10

Das Nintendo-Online-Print-Magazin Juni 2006

www.n-mag.de

NMAG

ALLE NEUIGKEITEN VON DER E3

ALLE SPIELE FÜR ALLE SYSTEME: WII, GAMECUBE, DS UND GBA

INHALT

HOT =Top-Titel

E3 SPEZIAL

2 Inhalt
4 **Top Five Charts** E3
6 **Media Briefing Nintendo**
9 **Wii - die Übersicht**

Statements zum Wii

14 Wir haben Redakteure großer Online-Portale zu ihrer Meinung über den Wii und der E3 befragt. Was sie uns zu berichten hatten, lest ihr hier.

15 **Rayman** Raving Rabbids
HOT 16 **Super Smash Bros.** Brawl
18 **Wii Sports**

Super Mario Galaxy

19 Peach wurde ins Weltall entführt, was Mario nicht auf sich sitzen lassen kann. Informationen zum ersten Wii-Spiel mit Mario findet ihr im Artikel.

HOT 20 **Super Paper Mario**
21 **DK** Bongo Blast
HOT 22 **Zelda** - Twilight Princess
HOT 26 **Zelda** - Phantom Hourglass
27 **Metroid Prime** Corruption
30 **DS - die Übersicht**
31 **StarFox** DS
31 **Chibi Robo** Park Patrol
HOT 32 **Yoshi´s Island 2**

INTERN

33 Leserecke
34 Kalender
34 Impressum

Wii 9

Seine Spiele, seine Geheimnisse und mehr

Liebe Leser,

Wir waren sehr verdutzt, als wir kurz nach dem Erscheinen der Mai-Ausgabe ein altes, eingestaubtes Buch in unserem Regal gefunden haben. „Drei-Gänge-Menüs-Exquises", so der Titel des Buchs. Wir blätterten ein paar Seiten darin und stießen dabei auf ein interessantes Rezept: E3 - Gelingen in drei Gängen:

1. Man nehme einen extragroßen Raum, in dem alle eingeladen Speisegäste hinein passen, platziere im Vordergrund eine Showbühne und lasse das Bühnenprogramm durch einen sympathischen, einflussreichen Mann des Menüs beginnen.

2. Nun gibt man eine große Portion an gut aussehenden und selbst erklärenden Videos hinzu, auf die alle Gäste gewartet haben. Abgerundet wird das ganze durch eine kleine Briese an Neuankündigungen für ein tot geglaubtes System.

3. Um die Gäste auch auf jeden Fall zufrieden zu stellen, sollte man ihnen gestatten, selbst am Kochen teilzunehmen. Dies erhöht den positiven Eindruck und Empfindung des Menüs.

Beachtet man alle diese Anweisungen kann man ein besonders gelungenes E3 Menü servieren.

In diesem Sinne, viel Spaß mit unserer E3 Spezial Ausgabe.

Euer NMag Team

E3
2006
Spezial

TOP FIVE

Die Highlights der E3

(Redaktionsintern abgestimmt)

1. Zelda Twilight Princess Seite 22

2. Super Mario Galaxy Seite 19

3. Super Paper Mario Seite 20

4. Zelda Phantom Hourglass Seite 25

5. Yoshi´s Island 2 Seite 32

E3 MEDIA BRIEFING

Iwata kam, sah und revolutionierte

Am 9. Mai 18:30Uhr deutscher Zeit war es endlich soweit: Die alljährliche E3 Pressekonferenz stand vor der Tür! Bereits Monate im Voraus angekündigt, sollte sie dieses Jahr im Kodak Theater, dem Heim der Oscars stattfinden. Man wählte die Location nicht aus irgendwelchen Gründen: zum ersten konnte so die enorme Nachfrage an Sitzplätzen dieses Jahr befriedigt werden (3000 waren verfügbar), zum anderen stand natürlich die Enthüllung der neuen Heimkonsole Wii auf dem Programm die Big N in einem angemessenen Rahmen feiern wollte. Um auch den Daheimgebliebenen etwas zu bieten, organisierte Nintendo kostenlose Videostreams auf einigen großen amerikanischen Videospieleportalen.

Konzentration auf das Wesentliche

In den vergangenen Jahren wurden die ersten zehn Minuten der eine Stunde dauernden Pressekonferenz meist für die Darlegung von Verkaufszahlen und Geschäftsergebnissen genutzt. Dieses Jahr bekamen wir aber ein voll gepacktes Programm zu sehen. Eröffnet wurde die Show diesmal von Shigeru Miyamoto persönlich, der dank der Wiimote dem Publikum sein bislang verborgenes Talent als Dirigent zeigte. Direkt darauf wurde ein erster Wunsch der versammelten Presse erfüllt: bewegte Bilder von Wii Titeln. Excite Truck, Red Steel, Metroid Prime 3, Mario Galaxy und andere Titel erblickten das Licht der Welt.

Innovationen müssen her!

Nintendos E3 Held der letzten Jahre, Reginald Fils-Aime (besser bekannt als Reggie), fuhr mit einem Erklärungsversuch fort, warum Nintendo sich entschieden hat den Wii zu dem zu machen was er heute ist. Es ist Nintendos Bestrebung Videospiele zu einem Medium für jedermann zu machen. Hierzu stellte er dem Publikum die Frage, ob es jemanden kenne der noch nie einen Film geschaut oder ein Buch

„PLAYING IS BELIEVING – SPIELEN HEIßT GLAUBEN“

Miyamoto begrüßt das Publikum mit einer musikalischer Showeinlage.

Iwata spricht über die Connection24-Funktion des Wii.

Reggie spricht über die Spiele für den Wii.

gelesen hätte. Natürlich ist dies nicht der Fall, sagt Reggie. Dann fragte er die Zuschauer ob sie jemanden kennen würden der noch nie mit Videospielen in Berührung gekommen ist. Er wettet, dass dem so ist. Als Folge dessen muss ein Videospielsystem einfach zugänglich sein, und genau auf diesen Hintergrundgedanken baut das Konzept des Wii auf.

Ein paar Geheimnisse bleiben

Etwas enttäuscht hat Nintendo auf der Faktenlinie: Es wurde kein Preis und kein Launchdatum genannt. Einzig die Schlagwörter „günstig" und „4 Quartal 2006" fielen. Auch wurde im Verlauf der Messe gesagt, dass noch nicht alle Geheimnisse um die Hardware des Wii entlüftet seien. Ein Geheimnis gab man dann doch preis: in jeden Controller wird ein Lautsprecher integriert sein, der für ein noch intensiveres Spielgefühl sorgen soll. Im Anschluss wurde Nintendos neuestes Baby auch endlich in Aktion gezeigt: Zelda: Twilight Princess und Red Steel wurden dem Publikum live demonstriert. Um einen Gesamteindruck über das Wii-Lineup zu geben wurde ein weiterer Trailer mit angekündigten Spielen gezeigt der Großteil von ihnen soll exklusiv sein.

„ACTIONS SPEAK LOUDER THAN WORDS – ACTION SAGT MEHR ALS WORTE"

Neuer Spielspaß für unterwegs

Obwohl man sich dieses Jahr eindeutig auf den Wii konzentrierte, so verlor man doch einige Worte über den Innovationshandheld DS. Erfolge mit der Touch Gennerations Reihe (Nintendogs, Brain Training etc.) und der Nintendo WiFi Connection wurden hier hervorgehoben. Beinahe nebenläufig wurden mehrere DS-Titel und der DS Lite gezeigt.

Glück muss man haben...

Wie viele von euch sicher gesehen haben, veranstaltete Nintendo in Kooperation mit AOL ein Gewinnspiel, das dem Gewinner die Möglichkeit bot, live im Kodak Theater dabei zu sein und auf der Bühne den Wii anzuspielen. Der glückliche Gewinner durfte dann

„CHANGE IS GOOD – VERÄNDERUNG IST GUT“

schließlich zusammen mit Reggie, Miyamoto und Nintendo Präsident Satoru Iwata, der zuvor das Feature Wii Connect 24 ankündigte, Wii Sports Tennis vor der versammelten Presse vorführen. Man hatte dabei sichtlich seinen Spaß. Nach dieser Präsentation war das Media Briefing auch so gut wie zu Ende und Reggie trat ein letztes Mal auf die Bühne. Er schloss mit Nintendos Sicht auf den Videospielemarkt. Wichtig sei das Spielgefühl, die Grafikbetrachtet man als zweitrangig. Man brauche Revolution, nicht Evolution im Spielemarkt. Nintendo sieht sich selbst als eine Firma die nicht vor Risiko zurückschreckt, sie fordern es heraus. Denn Risiko erlaube Fortschritt.

Unterm Strich war die E3 Pressekonferenz Nintendos ein voller Erfolg. Auch wenn nicht jedes Detail behandelt wurde, so bekamen wir doch die grundlegenden Konzepte und Spielideen vermittelt. Wir können den angestrebten weltweit gleichzeitigen Launch jedenfalls kaum erwarten.

