www.n-mag.de

Das Nintendo-Online-PDF-Magazin Juli 2006

NMAG

Wie schlau seid ihr? Dr. Kawashima beantwortet euch diese Frage.

Frauen-Power - Was passiert wenn Mario entführt wird...

KLEINER, LEICHTER, HELLER: DS Lite hält Einzug in Europa

MOTHER 3 - Wird der Traum vieler Europäer wahr

INHALT

KOMPAKT

GameNews 4
Damals... 5
Gerüchteküche 5
Screenshot des Monats 5
Gut zu wissen 6
Leserecke 6
DS Lite 10

TEST

Dr. Kawashimas Gehirn Jogging 12
Tetris DS 16

Super Princess Peach 20
Peach muss Mario und Luigi aus den Fängen Bowsers befreien. Genauso gut wie die Mario Jump'n'Runs?

VORSCHAU

Mother 3 23
Excite Bike 26

PLUS

PlayDEX 28
Im Porträt: Reginald Fils-Aime 30

Nintendo Arena League 32
Die NAL sucht Deutschlands besten DS Spieler. Wie auch du mitmachen kannst, erklärt dir Lars Peterke, der Mann hinter der NAL

INTERN

Kalender 34
Impressum 34
Partner 35

Bild: Nintendo

Liebe Leser!

Wie viele Silben beinhaltet dieser Satz?
Warum wir euch das fragen? Um euch auf Dr. Kawashimas Gehirn Jogging aufmerksam zu machen. Dieses Spiel hält, was es verspricht und durch eine tägliche Portion an Gehirn Jogging bringt ihr eure grauen Zellen wieder auf Trab. Bei uns im Team hat das Spiel schon so weite Kreise geschlagen, dass bei unserer letzten Teambesprechung alle Mitarbeiter in weißen Kitteln ankamen und manche schon damit prahlten ihren Doktortitel zu machen. Aber das nur am Rande. Im Testteil stellen wir euch Doktor Kawashimas Gehirn Jogging genauer vor und erklären, warum dieses Spiel bald zu einem Massenphänomen werden könnte. Da Lesen auch euer Gehirn trainiert, verweisen wir an dieser Stelle jetzt auf die 30 folgenden Seiten und wünschen euch viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe.

Euer NMag Team

Ach ja, bevor wir es noch vergessen: Im ersten Satz tauchen 12 Silben auf.

„Wir versuchen, dass der Benutzer nicht noch mehr Knöpfe bedienen muss. Wir versuchen uns dabei von keinen allgemein gültigen Regeln beeinflussen zu lassen. Wir versuchen Spiele so zu machen, dass sie für jeden einfach handhabbar sind.“

Miyamoto auf einem Nintendo-Frimentreffen am 7. Juni 2006 in Tokio

GAMENEWS

- Infos - Gerüchte - News - Sideshots -

SPORTSPIELE VON TAKE-TWO FÜR DEN WII?

Dem GTA Publisher gefällt der Wii

Für viele Nintendo-Fans war der Spielentwickler Take-Two bisher eher uninteressant, da sämtliche Spiele, die von Take-Two entwickelt wurden, nur für Konkurrenzplattformen erschienen. Dies könnte sich in naher Zukunft jedoch ändern. Durch die vielen positiven Reaktionen zum Wii, die vor allem auf der E3 bemerkbar waren, äußerte sich Take-Two zu Nintendos New-Gen Konsole ebenfalls sehr positiv. Laut Paul Eibeler, Präsident und CEO von Take-Two, wäre es sogar durchaus denkbar, dass in Zukunft einige Sportspiele für den Wii entwickelt werden. Für dieses Genre bietet sich der innovative Wii-Controller ganz besonders an. Am wahrscheinlichsten ist ein Baseball-Spiel, aber auch andere Sportarten kommen in Frage. Der Wii scheint zu einer super Konsole für Sport Fans zu werden. Nach Nintendos Wii-Sports, EAs Madden und Tecmos Super Swing Golf Pangya werden nun wahrscheinlich auch einige Sportspiele von Take-Two für den Wii erscheinen und somit ist ein sportlicher Spielenachschub für den Wii gesichert!

METAMORPHOSE DER WIIMOTE

E3 Design ist noch nicht die finale Wii-Fernbedienung

Auf der TGS 2005 erstmalig vorgestellt, auf der E3 2006 mit Lautsprecher und verbesserter Ergonomie gezeigt – und doch noch nicht final? In einem Interview gab Miyamoto jüngst bekannt, dass die Arbeiten am Herzstück Nintendos neuer Konsole noch nicht beendet seien. Man denke noch darüber nach, „wie viele Knöpfe man verwenden solle“. Über weitergehende Veränderungen, beispielsweise die Integration eines Mikrofons wurde nicht gesprochen. Spätestens auf der Games Convention werden wir wohl erfahren, was genau hinter dieser Aussage steckt.

NINTENDO GEWINNT TIERSCHÜTZERPREIS

Eine ganz besondere Auszeichnung

Am 31. Mai erhielt Nintendo ungewöhnliche Nachrichten. Ihr Spiel Nintendogs wurde von der Tierschutzorganisation PETA mit dem PETA Europe Proggy Awards für das beste tierfreundliche Videospiel ausgezeichnet. Nintendo ist damit einer der ersten Preisträger des neuen Preises, den die PETA ab jetzt jedes Jahr an tierfreundliche Errungenschaften in Kultur und Wirtschaft vergeben will.

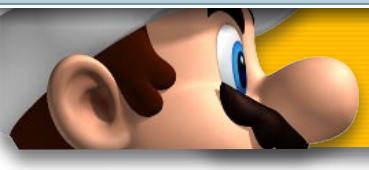
Nach der PETA vermitteln die Möglichkeiten bei Nintendogs den Welpen mit dem Touchscreen zu streicheln und mit dem Mikrofon zu rufen große Realitätsnähe und hilft es Personen herauszufinden, ob sie wirklich einen Hund halten und pflegen wollen.

Lauren Bowey von PETA Europe: „Hunde bedürfen lebenslanger Zuwendung, Pflege und Aufmerksamkeit. Welpen nur aus einer Laune heraus zu kaufen oder zu verschenken, kann böse enden. Aber dank intelligenter Produkte wie Nintendogs können Kinder und Erwachsene, die Hunde lieben, erst einmal mit virtuellen Welpen spielen.“

NEWSTICKER

Alle wichtigen Schlagzeilen der letzten Wochen

+++ Miyamoto arbeitet an einem geheimen Wii-Spiel +++ Nintendo hat die Namen WiiCulture, WiiPointer und !!M beim japanischen Patentamt schützen lassen +++ Bleach von Sega kommt für den Wii +++ Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum erscheint für den DS +++ Webbrowser für den DS ab Juli in Japan in zwei Versionen erhältlich +++



GAMENEWS

- Infos - Gerüchte - News - Sideshots -

DS LITE ERFOLGREICH

Das kleine Ding macht sein Ding

Vor ein paar Wochen erschien der DS lite in den USA und auch bei uns ist er seit Kurzem erhältlich. In den USA wanderte der Handheld über 135.000-mal innerhalb der ersten zwei Verkaufstagen über die Ladentische. Auch in Europa sind ähnlich hohe Verkaufszahlen durch Spiele wie Gehirn Jogging oder New Super Mario Bros. zu erwarten. Mehr zum DS lite lest ihr auf Seite 8.

DAMALS... vor 5 Jahren

Am 20. Juli 2001 wurde das, wenige Wochen zuvor auf der E3 vorgestellte, Raven Blade für den Gamecube offiziell gecancelt. Als Begründung wurde damals angegeben, dass sich Nintendo zu diesem Schritt entschlossen habe, um alle Ressourcen in die Entwicklung von Metroid Prime zu stecken. Metroid Prime erschien zwei Jahre später am 21.3.2003 in Deutschland.

SCREENSHOT DES MONATS Zelda: Twilight Princess, Wii

Midna spricht aus dem Reich der Dämmerung zu Link, der sich an einem rauschenden Bach in mitten strahlender Blumen befindet.

Gerüchte-Küche

Hier haben wir für euch die Gerüchte und Halbwahrheiten der letzten Wochen aufgelistet. Wie immer gilt, es handelt sich hierbei nur um unbestätigte Gerüchte, die mit äußerster Vorsicht zu genießen sind!

GERÜCHTETICKER

+++ Außergewöhnliches Spiel für den Wii in Entwicklung, bei dem die Spielfigur wie eine Marionette gesteuert wird +++ Europäischer Webauftritt von Nintendo erstrahlt bald in neuem Gewand +++ Camelot denkt über eine Fortsetzung von Golden Sun nach +++ Preis des Wii wurde aufgrund der Kostenunklarheit des Vertikalsensors auf der E3 noch nicht genannt +++ Wii wird vor der Playstation 3 erscheinen +++ Neues 3D Mario-Spiel für den DS in Entwiclung +++

KLAPPE ZU!

Lange Zeit gingen die wildesten Gerüchte um, welche Funktion die mysteriöse Abdeckung neben dem Laufwerk des Wii erfüllen würde. Reggie verkündigte jüngst, es würde sich dahinter ein SD-Speicherkartenslot befinden. Als Reaktion darauf, meldete sich ein angeblicher Mitarbeiter von Nintendos E3 Stand zu Wort. Dieser sagt, neben dem SD-Slot befinde sich ein „SYNC“-Knopf. „SYNC“, als Kürzel für Synchronisieren, könnte eine Vielzahl von Funktionen erfüllen. Wir spekulieren auf ein Connectivity Feature zwischen DS und Wii, das sich als Erweiterung zum Dienst Wii Connect 24 versteht.

GAMENEWS

- Infos - Gerüchte - News - Sideshots -

GUT ZU WISSEN

Wie viel Münzen kann man in dem Minispiel Super Mario Slot aus Super Mario 64 DS erspielen?

Dieser Frage sind wir wieder mal in einem haarsträubenden Experiment nachgegangen. Ausgerüstet mit etlichen Litern Cola und Kaffe haben wir uns Stunden damit herumgeschlagen möglichst hohen Gewinn mit wenig Verlust an der virtuellen Slot Maschine zu erspielen. Da die Anzeige nur eine vierstellige Zahl zulässt, lag die Vermutung nahe der Maximalzählerstand liege bei 9999. Etliche Stunden und münzbringende Dreier-Stern-Reihen später, hatten wir den Höchststand erreicht. Bei 9999 Münzen blieb der Zähler stehen und es erfolgte kein Sprung in die Zehntausenderreihe.

