

NMAG

GC 2006
Alle Vorab-
infos zu Europas
größtem
Gaming-Event

INTERVIEW MIT GONINTENDO.COM

FINAL FANTASY IV

So geht es hinter den Kulissen zu

Mehr als ein ödes Remake?



**NEW SUPER
MARIO BROS.**

THE BROS ARE BACK!

INHALT

KOMPAKT

GameNews	4
Newsticker	4
Screenshot des Monats	4
Damals...	6
Gerüchteküche	6
Leserecke	8

TEST

 New Super Mario Bros	10
 Nintendogs: Dalmatiner	16
 Trauma Center: Under The Knife	20

 Final Fantasy IV	24
Ein neues altes Meisterwerk von SquareEnix sucht den GameBoy heim.	

VORSCHAU

 Hotel Dusk: Room 215	28
 Die Siedler	30

PLUS

DSDSMKS 2006	32
September wird wieder nach Deutschlands bestem Mario-Kart Fahrer gefandet. Gunnar Schreiber berichtet alles Wissenswerte zu diesem Event und verrät dir, wie du daran teilnehmen kannst.	

GoNintendo.com Interview	36
Vorab-Special: Games Convention	42

INTERN

Kalender	46
Impressum	46
Partner	47



Liebe Leser!

Es ist still. Fast zu still. Gierig warten wir, wie so viele andere Nintendofans, auf Neuigkeiten zum Wii. Irgendwie ist es nach der E3 von Nintendo um dieses Thema still geworden. Lediglich andere Publisher halten die Fans mit der Veröffentlichung von neuen Screenshots ihrer Spiele auf Laune. Wann ist die Zeit des Wartens vorbei?

Man könnte diese Frage mit einem kleinen Augenzwinkern beantworten und seinen Blick zugleich gen Leipzig richten. Dort findet in wenigen Wochen zum fünften Mal Europas größte Videospielemesse statt, bei der, im Gegensatz zur E3, auch Otto-Normalspieler die Chance haben, neuste Spielentwicklungen europa- und teilweise weltexklusiv anspielen zu dürfen. Ob der Wii auch spielbar sein wird? Auch diese Frage lässt sich mit einem Augenzwinkern beantworten...

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe.

Euer NMag Team

Die Medien und Fachexperten stimmen uns zu, dass wir von Ubisoft die besten Karten haben, Profit aus dem Wii-Launch zu schlagen, da wir immer an dessen Erfolg geglaubt haben.

Laurent Detoc, Präsident von Ubisoft North America



GAMENEWS

- Infos - Gerüchte - News - Sideshots -

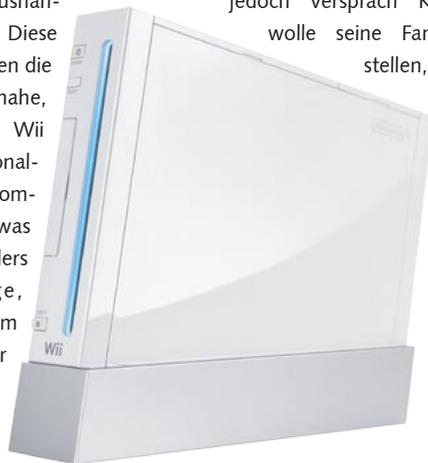
WII VIELLEICHT OHNE REGIONALCODE?

Fällt die große Hürde von Importeure?

Perrin Kaplan, Vice President Marketing & Corporate Affairs bei Nintendo of America, sprach im Interview mit Wii.IGN über Wii und die Lehren, die man aus dem DS für ihre kommende Heimkonsole gezogen hat. So schrieb sie den Erfolg der WiFi Connection nicht zuletzt den fehlenden Regionalcodes des DS zu, wodurch das Onlinespielen deutlich vereinfacht und somit eine vergleichsweise große Anzahl Spieler für sich begeistern konnte. Das Hauptaugenmerk Nintendos liege bei der WiFi-Connection auf geringen Kosten, einfacher Benutzung

barkeit und der Privatsphäre der Spieler, und Wii soll da Kaplan zufolge keine Ausnahme bilden. Diese Aussagen legen die Vermutung nahe, dass auch Wii ohne Regionalcodes auskommen könnte, was wohl besonders Ungeduldige, die mit einem Japan- oder US-Import liebäugeln,

freuen dürfte. Genaue Informationen dazu liegen noch nicht vor, jedoch versprach Kaplan, man wolle seine Fans zufrieden stellen, wenn in den folgenden Monaten offizielle Ankündigungen zu Wiigemacht werden.



TOKYO GAME SHOW OHNE NINTENDO

Weder mit einem Stand noch mit einer Keynote ist man vertreten

Obwohl der Release der Wii-Konsole nicht mehr sehr lange auf sich warten lässt, hält es Nintendo wohl nicht für nötig, auf der Tokyo Game Show präsent zu sein. So ist der beliebte japanische Hersteller zum wiederholten Male nicht auf der Ausstellerliste zu sehen. Im letzten Jahr präsentierte Nintendo auf der Tokyo Game Show lediglich

den Wii-Controller (damals „Revolution-Controller“), eine eigene Ausstellerfläche auf der Messe war nicht vorhanden. Möglich wäre aber, dass Nintendo für das Ende des Jahres eine eigene Veranstaltung plant, wo sowohl Wii-, als auch DS-Neuheiten präsentiert werden. Im Jahr 2000 wurde der Gamecube auf der Nintendo-Messe

„Spaceworld“ erstmals vorgestellt und weil die Messe ebenfalls in Tokyo und in ähnlichem Zeitraum wie die Tokyo Game Show stattfand, gibt es Spekulationen, dass Nintendo dieses Jahr ähnliches plant.

NEWSTICKER

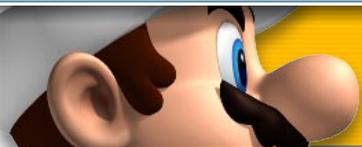
Alle wichtigen Schlagzeilen der letzten Wochen

Die Sims 2 – Tiere und Co. erscheint auf dem GameCube und DS. +++ Trauma Center Second Opinion wird ein Wii-Launchtitel sein +++ Hinter der Wii-Frontklappe verbirgt sich tatsächlich ein SD-Kartenslot sowie ein SYNC-Button, dessen Funktion noch unbekannt ist +++ Der DS hat zusammen mit der Lite-Version 21 Millionen mal auf der ganzen Welt einen Käufer gefunden +++ Nintendo will bis zum Ende des laufenden Geschäftsjahrs sechs Millionen Wii-Konsolen an den Mann bringen +++

SCREENSHOT DES MONATS Rayman Raving Rabbids



Quizfrage: Was stimmt an diesem Bild nicht?



GAMENEWS

- Infos - Gerüchte - News - Sideshots -

LUCAS ARTS ENTWICKELT FÜR WII

Wird der Controller zum Lichtschwert?

Nintendos Konzept, so viele Entwickler wie möglich an Land zu ziehen, scheint aufzugehen. Nachdem bereits in den letzten Wochen einige Firmen eine Zusammenarbeit mit Nintendo bestätigt haben, wird nun auch Lucas Arts die Wii-Konsole mit Spielen versorgen. Da man sonst keine Details verriet, kann man nur spekulieren ob es sich um einen möglichen Vertreter der Star Wars-Reihe handelt. Eine Umsetzung der Lichtschwerter auf den Wii-Controller ist allerdings sehr gut vorstellbar.



DAMALS ... vor 5 Jahren

Wenige Monate bevor der GCN hierzulande erschien ging es in die heiße Phase der Vorbereitung für den Launch. Nintendo verkündete Third-Party Titel, die definitiv auf dem Würfel zu sehen sein würden, darunter Soul Calibur 2, Sonic Adventure 2 Battle, Star Wars Rogue Squadron, Bomberman und Fifa. Auch wurde gerätselt, warum noch nichts von einem Perfect Dark Nachfolger zu sehen war. Stattdessen gab's Bilder zu Metroid Prime, die begeisterten und die Vorfreude weiter stiegen ließen. Der Slogan der Werbe-Kampagne stand auch noch nicht fest: Später wurde bekannt, dass er in den USA „Born to play“ und hierzulande „Life's a game“ heißen würde.



NIE WIEDER E3 WIE WIR SIE KANNTEN

Time to say goodbye

Was waren es für tolle Nächte, die wir uns um die Ohren geschlagen haben. Live Streams, Videos über Videos und Spielweltpremierer – vorbei? Zumindest in dem altbekannten Rahmen, denn die E3 erfährt eine Neuausrichtung. An Stelle eines Megaevents im Mai mit 60.000 Fachbesuchern (!) sollen fortan individuelle Meetings im Juli mit ca. 5.000 Fachbesuchern treten. Zwar soll die Veranstaltung in Los Angeles bleiben, jedoch vom LA Convention Center in Tagungsräume umziehen wie es beispielsweise in den zahlrei-



chen Hotels der Stadt gibt. Begründet wird die Metamorphose durch die für große Hersteller wie Sony, EA oder auch Nintendo immensen Kosten eines Messestandes. Unter dem Strich geht so ein Messeauftritt wie Nintendos auf der E3 2006 schon mal in die Millionen. Zwar nicht offiziell genannt, aber höchstwahrscheinlich wurde die E3 als ineffektiv gesehen, da der Großteil der „Fachbesucher“ durch eine kleine Webseite oder den Freund eines Freundes ihre Akkreditierung bekommen haben. So gerieten Händlergespräche eher in den Hintergrund und die E3 entwi-

ckelte sich mehr und mehr zu einer quasi-Verbrauchermesse. Auch die Existenz ähnlicher Messen wie der Tokyo Games Show und Games Convention trug zu dieser Entscheidung bei. Geht es nach Doug Lowenstein, Präsident der Entertainment Software Association (ESA) und somit Schirmherr der E3, wird es bei allen Veränderungen auch in Zukunft die traditionellen E3 Pressekonferenzen geben. Es besteht also Anlass zur Hoffnung, Reggie nächstes Jahr wieder in Höchstform zu sehen...

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!

Gerüchte-Küche

GERÜCHTETICKER

- +++ Zelda: Phantom Hourglass wird nicht mehr in diesem Jahr in Europa erscheinen
- +++ Eine Ansammlung der Mother-(Earthbound-) Spiele erscheint auf dem DS
- +++ Square Enix arbeitet an einem MMORPG angesiedelt im Mana-Universum für den Wii
- +++ Die Wiimote wird um einen Seitenbutton bereichert
- +++ Ein Nachfolger von Luigi's Mansion erscheint auf dem Wii
- +++ Auf der GC wird ein Ableger von Mario Smash Football für den Wii vorgestellt
- +++

WII-DAY

Wenn in wenigen Wochen die GC Iwatas nicht in Erfüllung gehen, in Leipzig startet, erhoffen sich viele Nintendo fans endlich das Release-datum und den Preis des Wii zu erfahren. Dieser Wunsch wird wahrscheinlich nach neusten Aussagen vertreten ist, stellt sich die Frage, ob Nintendo, wie auch schon beim DS, ein Special-Event rund um den Wii veranstalten wird.



LESERECKE

- Post für das NMag -

Wir können nie genug Post von dir bekommen. Schreib einfach eine Email an redaktion@n-mag.de

Wir freuen uns schon auf deine Nachricht.

redaktion@n-mag.de

UMFRAGE

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, ob ihr öffentliche HotSpots zum Spielen mit der WiFi-Connection verwendet oder nur in den eigenen vier Wänden mit dem DS online zockt.