Robert Rabe

Iwata spielt gegen Miyamoto Tennis auf der Showbühne und verliert haushoch.

Here wii go - Die Spiele, seine Geheimnisse und der Launchtermin

Angefangen hat alles auf der E3 2004, als Satoru Iwata in einigen Sätzen ankündigte, dass Nintendo bereits am Gamecube-Nachfolger arbeitet und dieser ein komplett neues Spielgefühl liefern wird. Ab diesem Zeitpunkt ging es los mit einigen Fakes (Erfindungen in Bildform von gelangweilten Menschen, zum Beispiel vom Controller). Der berühmteste Fake ist wohl der Nintendo ON. Ein von Pablo Belmonte kreiertes Video einer Virtual Reality-Konsole bestehend aus einem Helm, der kabellos von der Bodenstation Daten empfangen konnte. Dieses Video erschien wenige Tage vor der E3 2005 und ging innerhalb kürzester Zeit um die Welt. Es wurde auch von Experten als sehr glaubhaft eingestuft weil es sehr aufwändig animiert und in Szene gesetzt war. Nach dem Media Briefing auf der E3 2005 war eigentlich klar das der Nintendo ON nur ein Hirngespinst war, doch viele fühlten und fühlen sich bis heute durch verschiedene Zufälle und Bilder in ihrer Theorie der wirklichen Existenz des Nintendo ON bestätigt. So spiegelt sich zum Beispiel das Kodak Theatre in dem Nintendo ihre Pressekonferenz 2006 abgehalten hatte in Bildern des Helms, die Bilder sind jedoch weit älter als die Nachricht, dass die Konferenz dort abgehalten werden würde.

Doch zurück zur Pressekonferenz 2005. Dort wurde von Iwata zum ersten Mal der Wii mit den Worten „This is our Revolution" der Öffentlichkeit präsentiert. Eigentlich war es nur ein kleiner schwarzer Quader, doch dies konnte die Freude treuer Nintendo-Fans nicht mindern. Hier wurde auch schon ein großes Feature des Wii der Öffentlichkeit näher gebracht: die Virtual Console. Sie ermöglicht es Nintendo und anderen Entwicklern klassische Games von deren Konsolen über das Internet zum kostenpflichtigen Download anzubieten. Es wird von Beginn an ein großer Katalog an Classics angeboten. Nintendo wird ihre First Party Games für NES, SNES

Designwechsel: Die Wiimote und die Nunchuk-Erweiterung besitzen nun eine ergonomischere Form.

METROID PRIME 3

WII SPORTS

und N64 über die Virtual Console verkaufen, andere Entwickler werden garantiert folgen. Kurz vor der E3 2006 bestätigten auch SEGA und Hudson ihre Zusammenarbeit mit Nintendos Virtual Console. SEGA wird fürs erste ihre Megadrive-Titel über den Wii verbreiten, Hudson Spiele des weniger bekannten Turbo Grafx (PC Engine).

Aber was bei dieser Präsentation fehlte war der Controller. Den wollte Nintendo erst später vorstellen, da sie Angst hatten die Konkurrenz könnte etwas abkupfern. Die Enthüllung fand dann auf der Tokio Game Show 2005 statt. Vor einem großen Reporterpublikum stellte Iwata den Controller vor. Dieser ähnelt einer Fernbedienung und hat auch so manches damit zu tun. Das besondere an diesem Controller ist nämlich, dass er Bewegungen genau bestimmen kann. Dies geschieht zum einen über eingebaute Gyrosensoren, welche Neigungen des Controllers feststellen, aber auch durch Infarotsensoren und einem Empfänger, der vor dem Fernseher aufgestellt wird. Durch diesen kann die genaue Position des Controllers im Raum bestimmt werden, so kann man ihn zum Beispiel bei Zelda als Schwert benutzen oder bei Wario Ware für die unzähligen Minigames wie etwa Kniebeugen. Das Problem an diesem Controller ist nur das Fehlen eines Control Sticks und allgemein der wenigen Tastenzahl. Deswegen zeigte Nintendo gleichzeitig mit der Wiimote das Nunchuk-Addon. Dieses ist ein kleiner Control Stick mit wenigen zusätzlichen Tasten, welcher an den Extension-Slot an der Unterseite der Wiimote angesteckt wird.

Was sehr interessant war, ist der Fakt, dass zu diesem Zeitpunkt noch immer keine Screenshots oder Videos der Spiele für den Wii gezeigt wurden, und auch keine Hardwaredetails bekannt waren, da man bei Nintendo der Überzeugung war, dass diese nicht so wichtig sind. Es gab zur Grafik zu dieser Zeit zwei

RAYMAN RAVING RABBIDS

WARIO WARE SMOOTH MOVES

RED STEEL

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

Statements: Das erste kommt von Satoru Iwata persönlich und wurde von ihm auf der Pressekonferenz 2005 zum Besten gegeben: „When you see the graphics, you will say WOW!" (Wenn man die Grafik sieht, wird man WOW sagen), das Zweite war, dass Ingame-Grafik erst auf der E3 2006 gezeigt werden würde.
Danach wurde es eine Zeit lang still um den Nintendo Wii. Knapp zwei Wochen vor der E3 wurde mit „Wii" der endgültige Name bekannt gegeben. Wii stammt vom englischen Wort „we" ab. Wii wie wir!

Zu Beginn war die Aufruhr groß. Die wenigsten mochten den Namen, fanden Vergleiche wie das englische „Wee", was soviel wie Pipi heißt und manche waren soweit den Wii nur wegen des Namens nicht zu kaufen. Von Iwatas Seite bekam man zu hören, dass der Name Wii unter anderem gewählt wurde, weil er sehr einfach ist und Nintendo keine langen Namen mehr wollte, die dann in Abkürzungen enden wie beim GBA. Laut Iwata gibt es viel zu viele, die nicht wissen, dass der GameBoy Advance das gleiche ist wie der GBA. In einem Interview sagte Matt Atwood, PR Manager von Nintendo of Amerika, dass das Entsetzen über diesen Namen von Nintendo erwartet wurde, doch er ist der festen Überzeugung, dass sich Wii in der Reihe komischer Namen genauso wie Google oder Napster etablieren wird.

Am Dienstag dem 09. Mai 2006 war es dann endlich so weit. Nach zwei Jahren Wartezeit wurde endlich der Wii präsentiert. Die Pressekonferenz begann mit Shigeru Miyamoto, der auf die Bühne trat und mit der Wiimote ein virtuelles Orchester dirigierte. Danach wurden erste bewegte Bilder gezeigt, ein Zeitpunkt, wo nur wenige Nintendo-Fans nicht vor Freude Herzklopfen bekamen. Genaueres über die Pressekonferenz könnt ihr auf Seite 6 nachlesen. Hier wurde auch ein weiteres Feature der Wiimote zum ersten Mal erwähnt Die Wiimote

EXCITE TRUCK

SMASH BROS BRAWL

enthält nämlich einen kleinen Lautsprecher in der Mitte. Dieser Lautsprecher erlaubt es den Entwicklern noch ein wenig mehr Realismus in den Wii einzubauen. So wird man zum Beispiel bei Zelda, wenn man einen Pfeil schießt zuerst das Rauschen des Pfeils nur aus dem Wiimote-Lautsprecher hören, auf diesem wird es dann immer leiser und am Fernseher immer lauter. Dies vermittelt dem Spieler das Gefühl selbst den Pfeil geschossen zu haben.

Ein weiteres interessantes Feature ist Nintendos Connect 24-Service. Der Nintendo Wii wird, sofern man es ihm gestattet, rund um die Uhr online sein. Sobald man den Wii ausschaltet bleibt er noch in einer Art Standby-Modus, bei dem er dank modernster Technik nicht viel mehr Strom verbraucht wie eine LED. In diesem Standby-Modus ist der Wii dauernd live. So könnte es zum Beispiel sein, dass sobald neue Strecken für Excite Truck oder neue Figuren für Super Smash Bros. Brawl veröffentlicht werden, er sie automatisch herunterladen und speichern könnte.