UMFRAGE

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, für welches System ihr euch aller Wahrscheinlichkeit nach Zelda Twilight Princess holen werdet. Für den Wii, den Gamecube oder sogar vielleicht für beide Systeme?

So habt ihr dabei abgestimmt:

Wii: 65 %
GameCube: 20 %
Beide: 15%

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, ob öffentliche Hot-Spots zum Spielen mit der WiFi-Connection verwendet oder nur in den eigenen vier Wänden mit des DS online zockt.

Stimmt auf **n-mag.de** ab, das Ergebnis gibt es in der nächsten Ausgabe.

LESERECKE

Post für das NMag

Hallo liebe N-Mag-Redaktion,

zunächst einmal ein ganz großes Lob an euch! Ich finde es einfach toll, wie viele Mühe ihr euch macht, um ein so tolles (kostenloses!!!) Magazin auf die Beine zu stellen. Ich lese es zwar erst seit 3 Ausgaben, aber ich werde sicherlich dabei bleiben! Weiter so.

Ein paar Worte von mir zur E3: Ich finde, dass Nintendo dieses Jahr wirklich alles richtig gemacht. Sie haben tolle Spiele gezeigt, geniale Konzepte vorgeführt und mit dem Nintendo DS gezeigt, dass Innovation zum Erfolg führt. Wenn sie jetzt keine groben Fehler mehr machen, dann wird Wii sicherlich einen großen Teil des „Next-/New-Gen"-Kuchens gewinnen können. Und ich bin mir sicher, dass Wii Videospiele noch salonfähiger machen wird, damit es endlich mal weg vom Killer-Image geht. Am meisten freue ich mich auf Super Mario Galaxy, Zelda Twilight Princess und Zelda Phantom Hourglass und noch viele mehr. Aber ich will ja hier nicht 100 Titel aufzählen ;-) Wenn sich jetzt noch der Launchtermin (November in Europa) bewahrheitet, dann bin ich glücklich!

MARIO K.

GAME&WATCH-COLLECTION

Exklusives Sammlerstück

Im Club Nintendo, dem japanischen Pendant zum Sternekatalog, haben die Mitglieder seit Kurzem die Chance an ein ganz außergewöhnliches Sammlerstück heranzukommen.
Durch das Registrieren von Spielen können die japanischen Mitglieder eine Game&Watch-Collection für den DS erwerben.
Dieses Stück Software ist nur über das Bonusprogramm im Club zu erwerben und beinhaltet drei Spiele aus der vergangenen Game&Watch-Epoche.

UBISOFT HAT GEBURTSTAG...

... und die Spieler können sich mitfreuen

Ubisoft feiert dieses Jahr seinen 20. Geburtstag. Um dieses Jubiläum angemessen zu feiern, veranstaltet Ubisoft zur Sommerzeit eine ganz besondere Aktion. Einige ausgewählte Nintendo DS- und Playstation Portable-Titel werden zum Niedrigpreis von 20 Euro angeboten. Mit Jubiläumssticker weist Ubisoft auf diese Spiele hin. Folgende Titel werden an der Aktion beteiligt sein:

Nintendo DS:

- **Peter Jackson's King Kong**
- **Battles of Prince of Persia**
- **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory**
- **Asphalt Urban GT**
- **Rayman DS**
- **Bomberman DS**

Odile Limpach, Managing Director von Ubisoft in Deutschland glaubt mit der bereits gestarteten Aktion vielen Spielern zu helfen, dass so genannte „Sommerloch" möglichst gut zu überbrücken: „20 Jahre Ubisoft, 20 Euro Jubiläumspreis. Durch diese Aktion können wir zusammen mit unseren Handelspartnern einen Verkaufsimpuls zur Sommerzeit geben. Mit der Auswahl an Handheldtiteln haben wir ein schönes Angebot konzipiert, da gerade zur Urlaubszeit mobiles Gaming ein relevantes Thema für unsere Kunden ist".

MACH UNS GLÜCKLICH

Dein Feedback ist erwünscht: **redaktion@n-mag.de**

DS LITE

Nicht einmal zwei Jahre ist der DS nun alt und schon veröffentlicht Nintendo eine verbesserte Version. Lohnt sich ein Neukauf?

Leichter (lighter) und Heller (brighter). Daraus stellt sich der Zusatz lite bei Nintendos neuestem Handheld-Coup zusammen. Die Rede ist natürlich vom neuen Nintendo DS lite.

Gleich beim Kauf fällt Insidern das Boxart der europäischen Verpackung auf. Ziemlich simpel gehalten ohne irgendwelchen Produktfeatures auf der Rückseite, so wie es noch beim Vorgänger der Fall war. Damit erkennt man bereits erste Parallelelen zum Design von Apple Produkten. Interessant ist auch, dass das Bild des DS lite auf der Vorderseite direkt von der japanischen Verpackung kommt und sich damit von der amerikanischen Schachtel unterscheidet. Aber genug von Schachteln und Boxarts. Verpackungen sind dazu da geöffnet zu werden. Gesagt, getan! Nach dem Auspacken finden wir folgenden Inhalt vor: natürlich einen – weißen – Nintendo DS lite, eine GBA-Slot Abdeckung, ein Netzadapter für den europäischen Bereich auf 220/230 Volt welcher übrigens nicht der gleiche wie beim GBA SP und normalem DS ist, ein Ersatzstylus und die obligatorische Bedienungsanleitung in mehreren Sprachen samt kleinem Werbeheftchen mit erfolgreichen DS-Spielen und einem VIP Code für 500 Sterne im Nintendo Sternenkatalog auf der Homepage. Bevor man allerdings wirklich anfängt das Gerät einzuschalten, kommt man einfach nicht drum herum das geniale Design des neuen DS lite´s zu bewundern, bei dem man ebenfalls Nintendos Vorliebe für ein Apple-Design erkennen kann. Positiv fällt auch der etwas größer gewordene Stylus auf, was besonders Menschen mit größeren Händen erfreuen wird. Nintendo beweist dabei beim neuen Modell auch, das mitgedacht wird. So wird jedem DS lite eine Schutzabdeckung für den Game Boy Advance Modulschacht beigelegt, damit dieser Slot vor Staub und generellen Fremdpartikeln geschützt ist. Die Abdeckung fügt sich nahtlos ins Design des neuen Handhelds ein. Kaum sattgesehen, schaltet man das Gerät auch schon ein und wird von einem in aller Hinsicht besseren Display erwartet. Die Leuchtkraft des neuen Displays, das man in 4 Stufen regeln kann, übertrifft bei weitem alles was Nintendo vorher im LCD-Sektor produziert hat. Allerdings hat diese Brillanz auch ihren Preis.

Die Akkulaufzeit sinkt natürlich je höher man die Helligkeit einstellt. Es bleibt jedem selbst überlassen, bei welcher Stufe er spielt. Das einfache Menü des DS ist dagegen gleich geblieben. Bei soviel Positivem ist es natürlich schwer einen Negativpunkt zu finden. Einer wäre sicher, dass man die Helligkeitsstufe nicht im Spielbetrieb ändern kann, weil diese nur im Hauptmenü des DS veränderbar ist. Schade, ein zusätzlicher Button zum Ändern dieser Einstellung, so wie ihn die PSP hat, wäre sicher nicht verkehrt gewesen. Auch stehen GBA-Spiele leicht aus dem DS raus, was wohl eine Entscheidung zugunsten des kleineren Designs war.

Alles in allem überzeugt der Nintendo DS lite aber auf ganzer Linie. Die Kritiker, die dem „alten" DS noch ein billiges Design bescheinigten, sollten jetzt verstummt sein. Und auch die Spiele kommen bei den neuen Displays noch besser zur Geltung. Ob man sich jetzt ein neues Modell kauft, obwohl man das alte schon hat, ist jetzt eine Entscheidung die jeder für sich selbst treffen muss. Eine klare Kaufempfehlung ist der DS lite aber allemal wert. Vor allem Neueinsteiger sollten gar nicht erst überlegen