So habt ihr dabei abgestimmt:



öffentliche Hotspots: 6 %
von Zuhause aus: 94 %

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, ob Nintendo den GameCube weiterhin mit Software versorgen oder die Entwicklung bereits angekündigter GameCube-Spiele auf den Wii übertragen sollte.

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

An dieser Stelle wieder ein großes Dankeschön an alle Leser, die nach der letzten Ausgabe uns ihr Feedback zukommen haben lassen. Auch in Zukunft freuen wir uns sehr, wenn ihr eine Email an redaktion@n-mag.de schreibt. Oft werden wir gefragt, warum es nicht alle Ausgabe bei uns im Archiv zum Downloaden gibt. Das liegt daran, dass bis Ausgabe 5 das Magazin komplett webbezogen war und nur aus HTML-Quelltext bestand. Erst mit Ausgabe 01/06 erschien das erste PDF-Exemplar.

Ein ganz besonderes Lob geht an unserer Leser, die seit der Geburtsstunde des NMag unser Magazin lesen. Am 1. August vor zwei Jahren ging unser Magazin zum ersten Mal live. Wir danken unseren über 7.000 Lesern und freuen uns, wenn ihr auch weiterhin dem NMag treu bleibt.

Hallo liebe NMag Redaktion!

Ich bin begeisterter Nintendo Fan, und bin zufällig auf das NMag gestoßen.

Zuerst wollte ich gar nicht glauben, dass das Magazin komplett kostenfrei sein sollte, es sah schon aus wie eine Zeitschrift, die man käuflich erwerben müsse.

Wie gesagt, als Nintendo Fan einfach mal heruntergeladen, und ich war wirklich begeistert.

Viele Infos kannte ich zwar schon, da ich mich eben auch ständig über News informiere, aber eben nicht alle, und hier habe ich auch noch viel zusammen.

Das Design ist ansprechend und klar strukturiert, und der Inhalt wie gesagt informativ. Dass gleich mehrere Spiele in einer Ausgabe ausführlich getestet werden ist ein weiteres gro-

ßes Plus des NMag. Wirklich eine Top Zeitschrift, ich werde ab jetzt keine Ausgabe mehr verpassen. Der absolute Wahnsinn, dass es kostenlos ist! Weiter so!

Stefan

Hi,

ich bin ein Fan eures Online Mags und würde gerne wissen warum man die alten Hefte nicht mehr runter laden kann??

Ich bekomme leider nur die Ausgaben von 2006 ich hätte gerne der Vollständigkeit halber die ganzen Ausgaben.



Könnt Ihr mir sagen wie ich an die Dateien ran komme ?? Da man sie auf nicht mal mehr auf euer Seite im Archiv laden kann.

Macht weiter so und ich würde mich freuen wenn ich trotz eurem Streß eine Antwort bekommen würde.

Markus

Hallo NMag!

Ich mache es kurz und bündig:

KLASSE KLASSE KLASSE

macht einfach weiter so und die Fan Gemeinde wird immer größer... Erlaubt mir jedoch eine Frage: Warum lassen sich die Ausgaben 1 - 5 so

wie 01/06 und 02/06 NICHT downloaden? Ich würde diese Magazine ebenfalls gerne lesen.

Vielen Dank für eure Bemühungen

Herbert

NEW SUPER MARIO BROS.

Super Mario beschert uns „Retrogameplay at its best“



Im Multiplayermodus könnt ihr Mario und Luigi steuern.



DIE EINFACHSTE STORY DER WELT

Die Geschichte des Spiels ist in neun Worten erzählt: Prinzessin Peach wurde entführt und Mario muss sie retten. Wie nicht anders gewohnt, kann der Spieler ohne langes Vorgeplänkel zu spielen beginnen. Nach dem kurzen Intro erblickt der Spieler die in 8 separate Abschnitte geteilte Weltkarte. Diese richtet sich an dem altbekannten Stil aus Super Mario World aus. Nicht alle Levels sind betretbar, eine Vielzahl muss durch Geheimgänge freigeschaltet werden. Zahlreich vertreten sind die Häuser Toads, in denen ihr zusätzliche Leben oder Items erhaltet. Den Weg zu ihnen kann man sich mit Sternmünzen erkaufen, von denen in jedem Level drei Exemplare mehr oder weniger gut versteckt sind. Wenn man es darauf anlegt, kann man die Prinzessin bereits nach vier Spielstunden aus den Klauen des Bösen befreien. Allerdings bleiben dann gut die Hälfte der Levels und mit ihnen zwei Spielwelten gänzlich

„Ja das passt doch gar nicht in die neue Marktstrategie von Nintendo“ möchte man meinen. Touch Generations, Innovationshandheld und Wiimote zeigten uns den Wunsch des Videospieldienstherstellers auf, neue Zielgruppen zu erreichen. Doch auch mit einem älteren Spielkonzept kann man die Massen begeistern. Frei nach dem Motto: „Was die Leute vor 20 Jahren zu Vide-

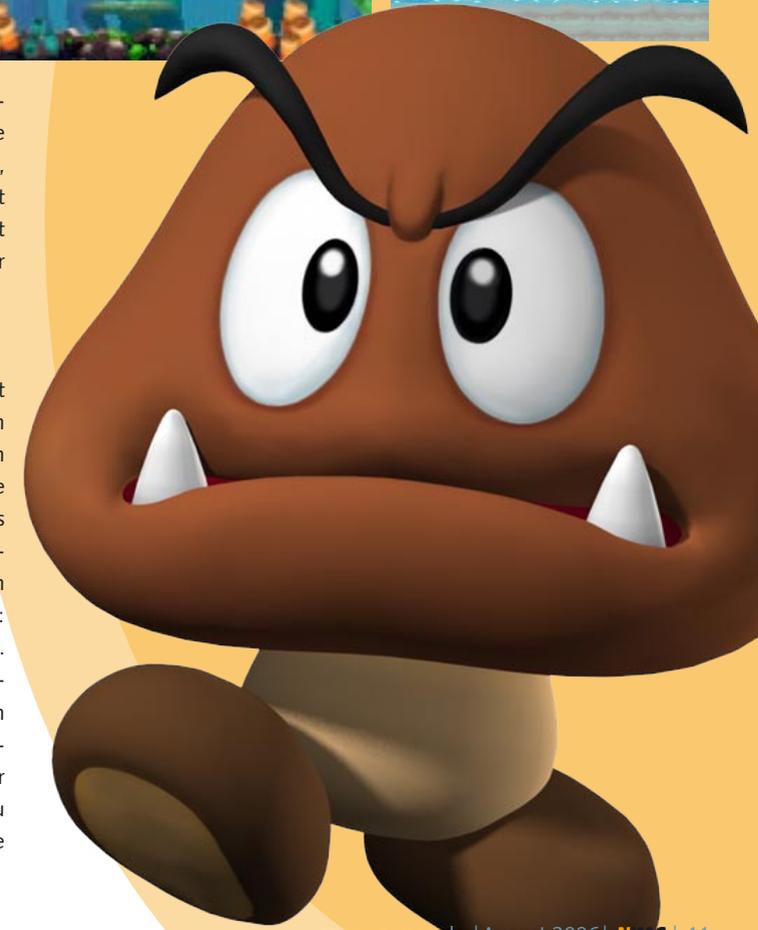
spielen gebracht hat, tut es auch heute noch.“ In der Tat ist **New Super Mario Bros.** nicht wirklich neu: Man nehme eine Ladung 2D Jump & Run, gebe eine Prise Polygonmodelle hinzu und garniere mit wohl bewährten Moves und Elementen aus allen je erschienenen Mariotiteln et voilà: **New Super Mario Bros.**



verborgen. Um wirklich alle Geheimnisse zu entdecken und jede Ecke des Spiels gesehen zu haben, könnt ihr gut das vierfache der Zeit einberechnen, denn in der Regel ist dazu ein mehrmaliger Besuch der Levels nötig.

STEUERUNG FÜR JEDERMANN

Betritt man also eine Welt, so liegt es an euch euren Protagonisten Mario in einem vorgegebenen Zeitlimit erfolgreich zum Ende der Spielstufe zu bringen. Um das auch Nicht-Spielern zu ermöglichen, hat Nintendo Mario einfach zu erlernende Befehle spendiert: Links, rechts, Springen, Ducken. Verfeinert werden diese Bewegungen durch aus den 3D Abenteuern bekannten Moves wie dem Wandsprung, der Stampfattacke, der Möglichkeit zu schwimmen und zu hangeln. Die Feinde werden wie immer durch einen beherzten





Springt Mario auf einen Koopa, verliert dieser seinen Panzer. Nimmt Mario diesen in die Hand, kann er ihn auf Gegner werfen



Als Mega-Mario macht ihr alle Gestände platt, die euch in den Weg kommen.



Sprung auf ihr Haupt bezwungen. Mit all diesen Möglichkeiten könnt ihr teils auf unterschiedliche Weisen die, in verschiedenen Themen wie Eiswelt oder Trauminsel, angesiedelten Spielerebenen meistern. Die nötige Würze erhält das Spielkonzept durch die Items, die man durch einen beherzten Sprung auf einen ?-Block erhält. Mehr zu ihnen im Infokasten.

ZAUBERHAFT SCHÖN

Technisch kann **New Super Mario Bros.** wirklich glänzen. Der Sound kommt wahlweise in virtuellem Surround daher (was sich aber kaum von herkömmlichem Stereo unterscheidet) und weiß durch die kultigen Mario Sprachsamples sowie der charismatischen Musikuntermalung zu überzeugen. Man kann sich selbst mit geschlossenen Augen einfach immer vorstellen, wo man sich gerade befindet. Der wirkliche Hammer ist aber die Grafik, denn hier vermochten es die Entwickler eine an sich platte 2D Welt zum Leben zu erwecken. Alle Figuren und Umgebungen sind derart liebevoll und plastisch animiert, dass man meinen könnte sie würden jeden Moment aus dem DS ins eigene Wohnzimmer gesprungen kommen.

IMMER FAIR

Auch wenn das Spiel zwar nicht unerschaffbar ist, so entfaltet es doch einen teils sehr knackigen Schwierigkeitsgrad – vor allem dann, wenn es um Dinge geht, die



Besiegt Mario einen Hammerwerfer, stehen die Chancen gut, dass dieser einen blauen Panzer hinterlässt.

zum Abschließen des Spiels nicht zwangsläufig erforderlich sind. Dabei bleibt es aber immer fair, auch wenn es doch einmal vorkommen kann, dass man gefrustet den DS ausschaltet – nur um ihn 5 Mi-

nuten später wieder einzuschalten um sich selbst zu bewiesen, dass man die jeweilige Passage doch meistern kann. Zu dieser Fairness tragen auch die Rücksetzpunkte in den Levels bei. Aber es auch der

rundeste Kreis hat in der Videospieldatei Kanten: Das Speichern ist nur nach Schlössern, Geisterburgen oder dem Freischalten von neuen Wegen durch Sternmünzen möglich.

ZUGABE, ZUGABE ...