Nintendo hat aus dem Debakel beim Release des Gamecube offenbar einiges gelernt, beim Wii wird man von Anfang an mit Top-Titeln überschüttet. Shooter-Fans kommen auf ihre Kosten mit Metroid Prime 3: Corruption, dem neuen Teil der Metroid-Reihe, welcher wieder von den Retro Studios in Texas entwickelt wird. Ein zweiter Shooter kommt von Ubi Soft mit dem Namen Red Steel. Red Steel gibt dem Spieler neben normalen Schusswaffen die Möglichkeit mit dem Schwert zu kämpfen, welches mit der Wiimote auch wunderbar

Für die Spiele der Virtual Console gibt es diesen Spezial-Controller.

möglich ist, indem man sie einfach schwingt wie ein Schwert. Sportspiele werden auch genügend geliefert, Nintendo bringt mit Excite Truck den indirekten Nachfolger von Excite Bike. Bei diesem wird der Controller gehalten wie ein Lenkrad, was auch wieder ein komplett neues Spielgefühl bringt. Ein weiteres Spiel von Nintendo ist wohl eines der interessantesten: Wii Sports. Wii Sports besteht unter anderem aus Golf, Tennis und Baseball-Spielen. Außerdem arbeitet EA an einer eigens für den Wii programmierten Version von Madden 05 und Activision bringt Tony Hawks Downhill Jam. Natürlich darf beim Launch auch Wario Ware nicht fehlen. Neu bei Wario Ware: Smooth Moves ist, dass das Spiel vor jedem Minispiel vorgibt wie der Controller zu halten ist. Es gibt einige Minigames die ziemlich anstrengend wirken. So gibt es unter anderem eines, bei dem man sich den Controller über den Kopf halten soll und Kniebeugen machen muss. Natürlich ist das nur eines der über 200 Minispiele, die im neuen Wario Ware enthalten sind. Adventurefans erwartet ein ganz besonderer Titel. Nintendo hat nun endlich offiziell bestätigt, dass The Legend of Zelda – Twilight Princess auch auf dem Wii erscheinen wird, mit für den Controller angepassten Funktionen und einem Breitbildmodus. Außerdem entwickelt Square Final Fantasy: Crystal Chronicles -- Crystal Bearers, welches möglicherweise auch ein Launch-Titel wird. Aber auch im Jump'n'Run-Gebiet wird einiges geboten. Super Mario Galaxy ist ein sehr viel versprechender neuer Teil der Mario-Reihe, in dem Mario diesmal auf vielen kleinen Planeten agiert um wieder mal Prinzessin Peach zu retten. SEGA startet gleich mit zwei Titeln, nämlich Sonic Wild Fire und Super Monkey Ball: Banana Blitz. Es gibt natürlich noch mehr interessante Titel wie Super Smash Bros. Brawl, Project H.A.M.M.E.R. oder Disaster: Day of Crisis, welche alle drei von Nintendo kommen. Diese Spiele sind natürlich nicht alles Launch-Titel, kommen aber über das erste Jahr verteilt heraus.

Dass der Wii noch mindestens ein Geheimnis hat, wurde von Nintendo nach der E3 bestätigt. Der Wii wird im vierten Quartal 2006 erscheinen, über den Preis ist noch nicht mehr bekannt, außer dass er weit weniger als die Konkurrenzprodukte kosten wird. Experten rechnen mit ca. €200 und einem Release-Datum Mitte Oktober.

Emanuel Liesinger

Wurden die Erwartungen erfüllt?

STATEMENTS

Der Wii ist enthüllt, Spiele wurden gezeigt und neue Geheimnisse der Newgeneration-Konsole wurden verraten. Doch hat Nintendo wirklich all die Erwartungen erfüllt, die viele Fans an sie hatten? Wir haben uns einmal bei Redakteuren großer Onlineseiten erkundigt, was sie zum Wii zu sagen haben.

Christian Leuenberg, wiiinsider.de

Wii besticht vielleicht nicht durch Grafik, dafür aber durch Innovation und ein besonderes Spielerlebnis. Neben dem einzigartigen Controller bietet die Konsole viele weitere interessante Features, wie z.B. die Virtual Console. Ich denke, Nintendo geht damit den richtigen Weg - anstatt sich in die Reihe der sogenannten Next-Generation-Konsolen einzureihen, eröffnet man eine neue Ära: New-Generation. Was mit DS begonnen wurde, wird mit Wii im Heimkonsolenbereich weitergeführt. Ich bin mir sicher, man wird mit der Konsole eine breite Masse ansprechen und durch eine entsprechende Preispolitik wieder ganz oben im Markt mitspielen. Ich freue mich auf jeden Fall sehr auf Wii.

Patrick Hänsel, wii-play.de

Bisher macht Nintendo, unserer Meinung nach, alles richtig. Seitens der Kunden und der Entwickler geht man jeweils auf die individuellen Bedürfnisse jener Gruppen ein. Einerseits Innovation und neue Spielideen, andererseits geringe Entwicklungskosten um diese neuen Konzepte einfach und effektiv umsetzen zu können.. Nintendo hat es zudem geschafft, das Hauptaugenmerk auf das Gameplay zu fixieren, wobei sich der Wii auch in Sachen Grafik ganz und gar nicht verstecken muss. Die neuen Gameplay-Elemente des Wii erzeugen ein tieferes, spürbareres Realismusgefühl, welches man allein durch pure Grafikpower nie erfahren wird.

Tim Neldner, playwii.de

"**You will** say wow!" - so Nintendos Präsident Iwata auf der E3 des letzten Jahres, nachdem an der grafischen Leistung des Wii Zweifel geäußert wurden. Nun, jetzt, ein Jahr später wissen wir - Iwata hatte irgendwie doch recht! Mag sein, dass das ein oder andere gezeigte Wii-Spiel noch nicht wirklich den Anforderungen gerecht wird, aber Titel wie Red Steel, Super Mario Galaxy oder Sonic Wildfire beweisen eindrucksvoll, dass uns mit dem Wii eben doch keine "aufgepimpte Xbox" ins Haus steht. Klar, an die Grafiken einer Playstation 3, mit ihrem achso innovativen Controller und auch an die einer Xbox360 kommt man mit dem Wii nicht ran - nicht jetzt und wahrscheinlich auch nicht später. Doch zum Glück ist uns ja allen bewusst, dass nicht die Technik den Wii ausmacht, sondern das einzigartige Gameplay. Und dass dieses einfach nur überzeugen kann, das sollte spätestens jetzt, nach der E3, wirklich jedem Spieler dort draußen klar sein.

Plattform: Wii **Termin:** 4. Quartal

RAYMAN RAVING RABBIDS

Stylisch, verrückt, Rayman Raving Rabbids!

Ein wenig in der Masse untergegangen ist auf der E3 Ubisofts Next-Gen Rayman-Titel mit dem Namen Rayman Raving Rabbids. Neben Ubisofts Red Steel wird aber voraussichtlich auch der Held ohne Gliedmaßen in einem neuen Abenteuer zum Launch der Wii-Konsole erscheinen. Das auf der E3 präsentierte Video zum Spiel zeigte, dass Rayman auf eine verrückte, aber zugleich auch stylische Weise gegen Invasionen von zerstörerischen Hasen antreten wird. Dabei wird der Bewegungssensor des Wii-Controllers dazu genutzt, um spezielle Moves wie Fausthiebe, Tritte und vieles mehr ausführen zu können. Es bedarf etwas Kraft in den Armen, um alle Hasen besiegen zu können. Dabei handelt es sich nicht nur um zwei oder drei von diesen Gegnern, die ab und zu mal erscheinen, sondern um riesige Massen, die alle darauf warten, Rayman im wahrsten Sinne des Wortes zu vermöbeln. Um für Verwirrung im Reich der Killerhasen zu sorgen, verkleidet sich Rayman im Laufe des Spieles in verschiedene Figuren. Angefangen bei einer Afro-Frisur, bis hin zu einem Punk-Kostüm werden viele Verkleidungsmöglichkeiten vorhanden sein, die Witz in das Spiel bringen. Es wird aber nicht nur Kampf-Passagen im Spiel geben. Um Abwechslung in das Spielgeschehen zu bringen wird man bei einigen Abschnitten des Spiels zum Beispiel auf dem Rücken einer Spinne durch die Gegend laufen, oder auf einem Vogel durch schmale Gassen fliegen. Auch hier wird mit der Bewegung des Wii-Controllers gesteuert.

Grafisch zeigt sich Rayman Raving Rabbids von einer eher bescheidenen Seite. Zwar ist die Grafik zweckentsprechend, jedoch nicht ganz auf Next-Gen Niveau. Es muss allerdings erwähnt werden, dass die Entwickler bis zum Wii-Launch noch genug Zeit haben, um dem Spiel den letzten Feinschliff zu verpassen. Wenn alles gut läuft können wir mit dem Titel definitiv zum Wii-Launch gegen Ende des Jahres rechnen!

Damian Figoluszka

Rayman im Disco-Look heizt den Hasen mächtig ein.

Plattform: Wii **Termin:** 2007

SUPER SMASH

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist der stärkste Held im Land?