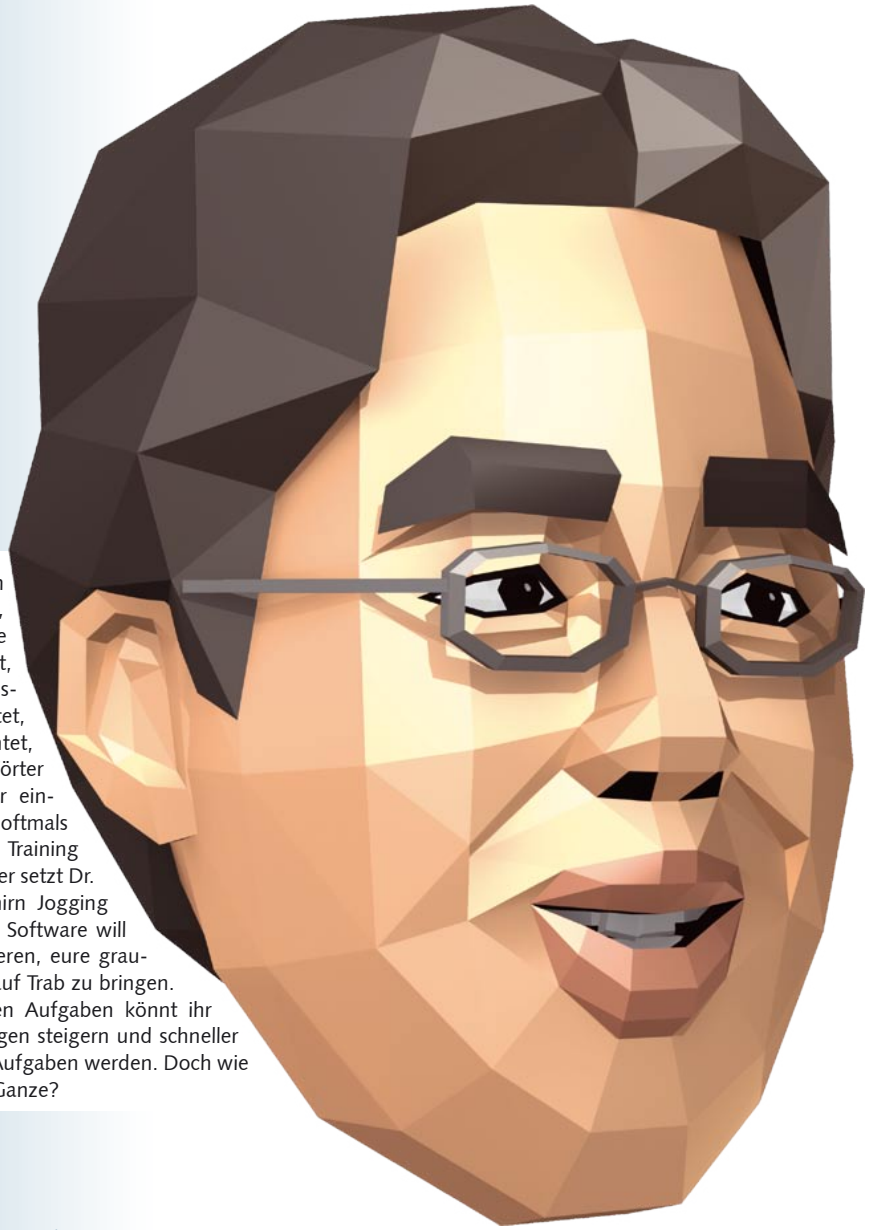
JOHN GRIESSER

Fotos: Nintendo

Dr. Kawashimas Gehirn Jogging

Dr. Kawashimas Gehirn Jogging

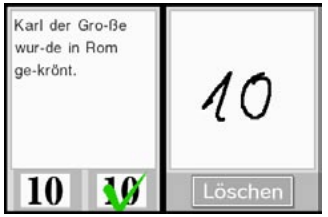
Von wegen Videospiele machen dumm. Mit diesem Spiel werdet ihr sogar noch schlauer.

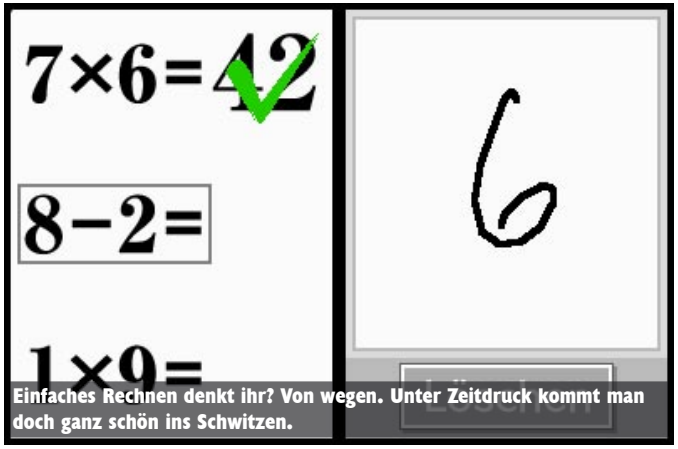


Ging es euch schon mal so, dass ihr Dinge vergessen habt, euch nicht so ausdrücken konntet, wie ihr es mochtet, da euch die Wörter dafür nicht mehr einfielen? Dies liegt oftmals am mangelnden Training eures Gehirns. Hier setzt Dr. Kawashimas Gehirn Jogging ein. Dieses Stück Software will euch dazu animieren, eure grauen Gehirnzellen auf Trab zu bringen. Mit vielen kleinen Aufgaben könnt ihr euer Denkvermögen steigern und schneller beim Lösen von Aufgaben werden. Doch wie funktioniert das Ganze?

Dr. Kawashimas Gehirn Jogging stellt die Definition Videospiel in Frage. Ein Videospiel, das eigentlich gar kein Spiel ist, sondern eine Gehirntrainings-Software. Kauft das denn überhaupt jemand? Verkäufe in Millionenhöhe in Japan sprechen wohl für sich. Blue Ocean nennt Nintendo sie, die Strategie Nichtspieler zum Spielen zu bringen. Mit Dr. Kawashimas Gehirn Jogging hat es im Ausland bereits prima geklappt. In Japan ist sogar schon ein Sequel dazu erhältlich, welches mindestens genauso gefragt ist wie sein Vorgänger. Auch bei uns in Europa rollt nun die Flutwelle der Spiele für die Touch-Generation an. Touch Generation - Spiele, die jedermann, egal ob er schon mal in Berührung mit einem Videospiel gekommen ist oder nicht, spielen kann.

Zu Beginn werdet ihr von einem polygonalen Ebenbild Dr. Kawashimas begrüßt. Dieser zeigt euch zunächst, wie das Gehirn aufgebaut ist und warum es so wichtig ist, es ständig zu trainieren. Danach lässt er euch direkt einen ersten Test absolvieren, um herauszufinden, wo euer geistiges Alter liegt. Dazu bittet er euch, die Farbe zu sagen, in welcher ein Farbname geschrieben ist. So erscheint dann etwa auf den Bildschirm das Wort SCHWARZ, das aber in rot geschrieben ist. Also müsst ihr rot in das Mikrofon sagen. Die Sprachsteuerung funktioniert dabei außerordentlich gut. Nach knapp drei Minuten ist der Test vorbei und Dr. Kawashima verrät euer geistiges Alter. Oftmals stößt man dabei sauer auf, wenn





Einfaches Rechnen denkt ihr? Von wegen. Unter Zeitdruck kommt man doch ganz schön ins Schwitzen.

INFO

Dr. Kawashima

Zunächst glaubt man, Dr. Kawashima sei nur eine erdachte Figur. Weit gefehlt. Denn dieses Spiel wurde von einem Doktor namens Kawashima erschaffen. Er führte Versuche durch, um herauszufinden, wie man das Gehirn am besten trainieren kann. Aufgrund dieser Testergebnisse hat er Aufgaben in das Spiel eingebaut, mit denen man das Gehirn am effektivsten trainieren kann.

Mit diesem Ergebnis liegt man noch gut im Rennen. Als besten Wert kann man 20 Jahre erreichen, der Schlechteste liegt bei 80 Jahren.

man erfährt, wie unfit sein Gehirn angeblich sei. Aber dafür ist das Spiel ja da. Nach der ersten Ermittlung eures geistigen Alters könnt ihr jeden Tag in zahlreichen Aufgaben euer Gehirn trainieren und erneut einen Alterstest durchführen. Das Spiel ist dabei so ausgelegt, dass weniges Spielen am Tag schon ausreicht um Fortschritte zu erzielen. Die meisten Aufgaben im Spiel dauern nur fünf Minuten und ihr könnt sie frei auswählen. Vom „einfachen" Lösen von Rechenaufgaben über das Schnelllesen eines Textes bis hin zum Silbenzählen sind noch viele weitere (Rätsel-) Aufgaben auf der Cartridge vorhanden. Nach jeder Aufgabe wird euer Ergebnis gespeichert und in

Auch im Sudoku-Modus könnt iher euer Gehirn trainieren. Dabei stehen euch leichte bis schwere Rätselaufgaben zu Auswahl bereit.

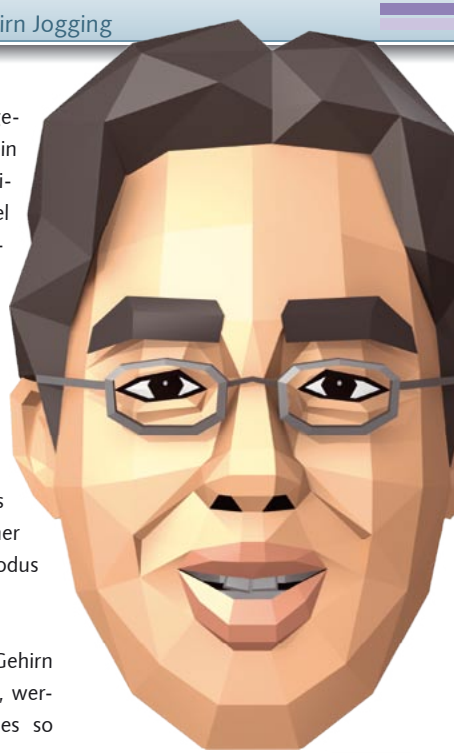
einem Diagramm eingezeichnet. Anhand dieser grafischen Auswertung könnt ihr gut eure Fort- bzw. Rückschritte beobachten. Schaltet ihr euren DS jeden Tag ein, um ein paar Aufgaben zu lösen, werdet ihr auch hin und wieder mit dem Freischalten von neuen Aufgaben belohnt. Ein Spielende gibt es nicht. Eure Ergebnisse werden auch nur einmal am Tag gespeichert. Dadurch werdet ihr ermutigt, nicht einen ganzen Tag lang Aufgaben zu lösen und es dann später nicht mehr anzufassen, sondern nur kurz pro Tag zu spielen, dies aber jeden Tag zu tun. Anhand eines Kalenders könnt ihr genau verfolgen, wann und wie viele Aufgabe ihr gelöst habt. Falls ihr nicht bis zum nächsten Tag warten wollt um neue Aufgabe lösen zu können, könnt ihr euch derweil im integrierten Sudoku-Spiel erproben, einem japanischen Kult-Zahlenrätsel.

Dr. Kawashimas Gehirn Jogging nutzt die Eigenschaften des DS aus wie kein anderes. Der DS wird um 90° gedreht, also wie ein Buch, gehalten, dabei wurde auch an Linkshänder gedacht. Einen Knopf werdet ihr nur drücken, um den DS an bzw. auszuschalten. Als Eingabefunktionen dienen nämlich nur der Touchscreen und das Mikrofon. So schreibt ihr zum Beispiel das Ergebnis einer Rechenaufgabe auf den Touchscreen. Eure Zeichen werden dabei erkannt und in eine richtige Zahl umgewandelt. Auch die Sprachsteuerung erkennt genau, welche Zahl ihr ins Mikrofon sagt.

Die Grafik ist schlicht. Sehr schlicht. Dies stört hier aber keinesfalls. Bunte Animationen und Farbspielereien würden euch beim Lösen von Aufgaben nur ablenken. Insgesamt können vier Spieler ein Profil auf der Cartridge speichern. Wollt ihr dieses Spiel jedoch anderen Personen zeigen (was ihr auf jeden Fall einmal tun solltet, um ihre Reaktionen zu sehen), ist ein spezieller Demomodus vorhanden. Diesen könnt ihr auch an andere DS-Besitzer per Download-Spiel übertragen. Ebenfalls können bis zu 16 DS-Besitzer mit nur einer Cartridge im Multiplayer-Modus um die Wette rechnen.