Neben dem Einzelspielerabenteuer mit Mario bietet das Spiel im Hauptmenü noch einige Wahlmöglichkeiten mehr. Zum einen eine Vielzahl von Minigames. Allerdings wurde der Löwenanteil hier bei **Mario 64 DS** „entliehen“. Als kleines Schmäckerl könnt ihr diese aber auch über DS Download Play mit Freunden spielen. Eigentlich schade, denn so schön die Spiele auch sind, so handelt es sich hier doch nur um meist alte

POWER-UPS Marios Hilfsmittelchen ...

Roter Pilz
Mario wird zu Super Mario und kann eine Gegnerattacke überstehen

Panzer
Mario kann einen Koopa imitieren und mühelos durch Gegnerhorden rauschen

Mni-Pilz
Mario schrumpft auf Zwergengröße und passt selbst durch den kleinsten Spalt. Außerdem springt er langsamer, kann auf Wasser laufen und keine Gegner mehr durch Springen ausschalten.

Mega-Pilz
Mario wird zu Mega Mario und zerschmettert alles und jeden in das er hineinläuft. Leider nicht immer nützlich, da Mega Mario manchmal im Level stecken bleibt.

Stern
Mario wird unverwundbar und kann schneller rennen.

Feuerblume
Mario kann Feuerbälle auf seine Gegner werfen, bei Schaden zurück zu Super Mario.



Schnapppiranhas haben Mario zum Fressen gern.



Diese zwei Screenshots zeigen das Spiel in einem frühen Entwicklungsstadium.



TIPPS UND TRICKS

So deckt ihr auch die letzten Geheimnisse in New Super Mario Bros. auf



Zugang zur Welt 4

Um in die verschlossene Welt 4 zu gelangen, müsst ihr in der Wüstenwelt (2) den Endegegner im Schloss als Mini-Mario mit Hilfe von Stampfattacken besiegen.



Zugang zur Welt 7

In Welt 6 gelangt ihr nur, wenn ihr als Mini-Mario den Endegegner im Schloss der Eiswelt (5) besiegt.

Jederzeit speichern

Spiele das Spiel komplett durch und du hast die Möglichkeit auf der Oberwelkarte an jedem Ort zu speichern.



Als Luigi spielen

Halte während der Auswahl des Save-Files **L+R** gedrückt und du kannst als Luigi anstatt Mario spielen.

Einbahnstraßenmodus

Falls du New Super Mario Bros. als zu leicht empfindest, probiere einmal folgenden Code, nachdem du Bowser besiegt hast, aus. Drücke Start und dann diese Tasten auf der Welkarte hintereinander:

L L R L X X X Y

Nun kannst du im Spiel nur noch in eine Richtung laufen und nicht mehr zurück. Du deaktivierst diesen Modus, in dem du den Code erneut auf der Welkarte eingibst.

kannte Spielchen. Hier hätte man mehr bringen können. Wem nur Minispiele im Multiplayer zu wenig sind, dem wird die Möglichkeit gegeben mit einem Freund ebenfalls über Download Play um Sterne in speziellen Levels zu fighten.

MARIO SPRINGT IN UNSERE HERZEN

Auch wenn **New Super Mario Bros.** eher ein Tribut an vergangene Tage ist, so kann der Titel doch Veteranen und Neulinge gleichermaßen überzeugen. Sieht man von den marginalen Schwachpunkten ab, so erhält man ein nahezu perfektes Spielerlebnis. Es ist fast schon eine Lupe nötig um Schwächen des Spiels aufzudecken, denn es macht von Anfang bis Ende einfach nur Spaß. Nintendo hat mit Mario Bros. das Jump & Run-Genre nicht neu erfunden, aber bis in den letzten Winkel ausgereizt.

ROBERT RABE

Will Baby Bowser immer noch Peach entführen, da sein Papa Bowser ihm erzählt hat, sie sei seine Mutter?

New Super Mario Bros.



Entwickler: Nintendo
Publisher: Nintendo
Genre: Jump'n'Run
Spieler: 1-4

Fazit:

Wie in guten, alten Zeiten: Mario in Höchstform



NINTENDOGS

Ich bin klein, niedlich, verspielt und sehr bekannt, sowie beliebt. Wer bin ich? Richtig, ein Nintendog!

Die drei verschiedenen Nintendogs Versionen, die im letzten Jahr auf den Markt kamen, erfreuten sich großer Beliebtheit. Es war die Rede von einem Spiel, das selbst Nichtzocker fasziniert und zum Spielen bringt und bereits jetzt schon als Klassiker gilt. Nintendo schaffte es sämtliche Menschen zum Spielen zu bringen und somit

den Nintendo DS zu einer Plattform für jedermann zu machen. Lob für Nintendogs gab es massig, doch anscheinend waren auch Verbesserungsvorschläge in Nintendogs E-Mail Postfächern zu finden. Das muss nicht unbedingt auf Grafik oder Gameplay bezogen sein, sondern vielmehr auf die Auswahl der Hunderassen, die in den drei

Nintendogs Versionen vorhanden waren. So fehlte doch eine sehr bekannte und auch beliebte Rasse, der Dalmatiner!

Mit Nintendogs: Dalmatian & Friends bringt Nintendo nun zwar kein vollkommen neues Spiel auf den Markt, aber Menschen, denen die fehlende Rasse Dalmatiner in den Nintendogs Versionen als Kaufgrund fehlte, können nun bedenkenlos zugreifen. Das Spiel ist somit kein direkter Nachfolger, sondern eine Erweiterung, die nun die Rasse Dalmatiner beinhaltet.

Ihr als Spieler und auch zukünftiger Trainer eines Hundes entscheidet euch zuerst für einen Hund, um den ihr euch gerne kümmern möchtet. Dabei wird vorerst nur aus den Rassen Yorkshire Terrier, Beagle, Golden Retriever, Boxer, Schäferhund und Dalmatiner gewählt, weitere müssen erst freige-

spielt werden. Natürlich dürft ihr eurem Hundewelpen einen Namen geben, sowohl schriftlich, als auch mündlich. Dreimal hintereinander muss derselbe Name klar und deutlich ins Mikrofon gesprochen werden, erst dann prägt sich der Hund ihn ein. Damit der Name nach der Zeit nicht in Vergessenheit gerät, sollte man ihn auch danach hin und wieder mal rufen. Nicht nur bei der Namensvergabe kommt das Mikrofon ins Spiel, im gesamten Spielverlauf werden ausschließlich sowohl Touchscreen, als auch Mikrofon genutzt. Somit ist das Spiel von der Bedienung denkbar einfach und für jedermann zugänglich.

Nachdem euer Hund einen Namen erhalten hat, könnt ihr damit anfangen, ihm Tricks beizubringen. Nicht jede Rasse ist schnell lernfähig, weswegen man etwas Geduld mitbringen sollte, denn irgendwann lernt euer Hundewelp das Kommando bestimmt. Um ihm etwas beizubringen, muss erst auf dem Touchscreen gezeigt werden, was er tun soll. So streichelt man ihn beispielsweise erst am Kopf und mit einer ruckartigen



Bewegung nach unten setzt er sich hin. Nun erscheint ein Symbol auf dem Screen, das angeklickt werden muss. Anschließend wird ein beliebiger Befehl für den Trick „Sitz“ in das Mikrofon gesprochen und nach häufiger Wiederholung des Ganzen lernt der Hund das auch. Es gibt unzählige Befehle die ihr dem Hund auf diese Weise beibringen könnt, allerdings kostet euch das Ganze viel Zeit und Geduld. Leider können nur 14 Befehle gespeichert werden, will man andere beibringen, müssen beigebrachte wieder gelöscht werden.



Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, sich mit dem kleinen Vierbeiner zu beschäftigen. Im Shop können neben Lebensmitteln auch Spielwaren und weitere Artikel gekauft werden. Von Wurfscheiben bis hin zu Pflegeartikeln wie Bürsten oder Shampoos sind viele verschiedene Einkaufsmöglichkeiten verfügbar, die perfekt die Nintendo DS Features nutzen. Per Touchscreen wird beispielsweise eine Wurfscheibe geworfen, der Hund gewaschen oder gebürstet und per Mikrofon können zum Beispiel mit einem Seifenblasenspielzeug die Seifenblasen aufgepustet werden. So könnt ihr euch und eurem Bello viel Spaß bereiten.



Wenn ihr nach der Zeit genug von eurem Hund habt, der am Anfang ausgewählt wurde, könnt ihr euch einen weiteren kaufen, sofern genug Geld vorhanden ist. Geld

kann auf verschiedene Weisen erspielt werden. Zum einen ist es möglich, Dinge, die euer Nintendog beim Gassi gehen gefunden hat, zu verkaufen, aber auch bei Wettbewerben kann Geld gewonnen werden. Um mit dem Hund spazieren zu gehen, muss erstmal auf dem Touchscreen eine Route

auf der Karte gezeichnet werden, die am eigenen Haus beginnt und auch endet. Die Route sollte gut durchdacht sein, denn nicht überall findet der Hund Gegenstände und ebenfalls nicht überall können Bekanntschaften mit anderen Hunden gemacht werden.



Nintendogs ist ein Spiel, das quasi den Spieler dazu zwingt, täglich einzuschalten. Dies liegt nicht nur daran, dass euer Hund regelmäßig gepflegt, trainiert und gefüttert werden muss, sondern weil auch an den Wettbewerben, wovon es drei verschiedene gibt, nur dreimal täglich teilgenommen werden kann. Die Wettbewerbe sind eine sehr gute Möglichkeit, viel Geld in kurzer Zeit zu gewinnen. Beim Disc-Wettbewerb geht es darum, in einer Minute eine Wurfscheibe per Touchscreen zu werfen, die der Hund in der Luft fangen muss. Je weiter die Wurfscheibe fliegt, desto mehr Punkte gibt es, wenn der Hund sie fängt. Dieser Vorgang muss so oft wiederholt werden, bis die Zeit abgelaufen ist, denn dann werden anhand der Punkte die drei bestplatzierten Trainer ermittelt, die ein Preisgeld erhalten. Siegt man, kommt man eine Klasse weiter, verliert man, kommt man in

die vorherige Klasse, sofern man sich nicht schon in der niedrigsten befindet. Der Hindernisparcours ist ein Wettbewerb, bei dem die Ausdauer und Sprungkraft eures Hundes gefragt ist. Ebenfalls in einer Zeitvorgabe müssen Hindernisse in der richtigen Reihenfolge absolviert werden. Dabei werden für jeden Fehler, den euer Nintendog bei dem Wettbewerb macht, fünf Punkte abgezogen und wenn eine bestimmte Anzahl an Fehlerpunkten erreicht ist, scheidet ihr aus. Beim Gehorsamkeitstest könnt ihr die beigebrachten Kommandos eures Hundes unter Beweis stellen. Auf einer Tribüne müssen in einer vorgegebenen Zeit bestimmte Kommandos in einer bestimmten Reihenfolge vorgeführt werden. Diesen Wettbewerb sollte man möglichst nicht zu Beginn wählen, da die Kommandos dem Hund natürlich erst beigebracht werden müssen.

