt.

Sony zeigt seit geraumer Zeit, dass auch sie neue Ideen haben, die sie unters Volk bringen.

SingStar ist der Anfang: Plötzlich merke ich, wie sich Bekannte, die Controller und Videospiele im Allgemeinen eher meiden, um die Mikrophone prügeln – im übertragenen Sinne natürlich.

Jeder will singen, jeder will auch mal der Star sein und jeder will die Videospieldisziplin in ihrer Paradeisziplin auf die Plätze weisen. Absolut genial: ich wage kaum zu schätzen, wie oft Sony das **SingStar**-Bundle mit PlayStation 2 und zwei Mikrophone an Gelegenheitsspieler verkauft hat.

Doch damit nicht genug, auch Sonys **EyeToy** hat seine Qualitäten. Ungeachtet der Tatsache, dass der Raum, in dem gespielt wird, lichtdurchflutet sein muss, reizt auch hier das einfache, aber geniale Konzept Alteingesessene und Gelegenheitsspieler. Die Idee, selbst Hauptfigur eines Videospieles zu werden, und selbst Gegner zu verprügeln, Raketen zu zünden oder Bälle zu fangen, ist an sich großartig – und auf der vergangenen E3 zeigte Sony, wie

sie sich die Zukunft von EyeToy auf der PlayStation 3 vorstellen. Mit zwei farbigen Bechern, die von der Kamera erkannt und von der Konsole unterschieden werden konnten, konnte man Wasser schöpfen und gelbe Quetschenten in der Wanne tränken. Wow, wenn das nicht mindestens eine kleine Revolution ist.

Doch auf zwei weitere Spiele müssen Nintendo-only-Zocker diesen Monat verzichten, die ihrerseits Neuerungen in verstaubte Genres bringen.

We Love Katamari ist zwar bereits der zweite Teil einer Serie, die Idee aber ist immer noch frisch genug, um Dauernörgler wie mich in Verzückung zu bringen. Man ist der Prinz des Universums und schiebt zu Beginn einen nur zentimetergroßen Ball vor sich, an dem alles kleben bleibt, was kleiner als der Ball ist. Dadurch wächst der Ball und bald kleben Autos, Häuser und Menschen an dem so genannten Katamari. Abgefahrene Grafik, ausgefallenes Spielprinzip – das hätte auch auf dem GameCube funktioniert. Und das andere ... **Shadow of the Colossus**? Tja, das bietet seinerseits ein neues Spielgefühl und faszinierende Atmosphäre, aber auch um das zu spielen, muss ich notgedrungen an die PS2 meiner Freundin ... die sie sich fürs **SingStar**-Spielen gekauft hat.

Manchmal aber schnapp ich sie mir und zock darauf eben jene Perlen, die mir auf dem Game Cube vorenthalten bleiben. **md**



Auch neu: www.n-mag.de

Neuer Monat, neuer Look – NMAG erstrahlt in neuem Gewand



Wie euch beim Anschauen der vorigen Seiten bestimmt schon aufgefallen ist, präsentiert sich das Magazin mit einem neuen Design. Der Grund hierfür ist der Schichtwechsel in der Redaktion. Ab sofort zeichnet sich Marvin Dere als Verantwortlicher für das Design und Layout des **NMAGs** aus. Mit ihm ist die Gestaltung des Magazins in professionellen Händen, denn er ist auch beruflich als Mediengestalter tätig. Neben dem neuen Design haben wir euch ein paar neue Rubriken, die euch bestimmt schon aufgefallen sind, eingebaut. Für die Zukunft planen wir eine Leserecke in der IHR zu Wort kommen sollt. Dafür bitten wir euch, uns zu schreiben. Egal ob ihr eine Frage zum Magazin, Anregungen oder Kritik habt oder uns eine Zeichnung zukommen lassen wollt, schreibt uns einfach an redaktion@n-mag.de.

Was meinst du?

Nintendo bringt schon nach einem Jahr eine neue DS-Version auf den Markt. Bereust du nun den frühen Kauf deines DS oder holst du dir auch den DS Lite, wenn er hierzulande erscheint?

Stimme ab auf www.n-mag.de. Das Ergebnis wird in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.

Ältere Ausgaben

Hi N-mag Team! Ich wollte euch nur kurz mitteilen, dass ich eure Ideen echt klasse finde und schon jetzt ein echter Fan bin. Mir ist aufgefallen, dass ihr in eurem Archiv keine älteren Ausgaben als Download anbietet. Könntet ihr mir daher ältere Ausgabe zuschicken?

Julian B.

Vielen Dank für deine Lobeshymnen! Wie du schon festgestellt hast, kann man sich auf den Archivseiten keine Ausgaben herunterladen. Das liegt schlichtweg daran, dass die Ausgaben 2–5 noch nicht im PDF Format waren, sondern als HTML-Seiten dargestellt wurden. Wir können deshalb keinen Download für die früheren Ausgaben anbieten.

Schreib uns!

Wünsche, Kritik oder sonstiges zum Magazin? Dann schreib uns doch einfach eine E-Mail an redaktion@n-mag.de



NMAG Kalender



1.3. | Nintendo gab kurz vor Erscheinen dieses NMAGs bekannt, dass **Phoenix Wright: Ace Attorney** nicht in Deutschland erscheinen wird. Wir bleiben dran ... Ärgerlich! Mehr dazu gibt's im nächsten NMAG!

17.3. | Wurmkur für den DS. Mit **Worms: Open Warfare** veröffentlicht Team 17 auf dem DS einen Klassiker. Gott sei Dank verzichtet man beim Handheld-Part auf die gewöhnungsbedürftige 3D-Ansicht und kehrt zu den Wurzeln der Wurmschlacht zurück.

25.3. | Am besten jetzt schon mal beim Versandhändler eures Vertrauens vorbestellen: **Animal Crossing: Wild World** erscheint am **31.3.** ...

11

12

19

20

25

28

Impressum & Partner (re.)

Das NMAG 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, Marcel Foulon, Marvin Dere, Robert Rabe, Damian Figoluszka

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, Katrin Konen

Layout: Marvin Dere

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 22.2.2006
(Diverse News wurden nachgereicht)

Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten

Bei Weiterverbreitung der Texte des NMAGs bedarf es einer ausdrücklichen Genehmigung des Betreibers von www.n-mag.de

Mit dem Einsenden von Texten und Dateien je-glicher Art gestattet uns der Verfasser, diese auf www.n-mag.de bzw. im NMAG zu veröffentlichen.

Weitere Informationen auf www.n-mag.de

Das passiert im März ...

5

6

7

8



23.3. | Iwata spricht: Auch dieses Jahr ist Nintendo auf der Game Developer Conference vertreten. Reggie Fils-Aime bestätigte bereits, dass man Neues zum **Revolution** erwarten darf.

23

16

24

31.3. | Die Kugel rollt. Flipperspiel meets Strategie in **Odama**, dem Kriegsspiel bei dem die Waffen nur aus einer überdimensionierten Kugel bestehen.

31

大玉



Umfrage 03/06

Auf www.n-mag.de, dem Portal dieses Magazins, 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 am Besten gleich einmal nach!



nFreaks.de



Nintendo Revolution.de



nodash.net
DIE NINTENDO NEWS FRONT



ZFANS.DE