Wenn ihr Dr. Kawashimas Gehirn Jogging einmal gespielt habt, werdet ihr verstehen, warum es so erfolgreich ist. Einfache Steuerung plus hohe Motivation, es immer und immer wieder zu „spielen", mit dem hübschen „Nebeneffekt" sein Gehirn zu trainieren, sprechen die Leute an. Nichtspieler werden gar nicht bemerken, dass sie es hier mit einem Videospiel zu tun haben.

JONAS WEISER



Dr. Kawashimas Gehirn Jogging

Entwickler:	Nintendo
Publisher:	Nintendo
Genre:	Lernsoftware
Spieler:	1-16

Fazit:
Massage für die grauen Zellen, die die Massen begeistern wird.

Eure Anekdoten mit Dr. Kawashimas Gehirn Jogging

INTER AKTIV

Wir möchten von euch wissen, welche Erlebnisse ihr schon mit Dr. Kawashimas Gehirn Jogging hattet. Seid ihr vielleicht ein zweiter Einstein und euer geistiges Alter liegt im Spiel bei jungen 20 Jahren, oder legt eure Oma den DS gar nicht mehr aus den Händen, seit ihr ihr das Spiel gezeigt habt?

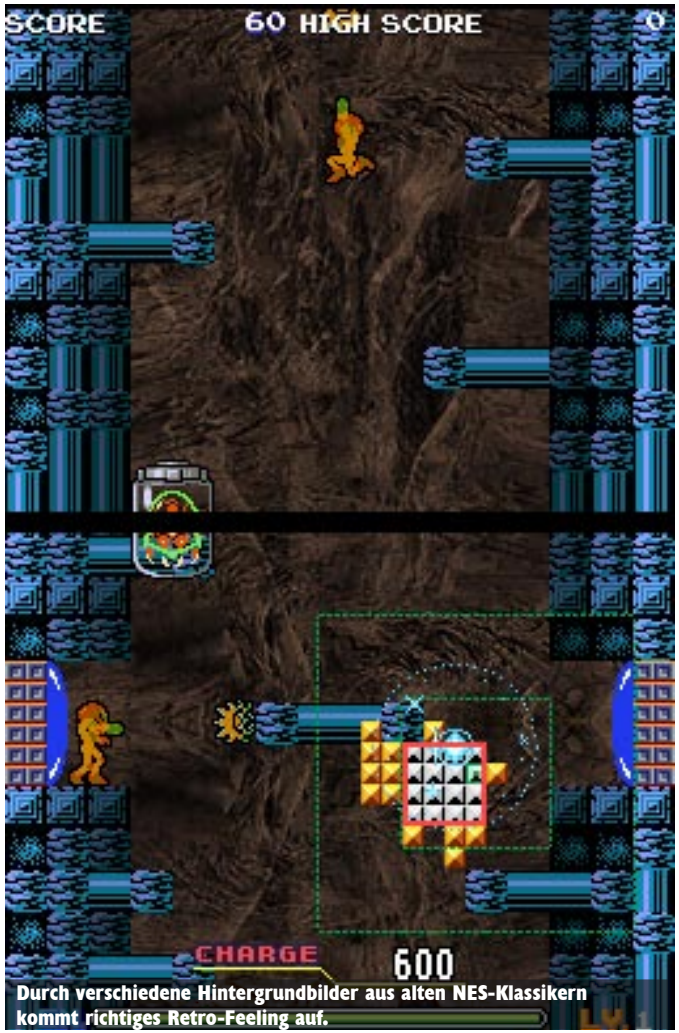
Schreibt uns eure Erfahrung mit dem Spiel an **redaktion@-mag.de**. Die besten Einsendungen veröffentlichen wir in der nächsten Ausgabe.

Bilder: Nintendo

TETRIS DS

Altes Spielprinzip, aber trotzdem immer noch genial!

Auf die Frage welches Spiel mit einem simplen, aber dennoch genialen Spielprinzip Geschichte schrieb, antworten viele sicherlich mit „Tetris“. Zwar ist das Spielprinzip von Tetris einfach und sogar noch von Gameboy-Zeiten bekannt, aber dennoch wird nahezu jede Plattform mit mindestens einem Ableger versorgt. Allerdings gibt es ein Problem. Wie soll man Tetris interessant halten, wenn sich das Spielprinzip trotz technischem Fortschritt immer wieder wiederholt? Wie können innovative Features eingebaut werden, ohne dabei das Tetris-Feeling beim Spielen zu verlieren?



Durch verschiedene Hintergrundbilder aus alten NES-Klassikern kommt richtiges Retro-Feeling auf.

Nintendo gibt auf dem Nintendo DS auf diese Fragen eine Antwort. Durch die zwei Bildschirme und den Touchscreen des Nintendo DS wird das alte Spielprinzip mit Innovationen neu aufgelegt. Anfangs zeigt sich Tetris DS recht unspektakulär. Man beginnt gewöhnlich mit dem „Standard“-Modus und merkt dabei kaum Unterschiede zur Ur-Gameboy-Version. Einzig die Idee, auf dem oberen Bildschirm Mario durch Super Mario Bros. Level laufen und hüpfen zu lassen, macht den Standard-Modus auf dem Nintendo DS lebendiger. Je höher der Schwierigkeitslevel beim Aufbauen der Steine auf dem unteren Bildschirm ist, desto weiter im Spiel ist Mario auf dem oberen Bildschirm. Der Standard Modus ist allerdings nur eine von vielen Variationen. Es sind 6 Spielmodi vorhanden, die alle mehr oder weniger Gebrauch von den Nintendo DS Features machen. Viele der Spielmodi sind nochmals in verschiedene Varianten unterteilt. Der „Touch“-Modus

Simpel aber genial: die Steine müssen so geordnet werden, dass eine komplette Reihe ensteht,

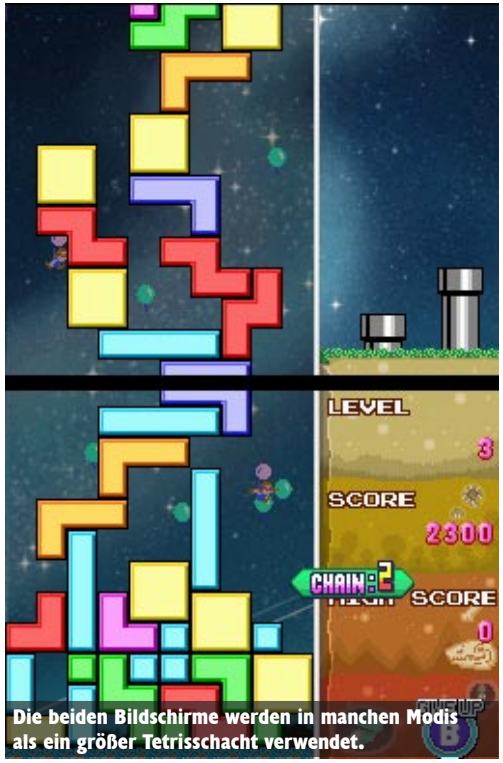
Hättet ihr die Spielszene aus Donkey Kong an der Seite wieder erkannt?

ermöglicht es, durch Verschieben der Steine auf dem Touchscreen Reihen zu bilden. Angefangen wird mit einem großen Turm voller willkürlich geordneter Tetrissteine. Durch das Auflösen der Steine arbeitet man sich so immer weiter nach unten, bis eine Kiste, die sich auf der Spitze des Turmes befindet, den Boden erreicht. Es können aber auch verschiedene Aufgaben im Touch-Modus absolviert werden. Beispielsweise müssen Steine so verschoben werden, dass sich 4 Reihen gleichzeitig auflösen. Ein weiterer Modus ist der „Mission“-Modus. Dort gilt es, verschiedene Aufgaben zu lösen, die auf dem Top-Screen angezeigt werden. Mit bestimmten Steinen muss eine angegebene Anzahl an Reihen aufgelöst werden. Der Mission-Modus kann entweder im Marathon oder im Zeitspiel erledigt werden. Im Marathon kommt es darauf an, viele Aufgaben zu erledigen, ohne dabei die Steine bis nach ganz oben zu stapeln. Im Zeitspiel gilt es, eine bestimmte Anzahl an Aufgaben, die aber immer schwieriger werden, zu meistern. Je schneller dies erledigt wird, desto mehr Tetrispunkte kriegt ihr. Tetrispunkte sind eine Art Gesamtscore im Spiel.
Durch Brechen von Rekorden oder Absolvieren von noch nicht gemachten Aufgaben steigen die Tetrispunkte stetig an. Das ist eine ganz nette Idee, da so durch Vergleichen der Tetrispunkte mit Freunden bestimmt werden kann, wer der bessere Tetris DS Zocker ist. Die Vielfalt der Spielmodi in Tetris DS ist beachtlich. Nicht nur die Modi Mission, Touch und Standard sorgen für Laune. Im Modus „Fang“ beginnt man mit einem 1 x 1 Einzelblock, der bewegt und gedreht werden kann. Hier wird wieder mit dem Steuerkreuz gespielt. Die Steine, die von oben runterfallen, müssen so aufgebaut werden, dass ein Einzelblock mit mindestens 4 x 4 Steinen entsteht.