Grafisch bietet die Dalmatiner-Variante von Nintendogs nichts anderes als die anderen Versionen auch. Realistisch aussehende Hundewelpen bellen sich in einer lieblos gehaltenen Umgebung in die Spielerherzen. Dabei kommt die Akustik der Vierbeiner ebenfalls sehr realistisch rüber. Die lieblos gehaltene Umgebung ist ein kleiner negativer Aspekt von Nintendogs, da so der Realismus, den das Spiel bieten soll, ein wenig verloren geht. Sobald man sich daran gewöhnt hat, ist das aber auch schon vergessen und es stört nicht weiter. Generell konzentriert sich der Spieler auch nicht auf die Umgebung, sondern auf den Nintendog, der grafisch auf dem Nintendo DS nicht besser sein könnte. Bleibt zu hoffen, dass Nintendo bei dem richtigen Nintendogs Nachfolger, der hoffentlich bald angekündigt wird, sowohl die Darstellung des Hundes, als auch die Umgebung realistisch hinbekommt, denn dann würde uns ein nahezu perfektes Spiel erwarten.

DAMIAN FIGOLUSZKA

Nintendogs: Dalmatiener



Entwickler: Nintendo
Publisher: Nintendo
Genre: Simulation
Spieler: einer

Fazit:
 Jeder, der noch keine Nintendogs Version besitzt, kann mit dem Kauf der Dalmatiner Variante nichts falsch machen!

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Schnell! Wir brauchen einen Arzt mit DS-Kenntnissen!



„Seien sie vorsichti
des Patienten ist sel
nen sie den Brustkc
und ... Aber
wie kann das sein?
Die Herzkammer
ist voller Glass
tter! Schnell,
benutzen sie die Zar
e und behandel
n sie die Wunde
Seine Werte
fallen immer noch
ie-
denklich, sie müs
sen ihn stabili
sieren. Sehr
gut, nun
vernähen
sie den
Einschnitt
und legen
sie einen
Verband
an. Gute
Arbeit, Dr.
Stiles!“ So
ähnlich läuft ein
typischer Routine-
Eingriff in „Traum
Center: Under th
Knife“ at
Dabei



schlüpft ihr in die Rolle des jungen Dr. Derek Stiles, der gerade sein praktisches Jahr am Hope Krankenhaus in der fiktiven Stadt Angeles Bay abgeschlossen hat, und tut euer Möglichstes um das Leben eurer Patienten zu retten.

Beginnt man ein neues Spiel, wird zunächst auf dem Touchscreen ein unspektakulärer Kartenbildschirm angezeigt. Auf dem oberen Bildschirm unterhalten sich währenddessen die Charaktere als unbewegliche Anime-Bilder mittels Textboxen, um die Story voranzutreiben. Anschließend wird die Problematik der nächsten OP im Operations-Briefing besprochen, im gleichen Stil wie die Unterhaltungen zuvor.

Danach folgt die eigentliche Operation, die natürlich den Großteil des Spiels ausmachen.

Hier zeigt „Trauma Center“ dann auch eindrucksvoll, was den Nintendo DS so einzigartig macht, den n



Mit der Heilenden Hand wird das Spiel farbarm und läuft in Zeitlupe - Schwester Angie meckert derweile in Echtzeit weiter.

die OPs laufen unglaublich intuitiv ab. Auf der linken und rechten Seite des Touchscreens werden die verschiedenen Instrumente als kleine Symbole angezeigt um mit dem Stylus ausgewählt zu werden. Von der Drainage-Pumpe bis zum w u n -

dersamen antibiotischen Gel arbeiten alle Instrumente mit gezielten Stylus-Bewegungen schnell und genau. Präzision ist auch dringend nötig, denn während der OP läuft erbarmungslos ein Countdown – ist die Zeit abgelaufen, stirbt der Patient, ebenso wenn man sich zu viele Fehler leistet oder der Puls auf 0 sinkt. Um das zu verhindern, sind

vor allem in den späteren OPs Konzentration, Genauigkeit und oft sogar Multitasking-Fähigkeiten gefragt. Währenddessen erhält man tatkräftige Unterstützung, meistens in Form der deutschstämmigen Schwester Angie (Ähnlichkeiten sind rein zufällig!). Nach einer erfolgreichen OP erhält man einen Rang entsprechend der erreichten

Punktzahl, die man in einer Art Arcade-Modus noch verbessern kann. Recht bald erlernt Derek eine nützliche Fähigkeit namens „Heilende Hand“, mit der er in Zeitlupe operieren kann. Angesichts der Generellen Utropin Immun Latenz Toxizität (GUILT) kann er zusätzliche Kniffe auch gut gebrauchen, denn diese besonders hartnäckige

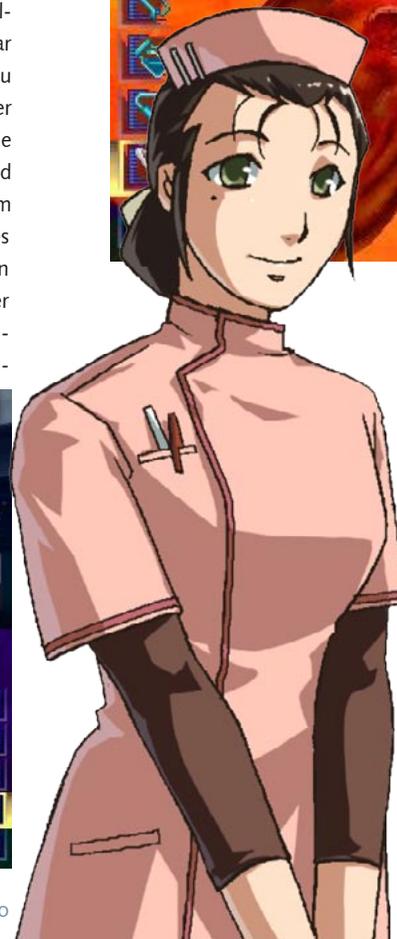
Krankheit ist die erste Waffe des Medizin-Terrorismus, um den sich die Story des Spiels dreht. Wobei die Story eher Mittel zum Zweck als besonders ausgefeilt ist, denn überraschende Aspekte u.ä. sucht man bis auf wenige Ausnahmen vergeblich. Da wäre deutlich mehr drin gewesen! Ebenso verhält es sich mit der musikalischen Untermalung, die man als wirklich nicht mehr als Hintergrund-Gedudel bezeichnen kann und zudem auch noch nicht gerade vielfältig ist. Auch grafisch hält sich „Trauma Center“ bestenfalls im DS-Mittelfeld auf, die Organe wirken zwar recht lebendig, sind aber genau wie das Blut und der Körper der Patienten ziemlich verpixelt. Die Charaktere und Hintergründe sind zwar sauber gezeichnet, doch vom Prädikat „gute Grafik“ ist dieses Spiel weit entfernt. Allen Mängeln zum Trotz greift man aber immer wieder gerne zum virtuellen Operationsbesteck, und das wochen-



Zum Glück steht in der Anleitung ausdrücklich, man solle keine der OPs im echten Leben versuchen - Wer auch immer hier am Werk war, wäre sonst eine ernsthafte Gefahr für die Allgemeinheit.



Bilder: Nintendo



lang. Denn „Trauma Center“ ist nicht nur innovativ, sondern bietet auch noch eine Abwechslung, von der sich viele andere Spiele eine Scheibe abschneiden könnten: Von Schnitten über Tumoren und Polypen bis hin zu äußerst widerstandsfähigen Parasiten wird dem Spieler einiges geboten, fast jede Operation verläuft völlig anders als der Rest. Wer also schon immer mal in die Rolle eines „Halbgotts in Weiß“ schlüpfen wollte oder wer einfach an einem neuartigen Spielkonzept interessiert ist, für den ist „Trauma Center: Under the Knife“ das Rich-

tige. Story- und Grafikfetschisten werden jedoch enttäuscht.

ANDREAS REICHEL

Trauma Center Under the Knife



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler:

Atlus
 Nintendo
 Simulation
 einer

Fazit:

Patient besticht mit Innovation und Spielspaß, leidet jedoch an (story-)technischen Schönheitsfehlern.

FINAL FANTASY IV

Final Fantasy – ein großer Name für Nintendos Kleinsten

*Eines Drachen Sohn,
voll Licht und Dunkelheit,
wird in die Himmel über den
stillen Landen aufsteigen.
Das ewige Licht des Mond
des bringt der Erde ein
Versprechen,
freigiebig und voll Anmut.*

Square-Enix hat es sich nicht nehmen lassen und spendiert dem GBA mit Final Fantasy IV die Neuauflage eines Klassikers, der bereits vor über einem Jahrzehnt für SNES und Playstation erschien. FF IV handelt von dem Dunkelritter Cecil, der anfangs für das Königreich Baron kämpft, sich dann aber gegen dieses stellt, als es ihn dazu benutzt, ein Dorf in Brand zu setzen. Nicht ganz unerheblich dabei ist seine Liebe zu einer Weißmagierin, für die er kaum eine Chance sieht, solange er das Dasein eines Dunkelritters fristet. Grund genug also, sich entgegen seiner Aufgabe dem Königreich zu stellen und sich zu ändern.

Typisch für Final Fantasy - oder RPGs im Allgemeinen - startet ihr mit einer kleinen Party ins Abenteuer. Erstes vorläufiges Ziel: Cecil muss zum Paladin werden, denn nur so kann er Baron an seinem Feldzug gegen die anderen König-



An solchen Punkten lässt sich in Dungeons speichern und per Zelt oder Hütte auch die Party heilen.

che stoppen und gleichzeitig seine Liebe verwirklichen. Auseinandersetzungen werden per ATB-Kampfsystem ausgetragen. Egal ob Monster oder verfeindete Gegner, sobald ihr in Kämpfe geratet, startet für jeden eurer Charaktere ein Anzeigebalken, der mit der Zeit vollläuft. Sobald dies geschehen ist, könnt ihr einen Befehl wie Angriff, Verteidigen oder Zauber auswählen. Flüchten ist per Druck auf die Schultertasten möglich. Zu den Standardbefehlen gesellen sich

die speziellen Fähigkeiten – so kann ein Ninja, den ihr im späteren Verlauf kennenlernt, Gegner bestehlen, während die Weißmagierin betet oder die Beschwörerin starke Kreaturen zu eurer Unterstützung ruft.

Die vielfältigen Kämpfe, die durch viele unterschiedliche Gegner, Fähigkeiten und Items und manchmal auch bestimmte Bedingungen zustande kommen, werden aber kaum jemanden überfordern. Ganz selten kann es mal vorkommen, dass man für einen Endgegner ein wenig leveln muss, aber das hält sich zum Glück in Grenzen.

Das ATB aus dem Wort ATB-Kampfsystem ist eine Abkürzung für Active Time Battle. Dieses System zwingt einen, im Gegensatz zu strikt rundenbasiert ablaufen-



An Bord eines Luftschiffs kommt ihr bequem von einem Ort zum anderen.

den Kämpfen, aufmerksam zu bleiben und schnell zu entscheiden, denn ansonsten greift der Gegner ununterbrochen an. Anfänger oder Spieler, denen das zu stressig ist, können in den Optionen eine Vereinfachung anschalten, sodass die Gegner nicht angreifen, solange ihr einen Befehl auswählt. Des Weiteren spielt es eine Rolle, in welcher Reihe eure Charaktere stehen. Stehen sie in der vorderen Reihe, kommt ihre Angriffsstärke voll zur

Geltung. Stehen sie dagegen in der hinteren Reihe, richten die physischen Angriffe der Gegner weniger Schaden an. Normalerweise stellt man Zauberer in die hintere Reihe und Kampfstarke in die vordere. Wenn man jedoch Pech hat, wird man von Gegnern überrumpelt und von hinten angegriffen: dann steht die hintere Reihe plötzlich an der Front. Es ist also immer Vorsicht geboten. Mit der Zeit vergrößert sich eure



Höhlen, Schlösser und andere Locations: Im Verlauf der Reise kann man sich über mangelnde Vielfalt nicht beklagen!