Als meist verkaufter Gamecube-Titel in den USA, war es wohl keine Überraschung, dass Nintendo auf der letzten E3 einen Super Smash Bros. Ableger für den Wii ankündigte. Auf der diesjährigen E3 wurden nun erste Informationen dazu preisgegeben. Super Smash Bros. Brawl wird unter der Leitung von Masahiro Sakurai entwickelt, der auch schon an den vorangegangen zwei Serienteilen mitgearbeitet hat. Sakurais Meinung nach, war Super Smash Bros. für das N64 im Singlplayer-Modus bei Weitem noch nicht ausgefeilt genug, da er nicht genügend Zeit dafür gehabt hatte. Mit der Gamecube Version hat man den Singleplayer-Modus verbessert, trotzdem wolle er ihn im Wii-Ableger noch ansprechender für den Einzelspieler gestalten. Auch der Mutliplayer-Modus soll ausgereifter werden. So wird Super Smash Bros. Brawl ein Titel

Grafikpracht: Bei Marios Hose kann man den schönen Jeans-Look erkennen.

BROS. BRAWL

für die WiFi Connection. Wie viele Spieler dabei in einem Online-Match gegeneinander antreten können, sei noch nicht festgelegt, man ziehe aber vor allem ein Vier-Spieler Match in Betracht.

Des Weiteren gab er bekannt, dass die vielen Möglichkeiten der Wiimote möglicherweise nicht ausgenutzt werden. Anstatt mit der Wiimote und dem Nunchuk-Erweiterung zu spielen, wird das Spiel eventuell eine klassische Steuerung besitzen. Entschieden sei das aber bis jetzt noch nicht endgültig.

Super Smash Bros. Brawl wird definitiv kein Launch-Titel für den Wii sein und wird daher erst 2007 erscheinen.

Jonas Weiser

Neue Charaktere braucht das Land

Neben vielen alten Gesichtern aus den Smash Bros. Teilen, wie zum Beispiel Mario, Link, Kirby und Co. wird es auch zahlreiche neue Charaktere zum Spielen geben. Bestätigt wurde bis jetzt, dass Wario, Pit (bekannt aus Kid Icarus), Metaknight aus den Kirbyspielen, Samus im Zero-Suit und Solid Snake sich in Brawl die Ehre geben werden. Weitere, noch nicht enthüllte Charaktere, sollen folgen.

WII SPORTS

Mit diesem Spiel wird das Gameplay des Sportgenres revolutioniert

Dreifach hält besser. In Wii Sports sind die Sportarten Tennis, Golf und Baseball vetreten.

Welches Spielkonzept ist euch zuerst in den Kopf gekommen als ihr von den Fähigkeiten der Wiimote gehört habt? Vielen mit Sicherheit ein Sportspiel. Genau an diesen Gedanken knüpft Wii Sports an.

Das von Nintendo entwickelte Wii Sports liefert euch in Minimaloptik präsentierte Umsetzungen von Baseball, Golf und Tennis. Nintendo selbst sagt, dass dem finalen Produkt durchaus noch das eine oder andere Spiel hinzugefügt werden könnte. Da man sich bei dieser Aussage nicht ausschließlich auf die virtuelle körperliche Betätigung beschränkt, vermuten wir dass die auch auf der E3 präsentierten Tischtennis-, Flug- bzw. Orchestersimulationen der Kompilation noch hinzugefügt werden.

Auch wenn Wii Sports in grafischer Hinsicht sehr bescheiden daher kommt, so bietet es doch mit der Möglichkeit dem Sporthelden ein individuelles Gesicht zu editieren ein nettes Gimmick in dieser Richtung.

Das Spielprinzip der 3 Sportumsetzungen ist denkbar einfach: Im für einen Spieler ausgelegten Golf spielt ihr mit der Wiimote nicht anders als ihr es mit einem echten Golfschläger tun würdet. Ihr schwingt realitätsgetreu eure Arme und schlagt so vom Tee ab. Je schneller ihr die Bewegung ausführt, desto härter wird der Schlag im Spiel. Putten müsst ihr natürlich auch. Hier ist an Stelle eines kraftvollen Abschlages jedoch Feingefühl gefragt.

Beim Baseball verhält es sich ähnlich wie beim Golf: der Wii Controller wird zum Sportgerät. Dabei hängt der Homerun von 2 Faktoren ab: Timing und Schlaggeschwindigkeit. Enthalten ist auch ein 2 Spieler Modus in dem ein Spieler pitcht und der andere den Ball des Gegenspielers fängt.

Wie in den beiden anderen enthaltenen Umsetzungen kommt in Wii Tennis die Steuerung intuitiv daher: Greift zum Racket und führt alle wichtigen Techniken wie Vorhand, Rückhand, Lobs oder

Smashbälle aus. Die Aufgabe des Spielers besteht einzig im Schlagen des Balles, die Bewegung der Spielfigur erfolgt voll automatisch. Man wird mit bis zu 4 Personen spielen können, eventuell fehlende menschliche Mitspieler können wahlweise durch CPU-Kontrahenten ersetzt werden.

Robert Rabe

Plattform: Wii **Termin:** n.n.b.

Ein Klempner im Weltall

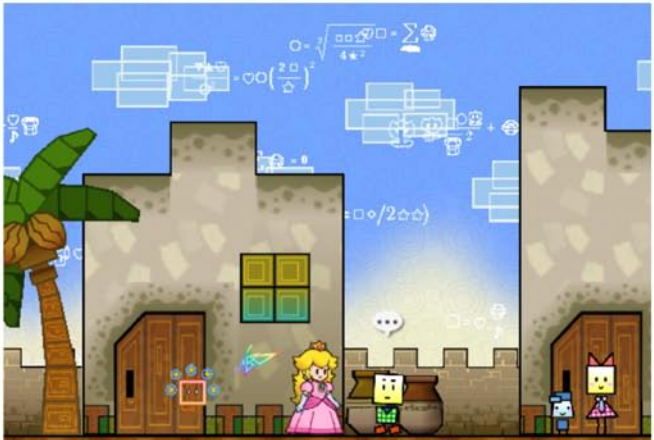
Ein Highlight auf der diesjährigen E3 stellte sicherlich auch Super Mario Galaxy dar, der Titel, der lange Zeit unter dem Namen Mario 128 bekannt war. Kaum jemand hätte gedacht, dass Mario in seinem nächsten großen Abenteuer durch die Galaxie hüpfen muss, weswegen der Titel für viele erstaunte Gesichter sorgte. Auf der Nintendo Pressekonferenz bekam man leider recht wenig vom Spiel zu sehen, allerdings konnten sich die Besucher der E3 anhand einer Super Mario Galaxy Demo selbst in der Galaxie behaupten! Die Demo war eine Art Tutorial, in dem die Steuerung näher erläutert wird. Angefangen auf der Star World erklärt Toad, der an verschiedenen Stellen der kleinen Welt zu finden ist, wie spezielle Moves mit dem Controller ausgeführt werden. So macht man beispielsweise eine schnelle Drehung, indem man den Controller schnell nach links und rechts schüttelt. Die gezeigten Welten waren allesamt sehr klein, der Clou besteht aber darin, dass Mario von Welt zu Welt geschossen wird und auf diese Weise verschiedene Teile der Galaxie erforschen kann. Um auf eine andere Welt zu gelangen, muss eine schnelle Drehung bei dem Hauptstern der Welt, auf der sich Mario befindet, durchgeführt werden. Dieser schießt den Klempner anschließend auf eine andere Welt. Die Gravitation einer Welt ermöglicht es Mario, sogar kopfüber auf der Südseite der Welt laufen zu können. Grafisch zeigt Super Mario Galaxy, dass der Wii mehr Power hat, als die Last-Gen. Das Spiel wirkt insgesamt sehr rund, es gibt plastisch wirkende Oberflächen zu sehen und einige schöne Effekte zeigen, dass ein nicht nur gameplaytechnischer, sondern auch grafischer Next-Gen Titel auf uns zukommt. Ganz nett ist auch die Tatsache, dass der Controller-Lautsprecher genutzt wird. Der altbekannte Sound, der erklingt, wenn man eine Münze aufsammelt, kommt nun nicht mehr aus den Fernseher-Lautsprechern, sondern aus dem Lautsprecher des Controllers. Dies trägt dazu bei, dass sich der Spieler vom Gefühl her näher am Spiel befindet. Ein Multiplayer-Modus soll laut Nintendo Analysis and Development's General Manager Takahashi Tezuka ebenfalls enthalten sein. Dabei soll es sich nicht um einen Versus-Modus, sondern vielmehr um einen Coop-Modus handeln. Wir sind sehr gespannt auf Super Mario Galaxy. Das Galaxie-Szenario bringt frischen Wind in die Mario Serie und die vielen Innovationen sowie die fantastische Grafik machen die Wartezeit auf den Wii nicht gerade einfach. Ob Super Mario Galaxy zum Start der Konsole erhältlich sein wird steht nicht fest, allerdings wird der Titel auf jeden Fall in den ersten sechs Monaten nach dem Wii-Launch erscheinen, falls man es zum Start nicht hinbekommen sollte.

Damian Figoluszka

Plattform: GCN **Termin:** 4. Quartal

SUPER PAPER MARIO

Mario verabschiedet sich vom GameCube ...