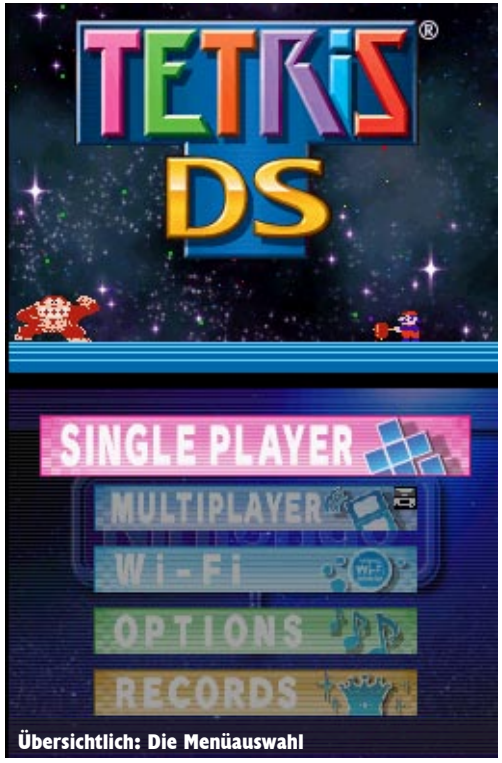
Dieser explodiert nach kurzer Zeit und bringt Punkte. Auch hier dürfen die Steine sich nicht bis nach oben stapeln, sonst heißt es Game Over. Im Modus „Puzzle“ müssen Reihen auf eine ganz andere Art aufgelöst werden. Auf dem unteren Bildschirm des DS werden vorgegebene Tetris-Steine angezeigt, wobei auf dem oberen Bildschirm das Steinefeld mit einigen Lücken zu sehen ist. Es müssen die richtigen Steine mit der richtigen Ausrichtung ausgewählt werden und die Steine fallen dann auf dem oberen Bildschirm automatisch. Ziel ist es, alle Reihen aufzulösen. Ganze 200 verschiedene Puzzle sind im Puzzle-Modus vorhanden, die mit der Zeit immer schwieriger werden. Es gibt noch viel mehr im Singleplayer-Modus von Tetris DS zu entdecken, aber alles zu erwähnen, würde den Rahmen des Tests sprengen.

Ganz neu ist auch der Online-Modus in Tetris DS. Dieser ist erstmals in einem Tetris Spiel auf einer Nintendo-Plattform vorhanden. Es kann entschieden werden, ob man gegen einen oder drei Gegner im Standard-Modus, einen Gegner im „Druck“-Modus oder einen Freund spielt. Im 4-Spieler Standard-Modus sind auch im Gegensatz zum 2-Spieler Standard-Modus Items einsetzbar. Befindet sich ein Item in einer Reihe und diese wird aufgelöst, so kann dieses Item gegen die Mitspieler eingesetzt werden. Items bewirken zum Beispiel, dass die Steine bei den Mitspielern in hohem Tempo fallen. So geraten die Gegner unter Druck und machen öfter Fehler. Ganz schön Druck kann auch gemacht werden, wenn viele Reihen gleichzeitig aufgelöst werden. Ist dies der Fall, dann erhalten die Gegner einige Reihen dazu und kommen so schneller ganz oben an. Der „Druck“-Modus ist sowohl online als auch im Singleplayer vorhanden. Das eigene Spielfeld befindet sich auf dem Top-Screen und das des Mitspielers auf dem unteren Screen. Der Clou: Die Spielfelder sind miteinander verbunden. Wenn mindestens zwei Reihen gleichzeitig aufgelöst werden, drückt sich das Spielfeld weiter zum Gegner. Ziel ist es, den Gegner so weit nach unten zu schieben, bis er am Ende angekommen ist. Ein Sieg im Online-Modus bringt Wi-Fi Punkte. Diese können in jedem Online-Modus geholt werden. Zu Beginn hat man 5000 Punkte in der Wi-Fi Wertung. Diese sinken bei einer Niederlage und steigen bei einem Sieg. Mit einer hohen Wi-Fi Wertung kann man sich Respekt verschaffen, mit einer niedrigen Wertung weiß euer Gegenüber, dass ihr nicht unbedingt zur Elite gehört.

Im lokalen Multiplayermodus können bis zu 10 Spieler zocken.



Die beiden Bildschirme werden in manchen Modis als ein größer Tetrisschacht verwendet.



Übersichtlich: Die Menüauswahl

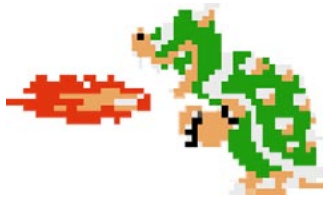
Tetris DS ist im Großen und Ganzen ein sehr gelungenes Spiel. Negative Aspekte sind mit der Lupe zu suchen, einzig und allein die Tatsache, dass nur wenige Spielmodi online spielbar sind, ist erwähnenswert, aber nicht sonderlich tragisch. Das Spiel ist nicht nur für Tetrisfans empfehlenswert, selbst Neulinge oder jene, denen Tetris langweilig geworden ist, sollten dem Spiel mal eine Chance geben. Es werden einige erfrischend neue Modi, ein spaßiger Online-Modus, Retro-Musikstücke, eine gute Steuerung und vieles mehr geboten.

DAMIAN FIGOLUSZKA

Tetris DS

Entwickler:	Nintendo
Publisher:	Nintendo
Genre:	Puzzle
Spieler:	1-10

Fazit:
Besser denn je und online macht es gleich doppelt so viel Spaß.



Bilder: Nintendo

SUPER PRINCESS PEACH

Ihre königliche Hohheit gibt sich die Ehre

Endlich ist es so weit: Prinzessin Peach bekommt ihr eigenes Spiel spendiert! Mit Super Princess Peach erfüllt Nintendo die Wünsche vieler Fans und schafft damit ein wunderschön gestaltetes Jump'n'Run in dem einmal der Spieß umgedreht wird. Diesmal wird nämlich zum Unterschied zu ziemlich allen Vorgängern der sonstige Retter Mario und sein Bruder Luigi entführt und Prinzessin Peach muss sich aufmachen um die beiden zu retten.

Nintendo bringt bei Super Princess Peach die interessante Komponente der Emotionen in ein Jump'n'Run ein. Am Touchscreen kann man Peach mit vier Emotionen beeinflussen: Traurigkeit, Fröhlichkeit, Wut und Ruhe. Diese Emotionen werden für das Weiterkommen immer wieder benötigt. Ist Peach zum Beispiel traurig, weint sie übertrieben stark. Trifft man mit ihren Tränenflüssen einen Pflanzenkeim, wächst dort eine bekletterbare Ranke. Man kann damit aber auch Feuer löschen. Feuer selbst entfachen kann man mit Wut, in diesem Modus entzündet Peach nämlich eine Feuer-Aura und läuft vor Wut glühend durch die Gegend. Wenn Peach fröhlich ist, macht sie dem Sprichwort „über den Wolken schweben" alle Ehre und kann fliegen. Und falls sie nicht gerade durch die Luft schwebt, erzeugt sie einen Wirbelsturm mit dem man unter anderem Rauch wegblasen kann.

Natürlich kann man diese Emotionen nicht ewig benutzen. Gleich unter der Herzanzeige findet man einen kleinen Strich, welcher die Emotionsanzeige ist. Jede Emotion zehrt an dieser Leiste und ist sie leer, kann man auch nichts mehr einsetzen. Diese Leiste kann durch besiegte Gegner oder Kristalle wieder aufgeladen werden.

Was Peach natürlich nicht fehlen darf, ist ihr Schirm. Diesen trägt man das ganze Spiel über mit und er ist nicht nur eine Waffe, sondern kann auch praktischerweise unter anderem zum Fliegen oder als Boot verwendet werden.

An machen Stellen kommt man nur weiter, wenn man Peach in eine besondere Gefühlslage versetzt.

Au weia. Peach ist wütend. Durch ihre Flammen erwärmt sich die Luft und der Ballon steigt empor.

Super Princess Peach bietet acht Welten, die jeweils in fünf Level plus einen Boss unterteilt sind. Diese sind, wie von Nintendo gewohnt, alle sehr unterschiedlich und gehen von Eiswelt über Wolkenwelt bis zu Lavawelt. Natürlich sind je nach Level auch verschiedene Gegner anzutreffen, welche bei Super Princess Peach auch von Emotionen beeinflusst werden. So hüpft ein fröhlicher Gegner durch die Gegend und macht einem das Ausweichen zur Qual, wütende Gegner sind oft größer und verursachen mehr Schaden, während traurige Gegner ziellos durch die Gegend flitzen. In jedem Level gibt es Goodies wie Puzzleteile oder Musikstücke zu finden und je Level drei Toads. Diese muss man nicht zwingend finden, sollte man jedoch tun, wenn man das Spiel komplett beenden will.

Neben dem Hauptspiel bietet Super Princess Peach noch ein paar Minispiele und Puzzles. Die Stylussteuerung wurde bei Super Princess Peach leider gekonnt vernachlässigt: Man benötigt sie nur um die Emotionen zu steuern, das aber mit dem Finger definitiv leichter und schneller geht, in den wenigen Minispielen und jeweils in kleinen Abschnitten vor einem Boss. Dies stört aber nicht wirklich, Super Princess Peach ist ein wunderschönes Jump'n'Run in guter alter Nintendo-Manier, welches nach langer Zeit wieder ein Gefühl aufkommen lässt, welches stark an Mario Land und diverse Nachfolger erinnert.

EMANUEL LIESINGER

Super Princess Peach

Entwickler:	Nintendo
Publisher:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	einer

Fazit:
Wunderschönes Jump'n'Run in guter alter Nintendo-Manier

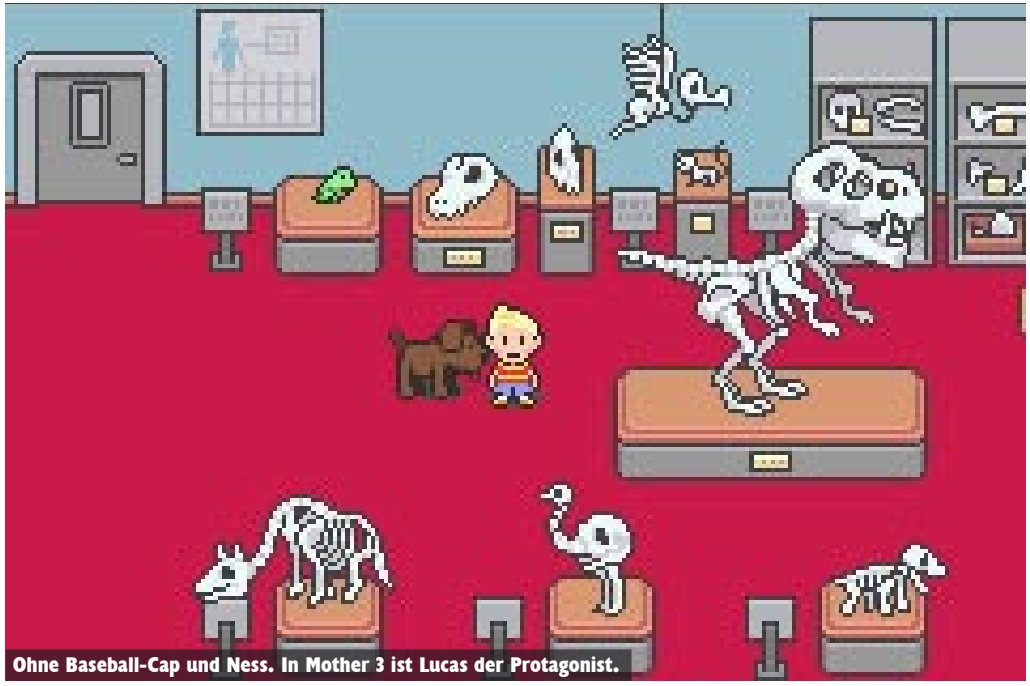
Bilder: Nintendo

MOTHER 3

Nach über zehn Jahren erscheint der Nachfolger Earthbounds als eines der letzten Highlights für den GBA.