Party auf maximal fünf Personen, die dann auch alle gleichzeitig kämpfen können. Allerdings - und ich hoffe, ich verrate damit nicht zu viel - ist es bei diesem Spiel so, dass viele Charaktere nicht allzu lange in eurer Party bleiben. Oft kriegt ihr einen neuen dazu, dessen Fähigkeiten perfekt zum nächsten Areal oder Boss passen. Später ist es auch möglich, aus einem Pool an Helden immer die auszuwählen, die ihr dabei haben

möchtet. So weit, so gut. Das ganz am Anfang benannte Gedicht ist übrigens eine Legende, auf die ihr in dem Spiel zwangsläufig treffen werdet. Was es jedoch damit auf sich hat, müsst ihr schon selbst herausfinden ;-)
Doch weiter im Text: Ihr bereist eine Oberwelt und andere Locations, so findet ihr immer wieder neue Verbündete. Manchmal braucht ihr Hilfe von Transportmitteln, um weiterzukommen. Ho-

vercraft, diverse Luftschiffe, aber auch Chocobos stellen sich in euren Dienst. Während gelbe Chocobos euch schnell über's Land tragen und vor den Zufallskämpfen schützen, können schwarze sogar durch die Luft fliegen. Allerdings müsst ihr dafür erst einmal einen der auf der Karte versteckten Chocobowälder finden. Lustig, aber auch nützlich, ist die Möglichkeit, dort ein fettes Chocobo zu rufen, das Items für euch lagert. Ihr könnt nämlich nur eine bestimmte Anzahl an Items



Habt ihr den Endboss besiegt, könnt ihr speichern und weiterhin die Oberwelt bereisen. Außerdem öffnet sich das Tor zum Extra-Dungeon.

tragen, überflüssige Dinge müsst ihr verkaufen, lagern oder wegschmeißen. In den Städten gibt es Shops, in denen ihr euch neben normalen Items auch Waffen und Rüstungen besorgen könnt. Diese findet ihr aber auch in den Dungeons.

Im Großen und Ganzen ähneln sich die 2D-Final-Fantasys sehr, wer also schon mal eines gespielt hat, weiß ungefähr, was ihn erwartet. Das gilt auch für die FF-typischen Sidequests: Wer nur dem Storystrang folgt, wird nie alle Items, Waffen und Beschwörungen bekommen. Erfreulich ist, dass die Quests nicht nur für Freaks und auch ohne Komplettlösung gut zu finden und zu lösen sind. Laut Verpackung wurde dieses Spiel für den GBA „grafisch, musikalisch und inhaltlich vollständig überarbeitet“. Wer die Originalversion vorher aber nie gespielt hat, wird davon wenig mitbekommen. Musikalisch erwarten euch einige typische, sehr nette Final-Fantasy-Stücke. Und selbst wenn es heißt, das Spiel sei grafisch überarbeitet worden, so ist es noch lange nicht auf neuestem GBA-Niveau. Optisches Highlight sind die hübsch gezeichneten Hintergründe und die Beschwörungen, aber selbst die stellen nichts besonderes mehr dar.



Bilder: Nintendo

So etwas hat man beispielsweise bei Golden Sun schon besser gesehen. Die inhaltliche Erweiterung macht sich besonders in Form eines Extra-Dungeons bemerkbar. Dieser wird aber erst zugänglich, sobald ihr den letzten Endgegner besiegt habt: Danach kann man abspeichern, die Oberwelt weiterhin bereisen und eben diesen Dungeon in Angriff nehmen.

Bis es jedoch so weit ist, verstreichen schon mal 20 Stunden oder mehr ins Land.

Final Fantasy IV ist also nichts, was euch in irgendeiner Weise vom Hocker reißen würde. Dafür ist auch die Handlung zu seicht und vorhersehbar. Wer aber Lust auf ein typisches FF hat oder einfach nur nach einem akzeptablem RPG für eine tragbare Konsole sucht, kann mit diesem Modul nicht viel falsch machen.

DAANIEL BÜSCHER

Final Fantasy IV

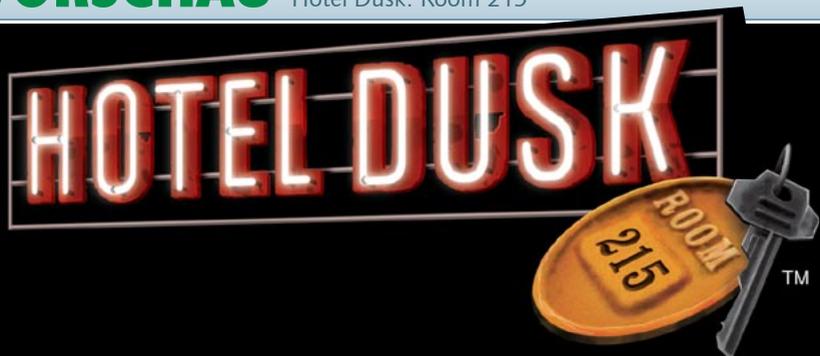


Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler:

SquareEnix
Nintendo
RPG
einer

Fazit:

FF IV ist zwar „nur“ ein Remake, aber eines der besseren Sorte und auf jeden Fall einen Blick wert!



Die Entwickler von Cing treten in ihre eigenen Fußstapfen und versprechen auf den DS ein Point and Click Adventure der Extraklasse zu bringen.

Im Juni letzten Jahres veröffentlichte Nintendo mit Another Code: Doppelte Erinnerung hierzulande den letzten Titel vor dem alljährlichen Sommerloch. Ein zweischneidiges Schwert, das auf der einen Seite die Möglichkeiten des DS wie kein Spiel zuvor ausnutzte – auf der anderen Seite vielfach als TechDemo bezeichnet wurde, da geübten Spielern bereits nach 4 Spielstunden der Abspann entgegen flimmerte. Mit Hotel Dusk soll

dem Konzept nun der Feinschliff verliehen werden.

LOS ANGELES, 1979

Die wildesten Gerüchte ranken sich um das Hotel der Dämmerung, vor allem um das Zimmer 215. Ihr seid Kyle Hyde, ein Unternehmer der sich früher seine Brötchen als Detektiv verdient hat. Genau auf diese Erfahrungen müsst ihr im Spielverlauf aufbauen, denn eure Hauptaufgabe besteht Hinweise zu

suchen, Zeugen zu vernehmen und alle gewonnenen Informationen clever zu kombinieren um eurem vermissten Freund auf die Schliche zu kommen. Die Suche nach ihm führt euch in das namensgebende Hotel Dusk, das einen Raum besitzt in dem angeblich alle Wünsche Wirklichkeit werden – ihr ahnt es sicher schon – es ist der Raum 215.

GAMEPLAY SEQUEL ZU ANOTHER CODE

Spielerisch orientiert sich Hotel Dusk ganz klar an seinem quasi-Vorgänger. Dieses Mal mit dem Unterschied, dass der Spieler den DS in bester Gehirn Jogging Ma-



nier wie ein Buch hält. Auf dem linken Bildschirm seht ihr dabei euer aktuelles Blickfeld, auf dem rechten Bildschirm eine aktuelle Karte samt eurem aktuellen Standpunkt mit Bewegungsrichtung. Diese rechts-links Kombination ermöglicht auch einen realistischen Konversationsablauf, in dem die beiden Parteien entsprechend auf einem eigenen Bildschirm abgebildet sind. Apropos Gespräche: Alle im Spiel gezeigten Personen sind in Schwarz-Weiß gezeichnet. Damit stehen sie im Kontrast zu den natürlich farbig dargestellten Umgebungen. Nach den bis dato veröffentlichten Screenshots und Videos zu urteilen, wird Hotel Dusk ein wahres Fest für die Augen.

Wenn es Cing dieses Mal gelingt ein umfangreiches und dabei auf Dauer motivierendes Spiel abzuliefern wird einer uneingeschränkten Kaufempfehlung nichts im Wege stehen.

ROBERT RABE



DIE SIEDLER

Aufbaukost für Nintendo DS-Besitzer



Nach Age of Empires, Zoo Tycoon und weiteren Aufbau- und Strategiespielen, die üblicherweise aufgrund von Steuerungsproblemen lange Zeit PC-exklusiv blieben, allerdings auch für den Nintendo DS erschienen, wurde nun auch eine Umsetzung des PC-Klassikers „Die Siedler“ für Nintendos neusten Handheld angekündigt. Entwickelt wird der viel versprechende portable Aufbautitel von Ubisofts Studio Blue Byte.

Auf einer scheinbar einsamen Insel muss für das Wohl des Siedlervolkes gesorgt werden. Dies gelingt auf Dauer nur mit einer einwandfrei laufenden Wirtschaft,

für die der Spieler selbst zuständig ist. Dieses bekannte Spielprinzip wird von der PC-Version identisch auf den Nintendo DS übertragen.

Während durch Viehzucht, Fischfang, Jagdhütten und Sonstigem für die Ernährung des Volkes gesorgt wird, sind für Bauten wich-



tige Rohstoffe wie beispielsweise Holz notwendig, wofür Förster eingestellt werden müssen. All dies muss mit einem gut durchdachten Wegenetz verbunden sein. 30 verschiedene Berufsgruppen werden für mehr als ausreichend Arbeit auf der besiedelten Insel sorgen. Da nie ausgeschlossen werden kann, dass auf oder in der Nähe der Insel Gefahren lauern, benötigt das Volk eine militärische Verteidigung, die aus sechs verschiedenen Soldatentypen bestehen kann und vor Angreifern schützt.

Vier Völker werden verfügbar sein, darunter die Römer, Wikinger, Nubier und Asiaten. Alle Völker werden im „freien Siedelmodus“, wo gegen den Computergegner gespielt wird, auswählbar sein. Die beiden Kampagnen „Römerkampagne“ und „Weltkampagne“ werden für eine ordentliche

Spieldauer im Singleplayer sorgen. Abwechslungsreiche Szenarien wie Waldgebiete, Sümpfe, Lavagebiete oder Eislandschaften werden auf sieben Kontinenten zu sehen sein und mehr oder weniger Rohstoffe bieten.

Grafisch präsentiert sich auch die Nintendo DS Version von „Die Siedler“ in einer 2D Ansicht von oben, die stufenfreies Zoomen ermöglicht und für eine gute Übersicht sorgt. Steuerungstechnisch hat sich Blue Byte etwas Besonderes einfallen lassen. Um gegenüber der PC-Version in diesem Punkt keine großen Abstriche machen zu müssen, wird größtenteils auf dem Touchscreen gespielt. Die Wiedergabe auf den Bildschirmen lässt sich jederzeit tauschen, sodass nicht nur entweder das Menü, oder die Karte die ganze Zeit auf dem Touchscreen zu sehen ist.



Im vierten Quartal dieses Jahres wird „Die Siedler“ für den Nintendo DS in Deutschland erscheinen, dann wird sich zeigen, ob sich eine Umsetzung des Aufbautitels auf Nintendos neuem Handheld auch lohnt.