Neben Mario könnt ihr auch noch Peach und Bowser steuern.

.... mit dem wohl neben Zelda letzten großen Highlight, das für den Würfel veröffentlicht werden wird. Anders als der Name vermuten lässt, handelt es sich bei Super Paper Mario nicht um ein Rollenspiel, sondern vielmehr um ein klassisches Jump & Run alter Schule. In 8 Welten voller Fallen, Items und Puzzles, die unter anderem auch im Weltraum sowie auch auf der Erde angesiedelt sind, bestreitet ihr euer Einspieler-abenteuer entweder mit Mario, Peach oder Bowser. Dabei wird man, wie ein Video zeigt, an bestimmten Stellen im Spiel zwischen den Charakteren wechseln müssen um bestimmte Passagen erfolgreich meistern zu können. So besitzt Peach einen Schirm, der es ihr ermöglicht Abgründe zu überwinden. Vermutlich besitzen auch Mario und Bowser ähnliche Spezialfähigkeiten.

Das Spiel wird genau wie Paper Mario: Legende vom Äonentor in 2,5D Grafik präsentiert. Obwohl das klassische Hüpfen auf Gumbas den größten Spielanteil ausmacht, werden auch einige Rollenspielelemente vorhanden sein.

Am ehesten lässt sich der Titel mit den klassischen Super Mario Bros. Teilen vergleichen. Ihr bezwingt eure Gegner durch einen beherzten Sprung oder mit dem Einsatz diverser Items wie beispielsweise Panzern oder Feuerblumen. Außerdem könnt ihr, in Anlehnung an das in Kürze für den DS erscheinenden New Super Mario Bros. kurzfristig zu einem bildschirmfüllenden, verpixelten 8bit-Ebenbild eures Selbst werden.

Entwickelt wird das Spiel von Intelligent Systems, den Jungs die sich bereits mit Advance Wars, Fire Emblem und den bisherigen Paper Mario Teilen einen Namen gemacht haben. Erscheinen soll das Jump & Run im vierten Quartal dieses Jahres.

Robert Rabe

Plattform: GCN **Termin:** 4. Quartal

DK BONGO BLAST

Die Affen rasen durch den Wald

Die wichtigste Messe für Videospiele hat ihre Pforten geschlossen, alle Pressekonferenzen wurden gehalten, der Wii stand eindeutig im Mittelpunkt bei Nintendo und das Publikum war begeistert. Doch in all dem Trubel um den Wii wurde der Gamecube ein wenig aus dem Bild gedrängt.

Doch auch für unseren kleinen Würfel gab es ein paar Ankündigungen von kommenden Games. Einer der interessantesten Titel dabei stellt wohl "Donkey Kong: Bongo Blast" dar. Wie der Name schon vermuten lässt, kommen auch hier, nach den Donkey Konga Spielen und Donkey Kong Jungle Beat, die Bongo Controller wieder zum Einsatz. Doch diesmal nicht um im Rythmus der Musik zu Trommeln und zu Klatschen oder durch farbenfrohe Welten zu hüpfen, nein, diesmal steuert ihr Donkey Kong und seine Freunde mittels des Bongo Controllers auf High-Speed Jets. Nintendo selber gibt das Genre des Spiels dabei als "Airborne Racing Action" an.

Mit den Bongo Controllern habt ihr die Möglichkeit, die Jets von links nach rechts zu steuern oder auch Attacken auf eure Gegner einzuleiten und somit den ersten Platz für euch zu beanspruchen. Falls ihr jedoch nicht im Besitz eines Bongo Controllers seid oder ihr euch mit diesem einfach nicht anfreunden könnt, bleibt euch auch die Möglichkeit überlassen, mit einem normalen Gamecube Pad zu spielen. Zudem könnt ihr wahlweise mit bis zu drei Freunden an den Start gehen oder euch mit den CPU Gegnern in den fünf Welten messen.

Um euch an die Spitze des Feldes zu setzen habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, eure Gegner mit Items auszuschalten, aber Vorsicht, achtet auf die Hindernisse auf der Strecke ;-)

Abschließend bleibt zu sagen, dass Nintendo mit diesem Spiel ein wohl gutes Rennspiel ausliefern wird, das besonders durch den Einsatz des Bongo Controllers recht spaßig werden könnte.

Marcel Foulon

Je schneller ihr auf die Bongos schlagt, umso schneller saust auch Donkey Kong.

Plattform: Wii, GCN **Termin:** 4. Quartal

ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Zelda dreierlei für Wii, GCN und DS

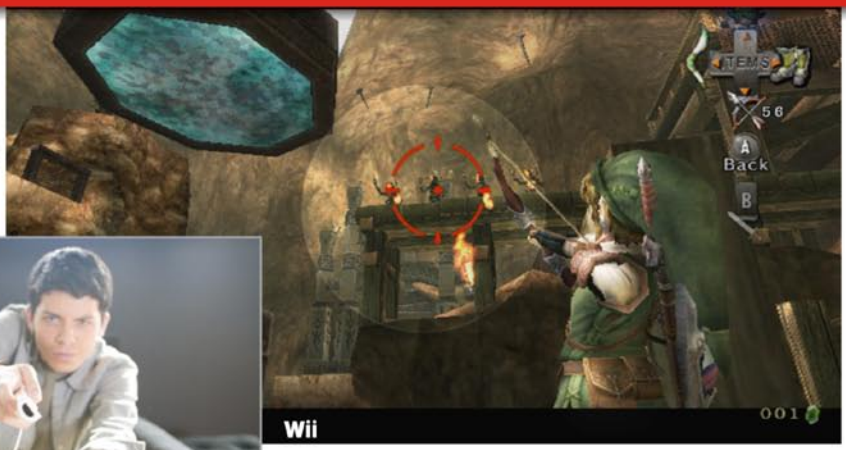
9. Mai 2006, 18:30 Uhr MEZ: Nintendos lang ersehnte Pressekonferenz (Alles dazu ab Seite 6) beginnt. Nintendo-Fans haben sich dieses Datum aus unterschiedlichen Gründen im Kalender rot markiert, nicht zuletzt wegen dem neuesten Teil der „Legend of Zelda" Serie: Twilight Princess. Mit diesem Top-Hit erwartet uns der letzte große Gamecube-Blockbuster – und gleichzeitig der erste Hochkaräter zum Launch des Wii, denn Nintendo veröffentlicht von diesem Titel sowohl eine Gamecube-, als auch eine Wii-Version. Dabei kann man die Gamecube-Version – Abwärtskompatibilität sei dank – auch auf dem Wii spielen, allerdings nicht umgekehrt. Die durch die Verschiebung auf das Releasedatum des Wii im Herbst diesen Jahres gewonnene Zeit hat Nintendo allen Unkenrufen zum Trotz gebraucht und auch genutzt. Grafische Verbesserungen der Gamecube-Version erkennt nicht nur, wer penibel Kleinigkeiten vergleicht, denn sowohl den Figuren als auch der Umgebung hat Nintendo

Bevor Link mit seinem Schwert losziehen kann, müssen wir uns noch bis Herbst gedulden.

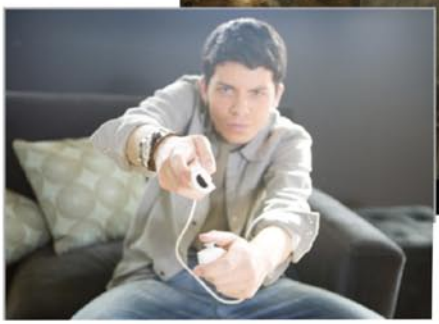
In Links Antlitz lassen sich wolfsartige Züge erkennen

offensichtlich ein paar Polygone und Details mehr spendiert – eine durchaus begrüßenswerte Entscheidung, hat sich letztes Jahr doch sogar auf einem offiziellen Screenshot ein Grafikfehler eingeschlichen. Die Wii-Version bietet hingegen nur sehr geringe grafische Verbesserungen, doch bekanntermaßen besticht Nintendos neueste Konsole hauptsächlich durch die unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten ihres neuartigen Controllers – und an dieser Stelle zeigt „Twilight Princess", was ein zukünftiges Wii-Action-Adventure bieten sollte. Entgegen der Vorstellung vieler Fans wird man zwar das Schwert nur per Knopfdruck schwingen, doch dafür zielt man nun mit der Wiimote punktgenau auf potentielle Ziele für z.B. Pfeil und Bogen, Enterhaken oder Bumerang. Ähnlich wie bereits in „Ocarina of Time" auf dem N64 wird Link Wii-exklusiv von der Fee Navi begleitet, die sich diesmal jedoch glücklicherweise darauf beschränkt, als eine Art Pointer zu agieren, der anzeigt, worauf man mit der Wiimote zielt. Das Abschießen beispielsweise eines Pfeils oder des Enterhakens wird durch den in der Wiimote eingebauten Lautsprecher ebenso akustisch unterstützt, wie das Klirren von Links Schwert. Auch abseits des Zielens mit Fernkampfwaffen werden die Funktionen des Wii

Diese Bilder sind brandneu und wurden erstmals in einem Video auf der E3 gezeigt.