Als **Super Smash Bros** damals anno 1999 auf dem N64 veröffentlicht wurde, fragten sich nicht wenige Leute hier zu Lande, wer eigentlich dieser eine Charakter war, dieser Typ namens Ness, der zwar aussah wie ein ganz gewöhnlicher Junge, sich aber mit seinen Psycho-Attacken perfekt in die Kämpferriege der Nintendo Helden einfügte. Grund dafür war, dass das einzige Spiel, in dem Ness bis dahin auftrat, außerhalb Japans nur in den USA veröffentlicht wurde. Einzige legale Möglichkeit bis heute, dieses Spiel namens **Mother 2** oder auch **Earthbound**, wie es im Westen heißt, nachzuholen, ist der umständliche und vor allem teure Import. Umso erstaunlicher ist es, dass immer wieder Gerüchte kursierten, die eine Veröffentlichung des dritten **Mother**-Teils in Europa beinhalteten. In Japan erfreut sich die Serie äußerster Beliebtheit, hier jedoch kennt kaum einer die Vorgänger. Warum also sollte Nintendo ausgerechnet den dritten Teil hier veröffentlichen? Grund dafür war die News, dass das britische Official Nintendo Magazine einen Artikel brachte, in dem von einem Release außerhalb Japans noch in diesem Jahr die Rede war. Ein Anlass für uns, euch dieses Spiel in dieser Vorschau näherzubringen.

Mother 3 ist in allen Belangen ein Fall für sich, was nicht unbedingt negativ gemeint sein muss. Bereits für das N64 angekündigt, schaffte es Nintendo erst vor kurzem,



Ohne Baseball-Cap und Ness. In Mother 3 ist Lucas der Protagonist.

Lucas wartet auf den Einlass zum Konzert der Band DCMC.

das Spiel zu veröffentlichen, wenn auch nur in Japan und natürlich nicht auf dem N64, sondern für den GBA. Die Story hat keinen Zusammenhang mit den vorigen Teilen, Ness als bekanntester Charakter kommt überhaupt nicht mehr darin vor. Ansonsten ist das Spielprinzip aber gleich geblieben. Wieder gibt es eine Bedrohung der Welt durch feindlich gesinnte Bösewichte aus dem Weltall und wieder ist es die Aufgabe des Spielers, die Welt zu retten. Dabei bedient er sich den besonderen Fähigkeiten der Hauptcharaktere, etwa Psycho-Kräften, wie auch Ness sie schon hatte. Wie für ein RPG üblich, bewegt ihr euch über die Oberwelt und müsst dabei Kämpfe bestreiten. Diese laufen rundenbasiert ab, im Kampfbildschirm seht ihr lediglich eure Gegner, könnt in jedem Zug Befehle wie Kämpfen, Item etc. einsetzen. Alles so wie bereits beim Vorgänger und in anderen Spielen. Trotzdem hat Mother 3 Eigenheiten, die bereits die vorigen Teile von dem üblichen Software-Allerlei abgehoben hat. So wird zugefügter Schaden nicht sofort abgezogen, denn ihr habt eine Art Zähler, der eure Lebenspunkte kontinuierlich abzieht. Fügt euch ein Gegner beispielsweise eine tödliche Anzahl von Schadenspunkten zu und ihr besiegt ihn, bevor euer Zähler auf Null fällt, so entgeht ihr dem virtuellen Exodus. Des Weiteren könnt ihr den Kampf bereits bevor dieser startet beeinflussen. Da es keine Zufallskämpfe gibt, könnt ihr entscheiden, ob ihr den Gegner direkt angreifen oder vor ihm flüchten wollt. Bei letzterem müsst ihr allerdings aufpassen, dass euch der Gegner dann nicht in den Rücken fällt, denn dadurch würde der Kampf mit Erstschlag für ihn und Nachteil für euch starten. Ebenso könnt ihr euch aber einen Vorteil verschaffen, wenn ihr es schafft, dem Gegner in den Rücken zu fallen, sodass der Erstschlag bei euch liegt. Eine weitere Möglichkeit ist das „dashen". Diese Fähigkeit erlaubt es euch, gegen Gegner zu laufen und sie so zu überrumpeln, dass ihr auch ohne Kampf sicher an ihnen vorbeikommt. Diese Möglichkeit gab es in **Earthbound** noch nicht und findet auch noch in anderen Situationen Anwendung. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich bei **Mother 3** ansonsten aber wenig getan, es wurden keine neuen Spielelemente zugefügt, sondern höchstens Kleinigkeiten verbessert oder ausgetauscht. So werden zu schwache Gegner nicht mehr automatisch besiegt und in den Kämpfen könnt ihr durch das richtige Timing, vom Prinzip her ähnlich wie in **Mario & Luigi**, zusätzlichen Schaden zuzufügen. Erfreulicherweise wurde zudem der hehre Schwierigkeitsgrad des Vorgängers entschärft. Durch die Tatsache, dass das Spiel nun für den GBA statt für das N64 kam, ähnelt es dem SNES-Titel zudem auch grafisch sehr, auch hier höchstens leichte Verbesserungen. Es wurde angedeutet, dass die Story nun wesentlich dynamischer erzählt wird, wie bei Earthbound sehr linear, aber eben dynamischer – etwa indem man zwischen mehreren Charakteren

Mit an Lucas' Seite ist Hund Boney.

in verschiedenen Kapiteln hin- und herschaltet. Was die Reihe von anderen Spielen des Genres abhebt und sie ihn Japan so beliebt macht, ist die Tatsache, dass **Mother** originell und so völlig andersartig im Vergleich zu anderen RPGs ist. Man hat keine Helden-Party, die ausgerüstet mit Schwertern und sonstigem typischen Inventar in einer Fantasywelt gegen Monster zu Felde zieht. Man spielt normale Leute – naja, fast zumindest, wenn man mal von Psi-Kräften und ähnlichem absieht. Auch die Umgebung ist eher als normal zu erachten denn als ein Fantasieprodukt. Und trotzdem gibt es einen tollen Kontrast zu dieser für einige eventuell fast schon langweilig wirkenden Normalität: Abgefahrene Charaktere und Gegner suchten schon bei **Earthbound** ihresgleichen, hinzu kommen witzige Ideen und ein ansprechender Humor. Bleibt zu hoffen, dass dieser Titel seinen Weg in westliche Gefilde findet.

DANIEL BÜSCHER

Bilder: Nintendo

EXCITE TRUCK

Auf dem Wii bringt Nintendo den indirekten Nachfolger von Excite Bike heraus. Doch was hat das Spiel außer schmutzigen Fahrzeugen und rauchenden Motoren noch zu bieten?

Am 1. Juni gaben die Game Critics Awards die besten Spiele der E3 bekannt und wenig überraschend wurde das Off-Road-Spektakel **Excite Truck** zum besten Rennspiel gekürt. Völlig zu Recht, denn der von Monster Games Inc. entwickelte inoffizielle Nachfolger zu **Excitebike 64** zeigt eindrucksvoll, was wir auf Wii in Sachen Rennspiele erwarten dürfen. Die grafische Brillianz eines **MotorStorm** (Playstation 3) wird zwar bei weitem nicht erreicht, doch **Excite Truck** geht auch in eine völlig andere Richtung.

So ist die Steuerung denkbar einfach und basiert auf einem Phänomen, das mancher schon einmal beobachtet hat, wenn sich ein Nicht-Spieler an ein Rennspiel wagt: Durch Neigung des Pads besser um die Kurve zu kommen. Immer wieder hat der geneigte Zocker versucht zu erklären, dass sowas nichts bringt und muss sie nun – **Excite Truck** sei dank – wieder vom Gegenteil überzeugen. Denn hier hält man die Wiimote quer wie ein NES-Pad, während man mit dem 2-Button beschleunigt und per Druck auf den 1-Button bremst, manövriert man seinen Truck mittels Drehungen durch Kurven und an Hindernissen vorbei. Und davon erwarten uns mehr als genug, denn neben den üblichen Fahrbahnschikanen gibt es Items, die, einmal eingesammelt, in Echtzeit die Fahrbahn deformieren um im restlichen Fahrerfeld Verwirrung zu stiften und Kollisionen zu provozieren. Dadurch wird das Spielgeschehen viel dynamischer als in vergleichbaren Rennspielen, denn mit Streckenkenntnis allein kommt niemand besonders weit, wenn sich nur wenige Meter vor seinen Augen ein riesiger Graben und damit vielleicht eine improvisierte Sprungschanze auftut. Apropos Sprungschanze: befindet man sich erstmal in der Luft, kann man Turbo-Boosts erhalten, die einem per Druck auf das Steuerkreuz einen nicht zu verachtenden Geschwindigkeitsvorteil verschaffen. Dazu muss der Spieler die Wiimote so neigen, dass der Truck möglichst mit allen vier Rädern gleichzeitig und nicht etwa unfreiwillig auf die Seite gedreht aufkommt. Grafisch ist **Excite Truck** sicher nicht gerade umwerfend, doch da die Wii-Spiele auf der E3 nicht auf der finalen Hardware liefen, kann man darüber noch keine genaue Aussage machen.

Immerhin laufen die Rennen schnell und ruckelfrei ab, die Weitsicht ist ziemlich beeindruckend und die Landschaft bietet von der Schneelandschaft bis zur Meeresküste und Wüste einiges an Abwechslung.