DAMIAN FIGOLUSZKA

DSDSMKS 2006

Deutschland sucht den
Super Mario Kart Star

Ende September wird wieder nach Deutschlands besten Mario Kart-Spieler gesucht

Es kommt Bewegung in die Szene! Während bis vor wenigen Jahren ausschließlich auf dem PC professionelle LAN-Partys ausgetragen wurden, und Konsolen als Kinderzimmergeräte verschrien waren, stehen die Zeichen nun auf Aufbruch, auch im Nintendo-Fanlager. Nintendo-Events sprießen wie Pilze aus dem Boden und immer mehr Clans versuchen eine gewisse Professionalität ins Konsolen-Gaming zu bringen.

Auch wenn die Nintendo Szene noch weit von Europa- und Weltmeisterschaften und hoch dotierten Sponsorenverträgen für Zocker entfernt ist, wie man es auf dem PC vorfindet, wird die Lücke dennoch sukzessive kleiner.

Besonders stolz sind wir Organisatoren von Deutschland sucht den

Super Mario Kart Star (DSDSMKS) darauf, zu den ersten gehört zu haben, die versuchten, eSports auch auf Nintendo-Plattformen zu etablieren. Und wie schnell die Szene wächst, kann man auch sehr schön an unseren Besucherzahlen verdeutlichen. Während zu DSDSMKS 1 im August 2004 etwa 30 Spieler zusammenkamen, um die wahren Champions in Mario Kart Double Dash auf dem GameCube zu ermitteln, waren es bei DSDSMKS 3 im vergangenen November schon fast 100 Gamer.

Natürlich hat dies nicht nur mit der wachsenden Szene, sondern auch mit unserem steigenden Bekanntheitsgrad zu tun, und mit den Dingen, die unsere Events konzeptuell von denen der Konkur-

renz unterscheiden und sie somit zu was Besonderem machen. Da wäre an erster Stelle unsere straffe Turnierorganisation zu nennen, die uns immer nahezu planmäßig und professionell die Sieger ermitteln lässt, während anderswo oft extremer Zeitverzug zum Programm zu gehören scheint. Die Turniere müssen in erster Linie Spaß machen und vielleicht aus dem üblichen Einheitsbrei herausstechen. Deshalb bieten wir traditionell den Dreikampf in Mario Kart Double Dash an, der neben einzelnen Rennstrecken auch einige Runden Insignien-Diebstahl und Ballon-Wettbewerb beinhaltet.

Natürlich werden die Besten drei jedes Turniers bei uns mit tollen Preisen belohnt. Aber seit dem

The poster features the text 'DSDSMKS' in large, colorful, 3D block letters at the top. Below it, on the left, is a yellow star with a face and the text 'Star Cup 2006'. In the center is a large, stylized number '4' with a flame effect. To the right is a character in a gold and red suit. At the bottom, it says 'Nintendo LAN-Party • 23.09.06 • Meerbusch' and 'Weitere Infos auf Nintendo-LAN.de'.

ersten DSDSMKS-Event sind wir bemüht nicht nur die Profis mit vollen Taschen nach Hause gehen zu lassen, sondern jedem die Chance zu geben, etwas Besonderes mitzunehmen. Aus diesem Grund nimmt

jeder Teilnehmer an einer großen Verlosung teil, bei der es eine Menge Spiele und Merchandising-Artikeln, gesponsert von Branchenriesen wie Ubisoft und Electronic Arts, zu gewinnen gibt

Falls wir jetzt schon dein Interesse geweckt haben, kommt nun die gute Nachricht: Bereits am Samstag, den 23. September geht DSDSMKS in die vierte Runde! Diesmal wird alles noch größer und



dass wir jetzt maßlos übertreiben wollen. Ort des Geschehens ist der Bürgersaal des Gasthofs Burchartz in Meerbusch-Büderich. Meerbusch ist eine Nachbarstadt von Düsseldorf, Neuss und Krefeld und insofern verkehrstechnisch sehr gut angebunden. Der Bürgersaal bietet uns die Möglichkeit satte 150 Teilnehmer zuzulassen.

Natürlich wird auch diesmal wieder Mario Kart im Vordergrund stehen. Wir bieten deshalb zwei Turniere (Grand Prix und Dreikampf) in Mario Kart Double Dash auf dem GameCube und ein Turnier in Mario Kart DS an. Aber auch Fans von Samus Aran kommen in unserem Metroid Prime Hunters Deathmatch auf ihre Kosten.

Aber das ist längst nicht alles, was wir diesmal zu bieten haben. Im geringen Eintritt sind eine kostenlose Mahlzeit, einige Freigetränke und die große Verlosung enthalten. Außerdem freuen wir uns, bekannt geben zu können, dass die lästige Fernsehschlepperei endlich ein Ende hat, weil wir genügend Geräte vor Ort haben werden. Ihr habt keinen Breitbandadapter, um euren GameCube zu vernetzen? Auch das ist kein Problem, da Nintendo uns einige Exemplare ausleihen wird.

Nintendo fungiert auch dieses Mal wieder als unser Hauptsponsor und wird zusätzlich dafür sorgen, dass für alle Teilnehmer DSDSMKS 4 zu

einem Erlebnis wird. So bekommen wir zum Beispiel neben tollen Preisen und Deko-Materialien auch einige Nintendo DS-Spielstationen mit aktueller Software für euch zum Antesten geliefert.



Viele deutsche Topfahrer und Kopfgeldjäger haben bereits ihr Kommen zugesagt, so dass die Elite einen harten Konkurrenzkampf erfahren wird. Aber auch Neulinge und Gelegenheitspieler sind herzlich eingeladen an den Turnieren zu partizipieren, denn grundsätzlich steht bei uns immer der Spaß im Vordergrund! Natürlich gibt es noch viel mehr über unsere Events zu berichten, wie zum Beispiel der Star Cup 2006, den wir in Kooperation mit der NCON ins Leben gerufen haben. Wir möchten euch deshalb

wärmstens unsere Webseite www.nintendo-lan.de ans Herz legen. Dort findet ihr jede Menge zusätzliche und vor allem immer aktuelle Infos zu DSDSMKS 4.

Aber das ist nicht alles, was unsere Seite zu bieten hat. Denn auch bei Nintendo-LAN gilt der konzeptuelle Ansatz, etwas anders zu sein als alle Anderen! Deshalb bieten wir neben allgemeinen News zu Nintendo auch besonders viele Infos zur Nintendo Wi-Fi Connection, was sich vor allem in kompakten und informativen Previews und Reviews zu allen Spielen, die den Onlinedienst unterstützen, widerspiegelt. Stolz sind wir aber besonders auf unsere N-Zyklopädie, wo wir Interviews mit Spielern, Tests zu ausgewählten Offline-Spielen sowie Berichte und Tagebücher zu aktueller Software anbieten.

Und natürlich könnt ihr auf unserer Seite auch immer die neueste Ausgabe des famosen NMag downloaden, dem wir einen Extrabereich gewidmet haben. Der Redaktion sei an dieser Stelle gedankt, dass wir die Möglichkeit erhalten haben, uns euch hier vorzustellen. Wir hoffen, wir konnten euer Interesse wecken und wir zocken alle gemeinsam bei DSDSMKS 4 am 23. September in Meerbusch! Anmeldungen nehmen wir übrigens ab dem 31. Juli 12 Uhr auf unserer Homepage entgegen.

GUNNAR SCHREIBER UND MARIO KALBAU VON NINTENDO-LAN.DE

GoNintendo.com – INTERVIEW

Wir haben mit dem Betreiber einer der größten amerikanischen Fansseiten über Nintendo gesprochen.

Im letzten Monat hatten wir die Möglichkeit mit einer der wohl wichtigsten Personen aus dem Nintendo-news-segment zu sprechen. Die Rede ist von Kevin Cassidy, dem Betreiber von GoNintendo.com, wo man die wohl am besten recherchierten Neuigkeiten rund um Nintendo finden kann. Wie ihr merken werdet, war Kevin zwar sehr gesprächig und gab interessante und unterhaltsame Einsichten in die Welt seiner Seite.



Hi Kevin, die meisten unserer Leser kennen deine Website - aber über die Person dahinter ist eher wenig bekannt. Stelle dich und dein Team uns einmal etwas näher vor. Und verrate uns auch das Alter deines Gehirns ;)

Klar doch! Ich bin Kevin Cassidy (RawmeatCowboy), der Eigentümer und Chefredakteur von GoNintendo.com. Was die News angeht, so werden 99,9% von mir veröffentlicht. Die Hauptaufgabe des restlichen Teams liegt in der Erstellung unseres Podcasts, aber von Zeit zu Zeit schreiben sie auch Berichte oder Tests für die Seite. Der Podcast wäre ohne ihre Mitarbeit einfach nicht möglich! Mein Gehirn ist momentan auf dem Stand von 23 Jahren - und damit bin ich auch sehr zufrieden, schließlich bin ich ja auch physisch 23. Zu Beginn des Gehirnjoggings war ich noch etwas ungeübt, aber mit der Zeit habe ich es doch auf einen vorzeigbaren Wert gebracht.

Du bist der Kopf von GoNintendo.com, der im Grunde aktuellsten Newsseite was Nintendo angeht. Wann und warum hast du mit dem Projekt begonnen und welche Hauptziele hast du dir gesteckt?

GoNintendo.com ging im Juni 2005 erstmalig als Blog-Seite online. Zuvor hatte ich schon für einige andere Nintendoseiten gearbeitet, aber ich wollte mir selbst eine Herausforderung stellen. Es sollte ein Nintendoportale werden, auf dem Fans aktuellste Neuigkeiten über ihre Lieblingsfirma abrufen könnten, das gleichzeitig aber auch eine ansprechende, freundliche Atmosphäre versprühen sollte. Eines meiner Hauptziele ist, dass unsere Leser die Zeit, die sie bei uns verbringen, so empfinden, als hätten sie sie mit ihren Freunden verbracht. Ich versuche stets Kontakt auf einer persönlichen Ebene zu ihnen zu halten, da ihre Wünsche mir bei der Arbeit stets am wichtigsten sind. Ohne die Leser würde es die Seite nicht geben, ich bin jedem einzelnen dankbar für die Unterstützung.

GoNintendo ist wirklich eine liebevoll gestaltete Webpage, wie lange arbeitest du durchschnittlich am Tag an ihr?

Die News nehmen täglich viele, viele Stunden in Anspruch. Mein News-Tag beginnt normalerweise gegen 13:00 Uhr und ich gehe nicht vor 7:00 Uhr ins Bett (Eastern Standard Time). Obwohl ich nicht jede Sekunde das Newsgeschehen verfolge, so ist es doch meine Haupttagesbeschäftigung. Für das Layout und Design der Seite zeichnen sich die anderen Redaktionsmitglieder verantwortlich. Ich



habe nicht das geringste künstlerische Talent! Das war ursprünglich eine der Tatsachen, die mich davon abhielten, eine eigene Webseite zu eröffnen. Ich bekomme es einfach nicht hin, dass so was auch nur halbwegs anständig aussieht. Eines Tages sah ich dann ein wunderschönes Nintendo Artwork in einem Forum, also schrieb ich dem Künstler (ERaZe,) um zu sehen, ob er mir helfen könnte. Glücklicherweise sagte er sofort zu und erstellte den Banner, der heute den Kopf der Webseite ziert. Den Rest des Layouts, also Forum, Features

und Buttons, steuerte unser Forenmod CortJezter bei. Ich suchte eine Woche lang einen Mod und fischte ihn aus allen Email-Bewerbungen heraus, die ich erhalten hatte. Als er begann, hatte ich noch keinen blassen Schimmer wie hilfreich er sein würde. Die Webseite wäre ohne ihn nicht das, was sie ist. Ohne Zweifel ist er neben mir der aktivste Mitarbeiter von GoNintendo. Er hat immer ein Auge auf das Forum und hilft mir jederzeit bei Layoutfragen. Außerdem haben wir das Glück, dass wir extrem talentierte Leser haben, die uns von

Zeit zu Zeit mit neuen Bannern und anderen Bildern unterstützen. Es geht immer wieder darum, die Leser einzubinden und ihnen unsere Wertschätzung zu zeigen.