Was für eine Überraschung: Twilight Princess erscheint auch für den Wii.

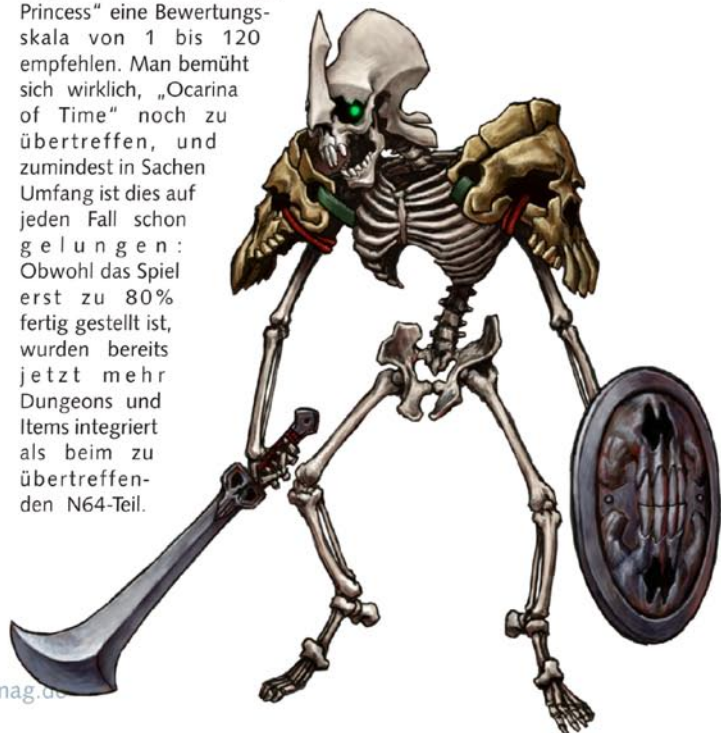


Wii

sinnvoll genutzt: Durch eine schnelle Vorwärtsbewegung der Wiimote wehrt man Angriffe mit dem Schild ab, eine Kreisbewegung mit der Nunchaku-Erweiterung lässt Link die altbekannte Wirbelattacke ausführen und beim Angeln wird die Wiimote kurzerhand zur Angelrute umfunktioniert. Trägt Link gerade eine Kiste, genügt es, die Nunchaku-Erweiterung schnell vorwärts zu bewegen und die Kiste wird, begleitet von einem Zelda-typischen Kampfschrei, in hohem Bogen fortgeworfen. Überhaupt scheint Link den Stimmbruch nun endgültig hinter sich gelassen zu haben, denn passend zur insgesamt recht düsteren Stimmung ist Links Stimme nun deutlich tiefer als noch zu Zeiten eines „Wind Waker". Beide Versionen sind inhaltlich nahezu identisch, allerdings ist für die Wii-Version ein Online-Modus geplant – wie dieser genau aussehen wird, ist bislang jedoch nicht bekannt. Nintendo ließ es sich außerdem nicht nehmen, erneut zu bekräftigen, dass „Twilight Princess" das beste Zelda aller Zeiten wird und ging sogar noch einen Schritt weiter, indem sie für „Twilight Princess" eine Bewertungsskala von 1 bis 120 empfehlen. Man bemüht sich wirklich, „Ocarina of Time" noch zu übertreffen, und zumindest in Sachen Umfang ist dies auf jeden Fall schon gelungen: Obwohl das Spiel erst zu 80% fertig gestellt ist, wurden bereits jetzt mehr Dungeons und Items integriert als beim zu übertreffenden N64-Teil.

Wir warten gespannt darauf, endlich selbst wieder mit Link durch Hyrule streifen zu können – im hoffentlich tatsächlich besten Zelda aller Zeiten!

Andreas Reichel



Plattform: DS **Termin:** 4. Quartal

ZELDA
Phantom Hourglass

Phantom Hourglass ist der direkte Nachfolger von dem GameCube Prequel The Wind Waker. Seit dem Showdown in The Wind Waker sind viele Monate ins Land verstrichen. Tetra und ihre Piratenbande segeln mit Link auf dem großen weiten Meer umher, auf der Suche nach unentdecktem Festland. Dabei gerät Tetra in große Gefahr, als sie sich alleine auf ein verlassenes Schiff wagt. Link kann ihr nicht mehr zur Hilfe eilen, denn er fällt zuvor ins Wasser und verliert sein Bewusstsein...

Als Link wieder zu sich kommt, befindet er sich auf einer Insel. Neben ihm schwebt eine kleine Fee. Sie erzählt Link was geschehen ist und dass er nicht in seine Heimat zurückkehren könne, da ein Bann ihn in dieser Welt gefangen hält. Er könne nur wieder zurückkehren, so die Fee, wenn er das Geheimnis löse und Tetra rette. Fortan begleitet die Fee Link auf seiner Odyssee. Wie wir schon in der letzten Ausgabe berichtet haben, könnt ihr Link mit dem Touchscreen steuern, in dem ihr die Fee per Stylus führt. Link folgt ihr dann. Durch Strichbewegungen auf einen Gegner attackiert Link ihn mit seinem Schwert. Auch bei anderen Items wird der Touchscreen in Gebrauch gezogen. So könnt ihr zum Beispiel eine Kurve zeichnen, die ein Bumerrang abfliegt oder könnt einen Punkt auswählen wohin Link eine Bombe werfen soll. Ebenfalls wird der Touchscreen beim Festhalten von Notizen auf Dungeon- und Inselkarten zum Einsatz kommen.

Erscheinen soll Phantom Hourglass in seinem Cell Shading-Stil noch in diesem Jahr und wird ein Duellmodus für mehrere Spieler beinhalten.

Jonas Weiser

Plattform: Wii **Termin:** Wii Launch

METROID PRIME CORRUPTION

Gut gegen Böse - Samus Aran gegen Dark Samus

Auf der E3 präsentierte Nintendo den dritten und letzten Teil der Prime-Trilogie zum ersten Mal der Öffentlichkeit. In Metroid Prime 3: Corruption muss sich Kopfgeldjägerin Samus Aran zum letzten Mal ihrem bösen Ebenbild Dark Samus und dem alles vernichtenden Phazon stellen.

Die Station Sector Zero der galaktischen Förderation ist den Angriffen der Weltraumpiraten wehrlos ausgesetzt. Samus soll das Energiesystem der Verteidigungssysteme wieder in Betrieb setzen, um die Angreifer auf Distanz halten zu können. Dabei laufen der taffen Kopfgeldjägerin natürlich wieder einige Widersacher über den Weg, die sie an ihrem Vorhaben hindern wollen. Und als wäre das nicht schon genug, muss sie das giftige Phazon aufhalten, dass von Dark Samus und Piraten auf einigen Planeten freigesetzt wurde. Auch ein Teil der Kopfgeldjäger aus Metroid Prime: Hunters werden wieder mit von der Partie sein.

Anhand einer Demo, zeigte Nintendo beispielhaft wie Ego-Shooter in Zukunft auf dem Wii auszusehen haben. Während man Samus mit der Nunchuck-Erweiterung durch eine Raumstation steuert, erforscht man gleichzeitig mit dem Pointer die Umgebung oder erledigt hartnäckige Gegner.

Nintendo verspricht ein völlig neues Spielgefühl, das es so bisher noch auf keiner anderen Konsole gegeben haben soll. Durch die realistische Steuerung fühlt sich der Spieler viel enger mit dem Geschehen verbunden.

Die Fähigkeiten des Controllers lassen Samus völlig neue Moves durchführen. Neben altbekannten Aktionen, wie Grapple Beam und Morph-Bal,l wird es zahlreiche Neuerungen geben, die man auf dem GameCube so noch nicht umsetzen konnte.

Auf den ersten Blick scheint sich Metroid Prime 3: Corruption kaum von seinen Vorgängern zu unterscheiden. Bei genauerem Betrachten bemerkt man jedoch, dass sich in Sachen Grafik einiges getan hat. Besonders die stark verbesserten Texturen und die grandiosen Lichteffekte fallen einem direkt ins Auge.

Außerdem hat das Entwicklerteam von Retro Studios noch bis Ende des Jahres Zeit, den Titel grafisch aufzupolieren und einen würdigen Abschluss der Prime-Trilogie abzuliefern, denn dann soll Metroid Prime 3: Corruption als Launch-Titel in den Regalen stehen.