Arcade-Fans sollten sich diesen Titel auf jeden Fall schon mal vormerken, denn das, was wir bisher von **Excite Truck** gesehen haben, ist tatsächlich „exciting".

ANDREAS REICHEL

Auf Sprungschanzen könnt ihr durch Kippen der Wiimote einen Turbo-Boost starten.

Bilder: Nintendo

PlayDEX

PlanetDS stellt seine Spielerdatenbank für GBA und DS vor, in der ihr Spieler in eurer Umgebung finden könnt.

Ihr fühlt euch gelangweilt von nervigen Computergegnern und schlechter KI? Die menschliche Herausforderung soll her, aber euch fehlen die Mitspieler? Damit ist jetzt Schluss! Mit dem PlayDEX von PlanetDS.de habt ihr nun die Möglichkeit, Spieler in eurer Umgebung zu finden und euch zum Zocken zu verabreden. Speziell mit dem Erscheinen des Nintendo DS, aber auch mit Wii versucht Nintendo, die sich hartnäckig haltenden Vorurteile der Gamer aus der Welt zu schaffen und in den Köpfen durchzusetzen, dass Spieler eben nicht mehr, wie es ihr Image vermuten lässt, alleine im Kämmerchen sitzen und spielen, sondern in kleineren und größeren Gruppen zusammenfinden, Interessengemeinschaftengründen und soziale Kontakte pflegen. Als Videospieler sind auch wir des Öfteren mit diesem Negativimage konfrontiert – und eben dies soll sich zumindest zum Teil mit dem PlayDEX ändern.

Der PlayDEX ist ein Feature, welches Spieler und Spielerinnen aus dem deutschsprachigen Raum zusammenfinden lässt. Er stellt eine einfache und unkomplizierte Spielersuche für Nintendo DS-, GameBoy Advance- und für PSP-Besitzer dar. Der User hinterlässt bei der Anmeldung einige obligatorische Daten wie etwa Namen und Anschrift und kann optional weitere Details eintragen – etwa welche multiplayertauglichen Spiele und Konsolen (in unserem Fall GameBoy Advance oder Nintendo DS) er besitzt, welches Geschlecht er hat und wie alt er oder sie ist. Durch den Nintendo DS und die Nintendo WiFi Connection eingeführt, beziehungsweise vorausgesetzt, sind die bei DS WiFi Titeln obligatorischen Freundecodes. Über ein speziell dafür eingefügtes Feld kann der Benutzer seine Online-Spiele inklusive Freundecode eingeben, um auch über weitere Entfernungen mit Internetbekanntschaften zu spielen oder einfach Gegner zu finden.

Neben Spielern in eurer Nähe könnt ihr im PlayDEX auch Freundecodes von anderen Spielern finden.

Dies geschieht über die Möglichkeit, seine Spielepartner oder Kontrahenten mit Hilfe einiger Einstellungen definieren, beziehungsweise in bestimmten Attributen einschränken zu können. Über die angegebene Postleitzahl kann man sich alle Spieler und Spielerinnen im direkten Umkreis von 20, 50, 100 oder 200 Kilometern anzeigen lassen. Beschränkungen auf ein Land, Geschlecht, Handheld und Alter sind zudem ebenfalls möglich. Über ein ausgewiesenes Auswahlfeld zu Freundecodes, kann sich jeder Online-Interessierte bequem die registrierten User anzeigen lassen, welche über das gerade gesuchte Spiel verfügen. Von **Mario Kart DS**, **Metroid Prime Hunters**, **Lost Magic** oder der japanischen Version von Bleach sind alle erhältlichen WiFi Titel auswählbar, so dass jeder in ausreichendem Maße fündig werden sollte.

Die User können nun anhand genauer Informationen die Entfernung, das Alter, die eingetragenen Spiele und alle erfragten, beziehungsweise freiwillig angegebenen Informationen einsehen und über Mail oder ICQ beispielsweise Kontakt zu anderen Usern in ihrem Umkreis aufnehmen, um sich zu treffen, miteinander zu spielen und möglicherweise Freundschaften zu knüpfen. Die Anmeldung und Nutzung ist völlig kostenlos, aus Datenschutzgründen sollten alle Interessenten unter 14 das Einverständnis ihrer Eltern erbitten um risikofrei auf Gegnerjagd gehen zu können. Mittlerweile verfügt PlanetDS.de über 1700 eingetragene DS- und GBA-Multiplayerfans aus Deutschland, Österreich und der Schweiz, das zugehörige PSP Pendant gar über 3500 mit jeweils stark steigender Tendenz.

Seit der Einführung dieses Connectivity Features kam ausschließlich positives Feedback. Das System ist einfach zu bedienen, übersichtlich gestaltet, vollkommen kostenfrei und bietet schnellen Zugriff auf eine äußerst umfangreiche Spielerdatenbank. Langeweile ade, nun dürfte die Gegnersuche kein Problem mehr darstellen, denn schneller und einfacher findet man seinen Lieblingspartner oder seine Lieblingspartnerin nicht.

1. Gehe auf PlanetDS.de und klicke im Menü PlayDEX an.
2. Gebe auf der folgenden Seite deine Postleitzahl ein.
3. Starte die Suche und finde Spieler in deiner Nähe.

CHRISTIAN THOL UND MARCUS VON LÜDE VON PLANETDS.DE

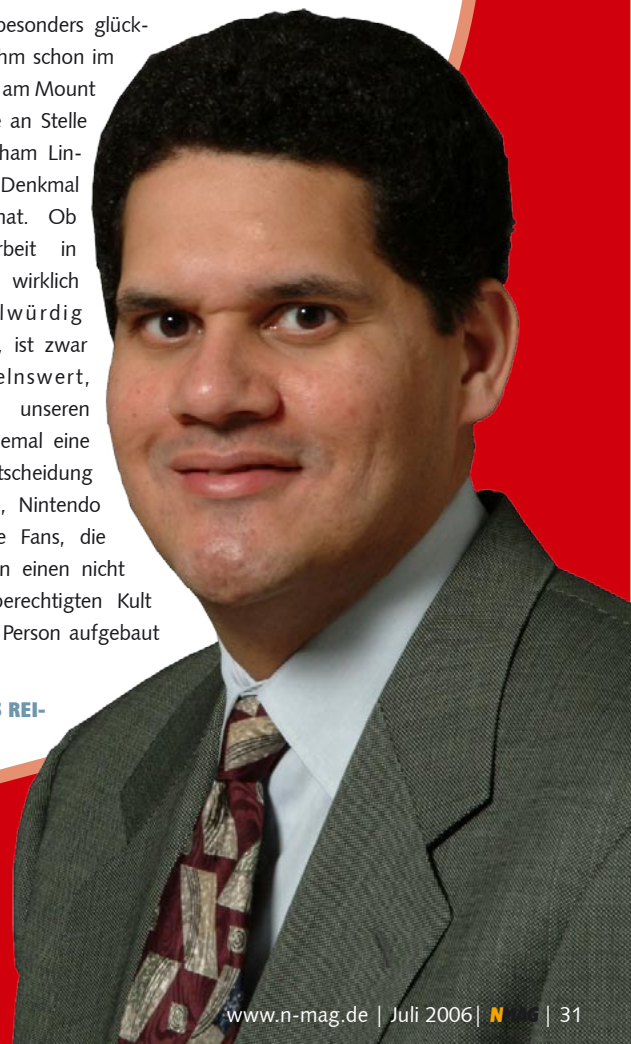
„REGGIE“ – REGINALD FILS-AIME

„My name is Reggie. I‘m about kickin‘ ass, I‘m about takin‘ names and we‘re about makin‘ games.“

Auf Nintendos Pressekonferenz zur E3 2004 stand sachlich die Enthüllung des Nintendo DS im Mittelpunkt – emotional und in den Augen vieler Fans jedoch die Entstehung einer Legende. Schon während der Pressekonferenz tauchten skurrile Fan-Bilder von ihm auf, u.a. im Superman-Kostüm und neben Thomas Jefferson am Mount Rushmore verewigt. Zwar wird er wohl kaum Präsident der USA werden, doch bei Nintendo of America hat er das nun immerhin geschafft. Oder um ihn mit den Worten eines seiner wahren Fans zu beschreiben: „Wenn Reggie läuft, füllen sich seine gewaltigen Fußspuren mit schönen Blumen zum Spaß für die Kinder.“ Für uns Grund genug, euch Reginald „Reggie“ Fils-Aime (sprich: „fies-emm“) einmal genauer vorzustellen.