Du hattest im Gegensatz zu den meisten Europäern die Möglichkeit, Wii bereits anzuspielen. Welche Erfahrungen hast du mit Nintendos neuer Konsole gemacht und welches war dein Lieblingsspiel der E3?

Wii zu spielen war eine ziemlich unwirkliche Erfahrung. Es war nicht nur unser erster E3-Trip, sondern wir

waren unter den glücklichen Leuten, die als erste die Chance erhielten, Wii zu spielen. Die Vorfreude als wir für das Spielen anstanden, war fast nicht mehr kontrollierbar. Dann schließlich die Wiimote in Händen zu halten war ein tolles Gefühl. Fast alle Spiele waren intuitiv bedienbar, jede Bewegung, die sich mit der Wiimote passend anfühlte, war auch der richtige Befehl für das Spiel. Jedem, der Angst davor hat, dass er mit der Steuerung nicht klar kommt, kann ich nur sagen, dass es nichts einfacheres gibt als Wii zu spielen. Die Wiimote zu benutzen ist absolut natürlich, man spielt die Spiele schon nach ein paar Minuten wie ein Vollprofi. Wenn man sich erstmal darüber Gedanken gemacht hat wie anders der Controller ist, wird man sehr viel Spaß mit ihm haben. Mein persönliches Lieblingsspiel war Super Mario Galaxy. Es sah brilliant aus und sollte all die beruhigen, die sich über die Grafik Gedanken gemacht haben. Die Steuerung mit der Wiimote stand dem in nichts nach. Ich war

wirklich überrascht, wie sich die Steuerung mit einem neuen Mario-Spiel kombinieren und trotzdem das altbekannte Mario-Feeling aufkommen ließ. Super Mario Galaxy ist auf jeden Fall einer meiner Most Wanted Wii Titel, ein Most Wanted in einer sehr langen Liste.

Welchen bis jetzt unangekündigten Titel oder welches Konzept willst du noch auf dem Wii erleben?

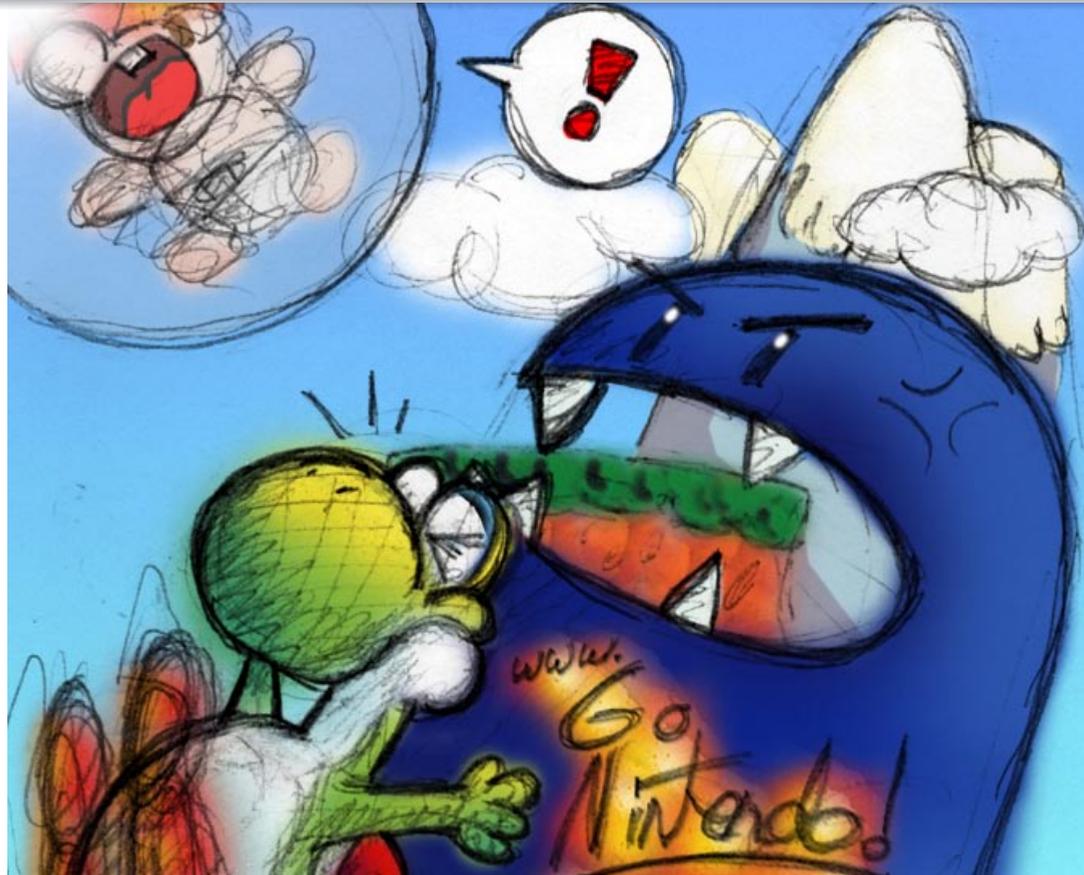
Ich habe ein paar Ideen, die ich sehr gerne verwirklicht sehen würde. Ich drücke die Daumen, dass LucasArts ein Star Wars Game für den Wii bringt. Wir hören darüber des Öfteren Gerüchte, aber nie etwas offizielles. Ich wette, jeder dachte sofort an Lichtschwertduelle, als wir erfuhren, zu was die Wiimote fähig sein würde. Ich würde mich außerdem sehr über einen echten Nachfolger zu Pilotwings freuen. Obwohl Nintendo auf der E3 die Wii Airplane Demo zeigte, war es doch kein echtes Pilotwings. Ich denke die Wiimote könnte ein Spiel



wie Pilotwings sehr sinnvoll erweitern. Auf der Retro Schiene würde ich sehr gerne ein Sequel zu Bionic Commando auf dem Wii sehen. Ich weiß nicht, ob ihr dieses Spiel kennt, aber es erschien auf einigen Automaten, dem NES und auch einigen anderen Systemen. Kurz zur Story: Der Hauptcharakter hat einen bionischen Arm, der zum Angriff auf Gegner, Schwingen von Gebäude zu Gebäude und Aufnehmen von Items genutzt werden konnte. Die Wiimote ist wie geschaffen für dieses Spielkonzept! Ich denke auch, dass sich ein Leichtathletikspiel mit Hammerwurf, Staffellauf etc. sehr gut machen würde.

Mit den vor kurzem eingeführten Touch!Generations und mit dem Konzept des Wii möchte Nintendo die Gewohnheiten von Spielern und Nicht-Spielern ändern. Verrate uns deine Meinung über Nintendos Paradigmenwechsel und Erfolgspotenzial.

Ich denke das war ein sehr mutiger Schritt - und vor allem ein Schritt der notwendig war, um die Branche weiter nach vorne zu bringen. In den letzten Jahren scheint sich auf diesem Gebiet nicht wirklich viel getan zu haben und in Japan ist bereits ein ernsthaftes Schrumpfen des Marktes zu beobachten. Nintendo hat gezeigt, dass Innovationen bei Hard- und Software den Markt zu alter Stärke zurückführen kann und auch neue Spieler zum Medium Videospiel bringt. Ich bin



mir nicht sicher, ob Nintendo den Schritt mit dem Wii gewagt hätte, wenn der DS ein Fehlschlag gewesen wäre. Der DS ist ein einzigartiger Handheld mit einzigartigen Spielideen. Die Öffentlichkeit scheint ihn mit jedem Tag mehr ins Herz zu schließen. Mit Spielen wie Gehirn-Jogging und Big Brain Academy bringt Nintendo Menschen in die Videospielewelt, die nie zuvor eines angefasst haben. Sogar mein eigener Vater, der seit Pac-Man nicht mehr gespielt hat, trainiert jetzt sein Gehirn. Der DS zeigt wie kein anderes System die Bereit-

schaft und Nachfrage der Leute auf Hard- und Software Innovationen. Der Wii scheint Nintendos größter Erneuerer bis jetzt zu sein und sollte eine ganze Ladung neuer Spieler anziehen - inklusive der Hardcore Spieler, die schon immer dabei waren.

Die Games Convention in Leipzig ist die wichtigste Videospielemesse in Europa und im Grunde die einzige auf der Nintendo vor September Launchdatum und Preis bekannt geben könnte (TGS 22.-24.9.). Kannst du dir vorstellen, dass Nintendo dort

die Bombe platzen lässt? Welchen Ruf genießt die GC in Amerika?

Ich glaube fest daran, dass das passieren wird. Als erstmals bekannt wurde, dass Nintendo Preis und Datum bis September bekannt geben würde, dachte ich sofort an die GC. Es scheint einfach nur einleuchtend zu sein, dort diese Dinge zu präsentieren, da es (wie du sagtest) das größte Gaming Event in Europa ist. Obwohl ich mir dabei nicht 100% sicher bin, würde ich doch wetten, dass es so kommt. Es würde einfach keinen Sinn machen,

solche wichtigen Dinge an irgendeinem zufälligen Tag zu zeigen, wo eine solche Veranstaltung doch wie geschaffen dafür ist. Bedenkt auch, sie lieben Geheimniskrämerei und Dinge anders als die anderen zu tun.

Du hast Reggie in New York getroffen und die E3 Pressekonferenz besucht. Wie steht es um deine Kontakte zu Nintendo of America?

Ich hatte das Vergnügen unsere Nintendo Kontaktperson auf der E3 zu treffen. Sie arbeitete dort am Stand. Es war wunderbar, sie nach den vielen E-Mails und Telefonaten endlich zu treffen. Allison ist eine der wichtigsten Personen, die zum Erfolg von GoNintendo beitragen. Ohne sie hätten wir die meisten Veranstaltungen nicht besuchen können und würden nicht die Möglichkeit haben, andere Leute aus der Industrie zu treffen, mit denen wir heute teilweise zusammenarbeiten. Wir bekämen keine Insider-Infos, keine Pressemeldungen oder Testmuster. Ohne Allison gäbe es uns nicht, wir können ihr gar nicht genug für all die Unterstützung danken.

Gibt es etwas, was du unseren Lesern noch mitteilen möchtest?