Christopher Tocha

Spiele, Spiele und nochmals Spiele

Neben dem Wii stand auch Nintendos neuster Handheld im Mittelpunkt des Nintendo E3 Standes. Über hundert Spiele sollen noch in diesem Jahr für den DS erscheinen, darunter auch wie man es von Nintendo gewohnt ist echte Knüller für Hardcore-Gamer und neue Titel für die „Touch-Generation". Schaut man sich jedoch die Namen von Nintendos neu angekündigten DS-Spielen an, fällt eines auf: Die meisten Namen verweisen auf einen Vorgänger. Doch der Reihe nach…

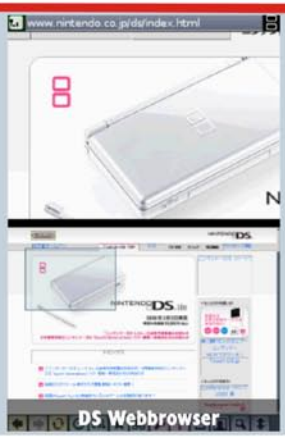
… Mit 16 Millionen verkauften Einheiten weltweit hat sich der DS binnen der ersten 15 Monate überdurchschnittlich gut verkauft. Sogar besser als der GameBoy. Damit ist er das sich am schnellsten verkaufende Handheldsystem aller Zeiten. Damit diese beeindruckende Zahl auch in Zukunft weiter rasant ansteigt, wird der DS mit Software tatkräftig von Nintendo wie auch von Third.Party-Seite aus unterstützt. Damit wären wir auch schon bei einem Thema, das wohl neben den Wii-Enthüllungen, die Überraschung auf der E3 war. Rare entwickelt nun auch wieder für Nintendo-Konsolen. Bis jetzt ist aber nur die DS Unterstützung mit dem Titel Diddy Kong Racing DS angekündigt. Diddy Kong Racing? … Gab es das nicht schon auch für das N64, wird sich jetzt bestimmt der ein oder andere Leser fragen. Richtig, es gab schon einen Funracer mit Diddy und Freunden auf dem N64 und die DS Version baut darauf auf. Neben den Strecken aus der N64 Version, könnt ihr auch im TT's Wish Races-Modus, einem Strecken Editor, Rennstrecken nach eurem Geschmack gestalten. Weitere Eigenschaften des Spiels sind der Single- und Multicard-Mehrspielermodus sowie auch der Gebrauch des Mikrofons. Genaures wollte Rare vorerst noch nicht bekannt geben.

Auch Fans von Another Code dürfen sich freuen, zwar wurde

kein Nachfolger angekündigt, aber indirekt wird die Reihe fortgeführt. Hotel Dusk - Room 215 ist der Name des Spiels, das vom Gameplay her stark an Another Code erinnert und auch noch von derselben Entwicklerfirma entwickelt wird. Wieder gilt es ein Verbrechen der Vergangenheit aufzudecken, der Schlüssel liegt hierzu, wie der Name schon sagt, im Zimmer 215 im Hotel Dusk.

Wenn ihr in nächster Zeit viele Affen zu Gesicht bekommt, muss das nicht zwingend daran liegen, dass ihr euch gerade in einem Zoo befindet, denn für den DS wurden gleich drei neue Spiele mit Donkey Kong vorgestellt. Zum einen ist das DK King of Swing DS, der Nachfolger zum GBA Ableger, zum anderem die Spiele Mario Hopps 3 on 3 und Mario VS. DK March of the Minis. Zugegeben bei den letzteren zwei Titeln handelt es sich nicht um Spiele, mit Donkey Kong in der Hauptrolle. In Mario Hopps 3 on 3, einem FunBasketball-Spiel mit WiFi-Connection Unterstützung, ist Donkey Kong ein wählbarer Charakter neben vielen anderen und in DK VS. Mario für den DS besitzt Donkey Kong „nur" den Part des Schurken.

Auch neue Titel für die Touch-Generation stellte Nintendo für den DS vor. Clubhouse Games ist eine abwechslungsreiche Ansammlung von Brett- und Kartenspielen. Während des Spielens können sich die Spieler mithilfe eines Pictochat ähnlichen Chatprogramms unterhalten und das auf der ganzen Welt, denn Clubhouse Games ist ein Titel für die WiFi Connection.
Spieler mit einem Faible für



DK King of Swing DS

Elite Beat Agents

Custom Robo Arena

Knobelaufgaben werden mit Sudoku Gridmaster bestens bedient. Längst hat das japanische Kultspiel Sudoku Menschen auf der ganzen Welt begeistern können. Auch in Dr. Kawashimas Gehirn Jogging war dieses Spiel schon vertreten, trotzdem veröffentlicht Nintendo eine komplett eigenständige Variante von Sudoku. In Sudoku Gridmaster können sich die Spieler in über vierhundert verschiedenen Rätseln in vier unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen erproben.

Auch das Genre RPG wird auf dem DS in Zukunft nicht zu kurz kommen. So wurde auf der E3 nun endlich der Untertitel für Final Fantasy - Crystal Chronicles für den DS verraten. Das Spiel ist nun als Final Fantasy - Crystal Chronicles: Ring Of Fates bekannt. Weitere Infos oder gar Screenshots wurden nicht veröffentlicht. Dafür wurde aber von Square Enix neue Screenshots und ein Trailer zu Final Fantasy III gezeigt.
Nintendo kündigte an, dass man Children of Mana, welches in Japan bereits erhältlich ist, im 4. Quartal auch in den westlichen Ländern veröffentlichen werde.

Das vorgestellte Software-LineUp für den DS braucht sich also keinesfalls zu verstecken. Auf den folgenden Seiten findet ihr noch kleine Vorschauen zu den Spielen, Chibi Robo Park Patrol, StarFox DS und Yoshi´s Island 2, die ebenfalls auf der E3 erstmals vorgestellt wurden.

Jonas Weiser

Magical Vacation

Kirby

Children of Mana

Plattform: DS **Termin:** 3. Quartal

STARFOX DS

Fox McCloud kehrt zu seinen Wurzeln zurück

Nach dem recht enttäuschenden StarFox Assault für den Gamecube versucht sich die Serie wieder an dem was sie am besten kann: Kompromisslose Shoot'em Up Action. Im neuesten Teil wird es keinerlei Fuß- oder Panzermissionen geben. Das gesamte Spiel steuert ihr aus eurem Arwing. Das wichtigste im Spiel ist natürlich das vom Himmel holen eurer Gegner, was genauso wie im N64 Teil funktioniert in dem ihr entweder ungezielte Salven abgebt oder euren Laserblaster aufladet und dann per Zielsuchfunktion eurem Gegner den Gar aus machen könnt.

Doch StarFox DS ist nicht nur ein einfaches Sequel der Serie, denn die Fähigkeiten des Handhelds werden auf sinnvolle Weise mit in die Spielmechanik eingebunden. So seid ihr nicht mehr wie in den vorherigen Teilen dazu gezwungen auf vorgeschriebenen Flugrouten die 30 Level zu absolvieren. Hier kommt der Touchscreen ins Spiel: Vor dem Start einer Mission erhaltet ihr eine Karte des Zielgebiets. Auf diese Karte könnt ihr beliebige Flugstrecken für euch und eure Teammitglieder einzeichnen, denen einzig durch eine limitierte Treibstoffmenge Grenzen gesetzt sind. Durch dieses Element erhält das Spiel taktische Möglichkeiten und vermitteln euch nun wirklich das Gefühl der Commander eures eigenen Geschwaders zu sein.

Das Spiel wird komplett in 3D Optik gezeigt und kann optisch locker mit dem N64 Teil Lylat Wars mithalten. Auf dem oberen Bildschirm seht ihr dabei das Spielgeschehen, aus der 3rd Person Ansicht, auf dem Touchscreen ist eine Karte, die übersichtlich Schiffspositionen und wichtige Orte zeigt, abgebildet. Die Steuerung von StarFox DS ist recht einfach ausgefallen: Über den Touchscreen führt ihr die Boost-, Brems-, Looping- und Wendeaktionen aus. Dabei wurde jedem Bereich (Oben, Unten, Rechts, Links) eine der Aktionen zugeordnet. Die Schiffssteuerung an sich erfolgt

auch über den Touchscreen. Dabei ist der Bildschirmmittelpunkt die Position für den Geradeausflug und je nach dem wie stark man von dieser abweicht werden dementsprechend Kurven und Steig- sowie Sinklüge ausgeführt. Diese Art der Steuerung haben wir in ähnlicher Form bereits bei Mario 64 DS gesehen. Eure Bordkanone bedient ihr entweder über das Steuerkreuz oder die Schultertasten.

Insgesamt soll das Spiel euch 30 abwechslungsreiche Missionen und 15 spielbare Charaktere mit jeweils anderen Schiffen und somit Flugeigenschaften bieten. Um das Spielkonzept abzurunden, wird StarFox DS zusätzlich über die Nintendo WiFi Connection und im lokalen Netzwerk spielbar sein. Es wird hierbei auch eine DS Download Play Funktion geben, die es ermöglicht im Multiplayer mit nur einer DS-Card zu spielen. Erscheinen wird StarFox DS hierzulande wahrscheinlich im Frühherbst.