„My name is Reggie. I‘m about kickin‘ ass, I‘m about takin‘ names and we‘re about makin‘ games.“: Mit diesen Worten beförderte sich der Mann mit dem „bösen Blick“ zu Beginn von Nintendos E3-Pressekonferenz 2004 in die Herzen vieler Nintendo-Fans. Doch zunächst hat er eine recht erfolgreiche Karriere bei den verschiedensten Unternehmen hinter sich gebracht. Im März 1961 geboren, studierte er an der privaten Cornell Universität in Ithaca im amerikanischen Bundesstaat New York – und das ist schon das Detailreichste, was es über die Zeit vor seiner Karriere in den unterschiedlichsten Unternehmen herauszufinden gibt. Diese begann im Marketing des amerikanischen Unternehmens Procter & Gamble, später wurde er Senior Vice President bei Panda Management Company, der größten chinesischen Restaurantkette in den USA. Reggie war außerdem bei Pizza Hut als Senior Director for National Marketing für das Marketing der amerikanischen Pizza-Restaurantkette in den USA zuständig. Wenn ihr dort mal vorbeischaut könnt ihr beim Verspeisen einer „Big New Yorker“ übrigens an ihn denken, ist er doch für diese und die „Bigfoot Pizza“, die ersten Familienpizzas verantwortlich. Ob man das nun positiv oder negativ sieht, muss jeder nach seinen Essgewohnheiten selbst entscheiden, doch die Tatsache, dass sich Pizza Hut heute noch großen Erfolgs erfreut, zeigt, dass Reggie alles andere als versagt hat. Als United States Marketing Chief bei der beliebten irischen Brauerei Guinness war er für alle Marken verantwortlich, vom Guinness Stout bis zum Pilsner Urquell. Schon damals erkannte er nebenbei bemerkt die Wichtigkeit von Third Parties, wenn auch in einem anderen Zusammenhang, denn während seiner Zeit bei Guinness verwaltete er auch die Markenbeziehungen mit Third-Party-Herstellern in der Tschechischen Republik, Großbritannien und Jamaika. Beim Fernsehsender VH1, Teil des Medienkonzerns Viacom, war Reggie seit April 2001 als Senior Vice President of Marketing tätig und sehr erfolgreich: Durch die von ihm angeregte Neuausrichtung auf ein jüngeres Publikum konnte der Sender seine Einschaltquoten um 30% steigern. Ihm ist auch die Erstellung und Durchführung der Pläne für die Vermarktung des „Concert for New York City“, einem Benefizkonzert zu Ehren derer, die bei den Anschlägen am 11. September ihr Leben ließen und jenen, die sich an den Rettungs- und Bergungsarbeiten in den folgenden Wochen beteiligt haben. Das Konzert selbst wurde von Paul McCartney organisiert, der zusammen mit anderen Stars wie Elton John, Bon Jovi, The Who und Destiny‘s Child unzählige Amerikaner dazu bewog, insgesamt mehr als 35 Millionen Dollar an Unterstützung auszugeben. Am 25. November 2003 wurde Reggie schließlich von Nintendo als Executive Vice President of Sales and Marketing gewählt und war so seit dem 1. Dezember für Verkauf und Vermarktung in Nord- und Mittelamerika verantwortlich. Doch erst seit Mai 2004 hat er wegen der größtenteils von ihm geführten Pre-E3-Pressekonferenz unter Nintendofans Kultstatus. Am 25.5.2006 wurde Reggie schließlich, der privat ganz anders ist als man durch sein hartes Auftreten annehmen könnte, schließlich zum Präsidenten und Chief Operating Officer von Nintendo of America befördert und macht damit wohl einen unbekannten Künstler besonders glücklich, der ihm schon im Mai 2004 am Mount Rushmore an Stelle von Abraham Lincoln ein Denkmal gesetzt hat. Ob seine Arbeit in Zukunft wirklich denkmalwürdig sein wird, ist zwar bezweifelnswert, doch in unseren Augen allemal eine gute Entscheidung – für ihn, Nintendo und seine Fans, die seit Jahren einen nicht ganz unberechtigten Kult um seine Person aufgebaut haben.

ANDREAS REICHEL

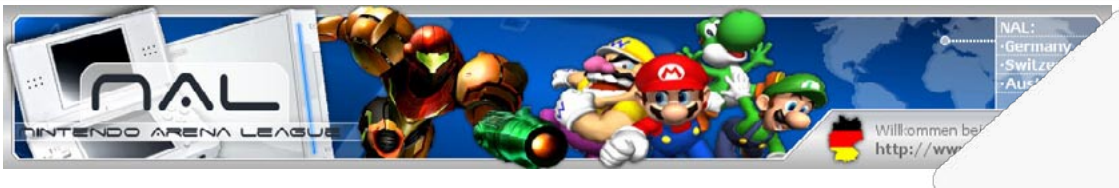


INFO

Reinhören!

Noch mehr Infos zu Reggie bekommt ihr im Nintendocast NR.35 auf nintendocast.de

Fotos: Nintendo



DIE NAL STARTET DURCH

Die Nintendo Arena League geht endlich an den Start. Ab sofort präsentieren wir euch in jeder Ausgabe die Ligarang-Charts.

Während ihr diese Zeilen lest, ist der offizelle Start der NAL (www.n-arena.com) wahrscheinlich schon erfolgt. Das bedeutet im Klartext: 1on1-Duelle und 2on2-Clanduelle mit einer großen Zahl an Usern und Clans sowie ein umfangreiches Angebot mit Artikeln, News und anderen Dingen, realisiert durch die starken Partner der NAL.

Um euch einen optimalen Start in die Nintendo Arena League zu geben, haben wir nun für euch die wichtigsten Punkte für den Neueinstieg zusammengetragen, damit es sofort losgehen kann.

Getting Started!

Zunächst benötigt ihr eurer NAL-Benutzerprofil. Dies könnt ihr innerhalb der Login-Maske auf der rechten Seite der NAL durch einen Klick auf „register" bewirken.
Hier legt ihr u.a. euren Nickname fest und wählt eure Sprache. Bitte beachtet hierbei: Um es euren Gegnern einfach zu gestalten, versucht euren Nickname so zu wählen, dass er dem Nick entspricht, den ihr im Nintendo DS gepseichert habt.
Nach der Anmeldung bekommt ihr euer Kennwort per E-Mail und ihr könnt euch ab sofort bei der NAL einloggen!

Configuration

Nachdem ihr euch erfolgreich angemeldet habt, erfolgt zunächst eine Bestandsaufnahme: In eurem User-Center habt ihr Zugriff auf ein Profil, das Clanprofil und unter „Challenges" könnt eure laufenden Duelle ansehen oder das Nachrichtensystem unter „Messages" nutzen. Zudem könnt ihr über den Bereich „Community" auf der linken Navigationsleiste Forum und Chat erreichen.
Unter eurem User-Center könnt ihr nun ein Benutzerbild und Benutzerlogo anlegen. Euer Benutzerbild entspricht der Funktion eines Avatars. Das Benutzerlogo erscheint als euer Emblem bei den Duellen. Zudem könnt ihr euer Passwort nachträglich ändern.
Um eure Daten zu vervollständigen, gelangt ihr über den Punkt „Friendcodes" in eurer Friendcode-Notizbuch. Hier könnt ihr eure Friendcodes der einzelnen Spiele eintragen, damit später ein Duell zu Stande kommen kann.

Joining A League

Nun wollen wir einer NAL-Liga beitreten. Hierzu klickt ihr in der linken Navigationsleiste auf „Leagues". Ihr seht nun ein Aufgebot aller WiFi-fähigen Spiele und deren Ligen, falls diese von der NAL bereitgestellt werden. Durch einen Klick auf den Spielenamen erhaltet ihr eine kurze Spieleinfo. Je nachdem, welche WiFi-fähigen Spiele ihr besitzt, wählt ihr nun die Liga aus, der ihr beitreten möchtet.

Zunächst bekommt ihr eine Übersicht der Liga mit den Top-Rankings, den kommenden Duellen und ein Klick auf „Rules and Infos" führt euch direkt zu den Liga-Regeln. Mit einem Klick auf „Join this League" könnt ihr nun der Liga beitreten. Jetzt können alle Spieler dieser Liga euch herausfordern - oder natürlich umgekehrt.

Preparations for Duellists

Bevor es an das erste Duell geht, solltet ihr euch mit den Spielregeln vertraut machen. Hierzu findet ihr unter den Infopages die sehr wichtigen „Allgemeinen Regeln". Diese gelten für ALLE NAL-Spiele und sind daher besonders wichtig.
Zudem sind auf jeder Liga-Infoseite die spielespezifischen Regeln aufgeführt. Ihr solltet die Regeln beherrschen, denn jeder Spieler sollte aufmerksam beobachten, ob der Gegner sich regelwidrig verhält.
Des Weiteren enthält der Text „Einführung zur NAL" (zu finden unter den Infopages) einige Informationen bereit.

Finding An Opponent

Gegner könnt ihr direkt aus den Liga-Rankings heraus anklicken und herausfordern. Zudem helfen euch die Clan- und Spieler-Suchmaschinen weiter. Duellgegner lassen sich aber auch prima über das Forum oder direkt im Chat finden. Habt ihr einen Spieler herausgefordert, muss dieser nur noch das Duell annehmen. Dabei wird ein Zeitpunkt für das Duell festgelegt. Nach dem Duell, das mit Hilfe der Friendcodes von dir und deinem Gegner geführt wird, müssen beide die Ergebnisse bestätigen, und ihr bekommt Punkte gutgeschrieben.

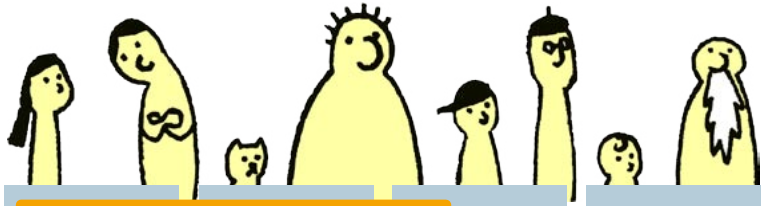
...Und schon seit ihr Im Liga-Ranking ein wenig nach oben geklettert. Wie es weitergeht, bleibt nun euch überlassen. Ich wünsche euch viel Erfolg bei euren weiteren Duellen!

LARS PETERKE
VON N-AERNA.COM

NMAG KALENDER

Was steht alles im Juli an?

27.7 | Multitalent Mario versucht sich zum ersten Mal in der Sportart Basketball. **Mario Hoops 3 on 3** erscheint am 27.7. in **Japan**. Wir Europäer müssen uns noch bis zum Herbst gedulden.



7.7. | Kaum ist Gehirn Jogging erschienen, schon steht die nächste Trainingssoftware für die grauen Zellen an. Der Millionenseller **Big Bain Academy** aus Japan lässt nun auch die europäischen Köpfe mit kniffligen Rätseln zum Qualmen bringen.

7.7. | Mit **Electroplankton** wird es ganz musikalisch. Durch Berühren und Zeichnen von Formen auf dem Touchscreen könnt ihr Klänge erzeugen. Ein „Spiel" bei dem es sich wunderbar entspannen lässt.

21.7. Vor elf Jahren kam der **Virtual Boy** in Japan auf den Markt. Trotz oder gerade wegen der Tatsache, dass er „echte" 3D-Bilder darstellen konnte, erreichte er nie eine Breite Käuferschicht und erschien gar nicht erst in Europa.

It's your choice!

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!

Impressum

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: 25.6.2006

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

Vielen Dank an Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Testmuster.

NINTENDOCAST Gaming zum Hören
www.MarioParty.de
playWii
Wiiinsider.de
wiifans.de
Zelda-Universe
ZeldaOnline.de
Z-elda.com
Games Cathedral.de
PLANET DS.DE
MY-NAMELESS.DE
NINTENDO POWER
nFreaks.de
HYRULE KINGDOM
GO-NINTENDO
wii-play.de
GoldenSun Zone
BESUCH UNS! AC-WILDBOARD.DE
ZFANS.DE
Nintendo-LAN.de