Zuerst möchte ich mich für das Interview bedanken, ich fühle mich sehr geschmeichelt. Ich kann es kaum begreifen, dass ich es wert bin, interviewt zu werden. Euren Lesern möchte ich sagen, dass es toll ist, treue Nintendofans zu sehen, die Publikationen wie das NMag lesen, um ständig auf dem neuesten Stand der Dinge zu sein. Ich fühle was ihr fühlt, ich kann nicht genug von BigN bekommen. Ich möchte mich auch bei all denjenigen bedanken, die GoNintendo besuchen. Ich hoffe, ihr wisst was mir und der Crew eure Unterstützung bedeutet, nicht als Leser, sondern als Mensch. Ihr seid das wichtigste für mich und die Seite. Ich bedanke mich herzlich für all eure Unterstützung – als Leser des NMag, meiner Webseite oder beidem.

Ein großes Dankeschön für das Interview und deine Zeit, Kevin!

ROBERT RABE





GC

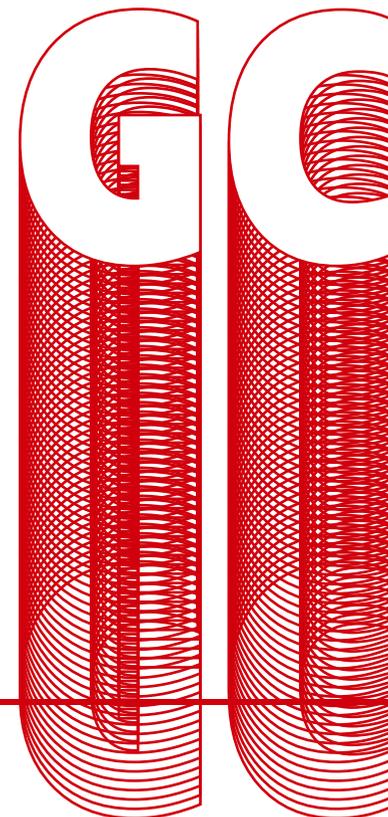
GAMES CONVENTION 2006

Auch dieses Jahr gibt sich in Leipzig wieder die spielende Zunft die Ehre. Ein Vorabbericht.

Von Jahr zu Jahr wurde die Games Convention immer beliebter, die Besucherzahlen stiegen jährlich an. Dieses Jahr werden vom 24. bis 27. August sogar ganze 150 000 Besucher erwartet, auch die Zielgruppe der Messe soll erweitert werden. So darf man besonders am 25. August getrost noch längere Warteschlangen und noch weniger Platz erwarten, findet am Freitag der GC doch „The Dome 39“ in Messehalle 1 statt. Besitzer einer „The Dome“-Eintrittskarte dürfen an diesem Tag auch in den restlichen Messebereich, wer also nicht gerade ein Fan von Tokio Hotel und Co. ist oder sich mit dem erwartungsgemäß volleren Messegelände als üblich nicht arrangieren kann, täte sicher gut daran, seine Reiseplanung nochmal zu überdenken. Wie auch immer, in Leipzig erwartet euch natürlich mehr als kreischende Teenager und mäßige Pop-Bands, u.a. nämlich zwei zusätzliche Eingänge für vorher erworbene Eintrittskarten – Angesichts steigender Besucherzahlen eine durchaus sinnvolle Entscheidung.

Doch wirklich interessant sind selbstverständlich Games und Hardware, bietet euch Nintendo doch die Möglichkeit, endlich einmal selbst Hand an die Wiimote zu legen. Nun, zumindest vorraussichtlich, denn auf unsere Anfrage bei Nintendo hin erhielten wir eher ernüchternde Wii-Informationen. Oder besser gesagt überhaupt nichts Direktes, denn Nintendo weiß anscheinend selbst noch nicht so recht, was sie denn genau auf ihrem (glücklicherweise schon reservierten) Stand auf der Games Convention präsentieren wollen. Immerhin wird Nintendo of Europe alle Hebel in Bewegung setzen um den Wii samt weit fortgeschrittener Versionen der Spiele zu bekommen. Obwohl dies nun keine klare Bestätigung ist, gehen

wir davon aus, den Wii auf der GC endlich selbst ausprobieren zu können. Denn die Situation ist eine andere als noch 2004, als der Nintendo DS zur Enttäuschung vieler Fans auf der GC höchstens durch seine Abwesenheit





ALLE WEGE FÜHREN NACH LEIPZIG!

Wer nicht gerade das Glück hat, in Leipzig zu wohnen, sollte sich Gedanken über die Anreise machen. GC-Sonderzüge: Aus München und Köln fahren am 26. August (Samstag) GC-Sonderzüge mit mehreren Zwischenstationen direkt zur Leipziger Neuen Messe. Seit dem 12. Juni sind diese Tickets, in denen der GC-Eintrittspreis bereits enthalten ist, ab 52€ (ermäßigt) käuflich erhältlich. Länderticket: Wer in Mitteldeutschland wohnt, kommt mit maximal 4 Freunden günstig zur GC: Für 24€ pro Gruppe stehen euch in Thüringen, Sachsen-Anhalt und Sachsen InterRegioExpress, RegionalExpress und RegionalBahn ab 9 Uhr zur Verfügung. Eintritt zur GC ist dabei allerdings nicht mit inbegriffen. Über weitere Angebote, u.a. organisierte Busfahrten oder eine Direktverbindung Zürich-Leipzig informiert die offizielle Webseite der GC: http://www.gc-germany.de/publ_info_anreise.shtml

glänzte: Wii erscheint (voraussichtlich) noch dieses Jahr, also spätestens ca. 3 Monate nach der GC – sich die Gelegenheit entgehen zu lassen, das ungewöhnliche Wii-Konzept so kurze Zeit vorm Release einer so großen Menge potentieller Käufer vorzustellen wäre geradezu absurd um nicht zu sagen grob fahrlässig. Aber letztendlich tappen wir dahingehend noch solange im Dunkeln, bis Nintendo den Wii offiziell für die GC ankündigt oder erste Wii-Demos von der USK geprüft und eingestuft wurden. Wird Wii auf der GC vertreten sein, darf man von Nintendo jedoch alles erwarten, was bereits auf der E3 gezeigt wurde, von Excite Truck über Super Mario Galaxy bis hin zu Zelda: Twilight Princess – und natürlich nicht zu vergessen stundenlange Wartezeiten an den Wii-Terminals. Denn Wii wird, wenn er denn auf der Messe spielbar vertreten sein wird, ohne Zweifel eine harte Prüfung für die Geduld der Anstehenden sein, zog er doch bereits auf der E3 mit bis zu drei Stunden Wartezeit die meiste Aufmerksamkeit auf sich. Ob auch Ubisoft, Activision und Co. ihre Wii-Entwicklungen vom Publikum anspielen lassen werden, hängt wohl davon ab, ob Nintendo selbst Wii präsentieren wird, angesichts der spätestens seit der E3 steigenden Wii-Begeisterung darf man jedoch guten Gewissens davon ausgehen. Zumindest Konami hat bereits bestätigt, auf der GC Spiele für Wii vorzustellen, ob nun in Video- oder spielbarer Form und um welche Titel es sich dabei genau handelt, wurde jedoch nicht bekanntgegeben. „Elebits“ fällt einem da natürlich als Erstes ein, doch vielleicht erfahren wir zur Games Convention auch, an welchem mysteriösen Wii-Projekt Konamis Ikone Hideo Kojima arbeitet?

Wie ihr seht, steht über Wii und den dazugehörigen Spielen (noch) ein mehr oder weniger großes Fragezeichen. Dafür können wir euch Nintendos andere Systeme betreffend mit handfesteren Informationen versor-

gen. Neben der üblichen Flutwelle aller möglichen und unmöglichen Werbeartikel werdet ihr nämlich zumindest DS Lite, Gamecube und Gameboy Advance auf der Messe – auf jeden Fall in Form anspielbaren Stationen antreffen können. Dabei lohnt es sich auch diesmal, genau wie zur letztjährigen GC, den eigenen DS zur Games Convention mitzubringen, denn am Nintendo-Stand wird euch dieses Jahr erneut die Möglichkeit geboten, verschiedene Demos kommender DS-Titel und eventuell auch Video(s) von Top-Titeln vom Schläge eines Twilight Princess. Um die Demos herunterzuladen müsst ihr euch in der Nähe einer solchen Demo-Station aufhalten und beim Starten eures DS im Menü „DS-Download-Spiel“ auswählen. Heruntergeladene Daten werden jedoch nicht dauerhaft gespeichert und gehen somit beim Ausschalten eures DS verloren. Doch auch wer kein stolzer Besitzer eines DS ist, wird nicht leer ausgehen, denn Nintendo bietet diesmal erneut die Möglichkeit, sich einen DS Lite gegen Vorlage eines Pfands (Ausweis) auszuleihen. Damit feiert Nintendo übrigens eine Premiere, denn der DS Lite ist der erste Nintendo-Handheld, mit dem ihr zur GC auch außerhalb der lichtarmen Messehallen zocken könnt und dabei sogar erkennt, was ihr gerade eigentlich macht – aber das nur am Rande. Abseits von DS und (wahrscheinlich) Wii wird Nintendo-technisch wohl allerdings nicht sonderlich viel geboten. Okay, „Twilight Princess“ ist natürlich der meisterwartete Gamecube-Titel schlechthin, aber sonst wissen auf Nintendos Würfel mit „Super Paper Mario“ und „DK Bongo Blast“ nur zwei exklusive GC-Titel zu begeistern, auf dem GBA sieht das Softwarebild 2006 und auf der GC wohl fast genau so düster aus. Also bleibt zu hoffen,

dass der Wii tatsächlich auf der GC vertreten sein wird. Da man davon allerdings mit großer Sicherheit ausgehen kann, gibt es zurzeit keinen Grund zur Sorge. In diesem Sinne: Wir sehen uns in Leipzig! **ANDREAS REICHEL**

NMAG KALENDER

Was steht alles im August an?



3.8.. | Ein Fuchs im Weltraum? Das kann nur StarFox sein. Nach den zwei GameCube-Ablegern kehrt die Serie auf den DS in Japan zu seinen Wurzeln zurück. Europäer müssen sich noch bis zur GC für einen Releasetermin gedulden.

3

4

10

11

11.8. | Age of Empires - The Age of Kings, bekannt durch die gleichnamigen PC-Spiele, findet seinen Weg auf den DS. Neben einem Multiplayermodus für bis zu vier Spieler, kann im Singleplayermodus aus einer breiten Palette an Kriegsvölkern und Zivilisationen ausgewählt werden.

18

17

25

26

27

28

5

6

7

8

13

16

21

24

29

30

31

1



24. - 27.8 | Die Leipziger Pforten der Games Convention öffnen sich wieder, um Spielern aus ganz Europa kommende Software-Highlights vorzustellen. Einen Tag zuvor werden von den Publisher Pressekonferenzen gehalten. Man sollte seine Augen gen Nintendo und somit den Wii richten...

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

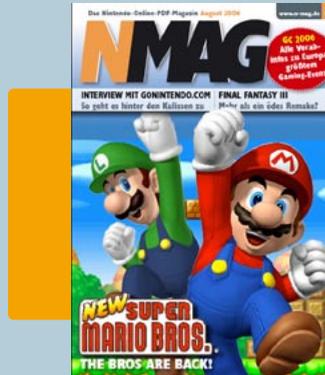
Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 20.7.2006
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



Bewerte uns und mach bei der Umfrage auf www.n-mag.de mit, damit wir auch in Zukunft das Magazin an deine Wünsche anpassen können.