Robert Rabe

Plattform: DS **Termin:** U.b.b

CHIBI ROBO PARK PATROL

Erst in unserer letzten Ausgabe berichteten wir über Chibi-Robo für den GameCube, jetzt steht schon Chibi-Robo: Park Patrol auf der Liste von zukünftig erscheinenden DS-Spielen. Bei Chibi-Robo ging es primär um das Glücklichmachen der Familie Sanderson, im DS-Ableger geht Entwickler SKIP Ltd. neue Wege und lässt Chibi einen Park beaufsichtigen. Dort verschwindet mysteriöserweise Parkausstattung wie Spielplätze, Blumen verwandeln sich in böse Monster und vieles mehr.

Nun liegt es an Chibi-Robo den Park wieder herzurichten. Diesmal muss er sich aber nicht nur zu Fuß fortbewegen, er bekommt auch Fahrräder, Autos und Boote zur Verfügung gestellt. Ob das aus Chibi-Robo bekannte Happy Points sammeln wieder übernommen wird ist noch nicht bekannt, genauso wenig für wen Chibi in diesem Teil überhaupt arbeitet. Dies alles wird leider erst später bekannt gegeben. Mehr dazu in den nächsten Ausgaben.

Emanuel Liesinger

Ein Spielplatz ohne Schaukel? Undenkbar für Chibi Robo.

Plattform: DS **Termin:** 4. Quartal

YOSHI`S ISLAND 2

Mario in jungen Jahren ...

Eines der wohl beliebtesten 2D Jump'n'Runs bekommt auf dem Nintendo DS endlich seine lang erwartete Fortsetzung. Die Rede ist von Super Mario Land 2: Yoshi's Island, welches 1995 für das SNES erschien.

In Yoshi´s Island 2 taucht eines Tages eine mysteriöse, fliegende Insel über Yoshis Insel auf. Kurz nach dem Erscheinen dieser Insel verschwinden einige Kinder aus der Inselschule. Diesmal gibt sich Yoshi nicht mit einem Baby zufrieden, er passt gleich auf drei auf. Abwechselnd geben sich Baby Mario, Baby Peach und Baby Donkey Kong die Ehre, wobei Yoshi je nach Baby andere Spezialfähigkeiten bekommt.
Yoshi's Island 2 für den DS erinnert vom Design her sehr stark an seinen Vorgänger, was es umso sympathischer macht. Entwickelt wird es von Artoon, welches 1999 vom Erfinder von Sonic, Naoto Oshima und drei weiteren ehemaligen Mitarbeitern des Sonic Teams gegründet wurde und sich für Spiele wie Yoshi's Universal Gravitation und Blinx auf der Xbox verantwortlich zeigt.

Emanuel Liesinger

Leserpost

Auch an dieser Stelle möchten wir wieder allen Lesern danken, die sich die Arbeit gemacht haben, uns eine E-Mail zukommen zu lassen oder in den Partnerforen ihre Meinung zum Magazin abgegeben zu haben.
Auch in Zukunft freuen wir uns sehr, wenn ihr uns E-Mails an **redaktion@n-mag.de** schickt. Jede E-Mail, ob mit konstruktiver Kritik oder Lob, motiviert uns. Sie sind die Belohnung für unsere fleißige Arbeit. Also haut rein in die Tasten und schreibt uns, denn ausgewählte Zuschriften werden auch hier im Magazin veröffentlicht ;-)

„Alte Zeiten"

Hallo, gibt es eine Möglichkeit die Ausgaben des vergangenen Jahres noch zu erhalten? Ich habe von Eurer Zeitschrift erst dieses Jahr erfahren. Ein großes Lob möchte ich übrigens auch an Euch aussprechen.
Ich bin selber treuer Nintendo-Fan, seit ich meinen GameBoy 1989 geschenkt bekommen habe :-) .
Zudem hat sich am 31. 03. 1993 das SNES (war für mich das größte Erlebnis meines Lebens, ungelogen habe mich über nichts mehr gefreut) dazu gesellt, 1997 das N64 und am 3. Mai 2002 der Cube. Zurzeit baue ich meine Japansammlung aus. Aber dies am Rande.

Leider haben wir Nintendojünger heute oft mit Problemen zu kämpfen, die auf vorurteilender Natur basieren. Während die ganze Welt zu Super Nintendo Zeiten noch Super Mario und Donkey Kong mit Freude gespielt hat, verbannt jeder heute genau diese Freudenerlebnisse von damals in die Abteilung Kinderzimmer. "So ne Kinderkonsole", "die ist doch nix", "warum Nintendo? Playstation ist doch viel cooler", solche und andere Sprüche werden einem an den Kopf geworfen. Ohne zu überlegen, meint jeder sich seine Meinung aufgrund von Sprüchen anderer bilden zu dürfen.

Deshalb ist es für mich immer schön zu sehen, dass es noch Führsprecher gibt, die auch die Nintendokonsolen und Spiele aktiv unterstützen. Denn wo wäre die Videospielwelt ohne Nintendo? Pong in 3D und Dolby Digital 5. 1?

Nochmals, großes LOB an Euch!!!

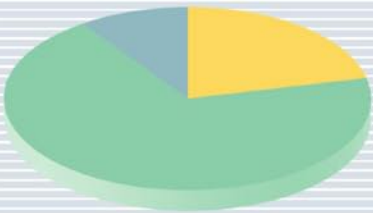
Sebastian

Hallo Sebastian!
Zu allererst, danke für die Blumen. Um deine Frage zu beantworten: Nein, es ist nicht möglich an frühere NMag Ausgaben heranzukommen. Diese Frage wird uns von vielen Lesern gestellt, jedoch waren die ersten Ausgaben noch im HTML-Format und auch wahrlich keine Glanzstücke. Daher können wir sie nicht zum Download anbieten. In unserem Archiv werden wir aber ab dem Mai-Exemplar die kommenden Ausgaben fortan als Download anbieten.

Umfrageergebnis:

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, ob ihr mit eurem DS in einem Mulitplayer-Modus eher über ein lokales Lan-Netzwerk oder doch mehr über die WiFi Connection spielt.

So habt ihr dabei abgestimmt:



In welchem Multiplayer-Modus spielst du am meisten?

- **WiFi Connection: 69%**
- **Lokales Lan Netzwerk: 22%**
- **Ich spiele nie im MP-Modus: 9%**

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, für welches System ihr euch aller Wahrscheinlichkeit nach Zelda Twilight Princess holen werdet. Für den Wii, den Gamecube oder sogar vielleicht für beide Systeme? Stimmt auf **n-mag.de** ab, das Ergebnis gibt es in der nächsten Ausgabe.

NMAG Kalender

1 2 3 4

10

10.6. | Mit **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** fragt Nintendo, wie fit euer Gehirn ist. Tag für Tag werden eure grauen Gehirnzellen auf Trabgebracht. Als kleiner Bonus befindet sich auch das japanische Knobelspiel „Sudoku" mit auf dem Modul.

11

11.6. | Kleiner, leichter, schöner. Getreu diesem Motto erscheint der **Nintendo DS Lite** in Amerika. Neben dem schlankeren und neuen Design, verfügt der verbesserte DS auch über eine hellere Hintergrundbeleuchtung.

25 26

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, Emanuel Liesinger
Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser
Lektorat: Daniel Büscher, Katrin Konen, John Grießer
Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 25.5.2006 (Diverse Artikel wurden nachgereicht)
Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten
Für eine Weiterverbreitung der Texte des N mags bedarf es einer ausdrücklichen Genehmigung des Betreibers von n-mag.de

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

Weitere Informationen auf **www.n-mag.de**

Das passiert im Juni

8.6. | Samus Aran feiert mit der **Metroid**-Serie ihr zwanzigjähriges Jubiläum. Am 8. Juni 1986 kam nämlich das allererste Metroid-Spiel für das NES in Japan auf den Markt.

8

13 14 15 16

30.6. | Wo Nintendo ist, da ist auch Mario. Nach langem Warten bringt Nintendo ein brandneues Mario Jump'n'Run auf den Markt. In **New Super Mario Bros**. für den DS hat Bowser wieder einmal Klamauk betrieben und es liegt an Mario und Luigi, Toadstool-Prinzessin Peach zu retten.

29 30

nrev.de
GO-NINTENDO
BESUCH UNS! RC-WILDBOARD.DE
Nintendo-LAN.de
ZELDAONLINE.DE
Golden Sun Zone
NINTENDO POWER
Zelda-Universe
HYRULE KINGDOM
ZFANS.DE
SNESFREAKS
Z-elda.com
nFreaks.de
wii-play.de

Umfrage 05/06

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!