

NMAG

Wiirtuos
Die Wii-Highlights der Games Convention angespielt.

BIG BRAIN ACADAMY

Die Gehirnmasse auf dem Prüfstand

GAMES CONVENTION 2006

Ein Event der Rekorde



DIE SCHLACHTPLATTE FÜR WII

Liebe Leser!

Bernd Fakesch pries Wii als „das Messe-Highlight der diesjährigen Games Convention“ an und lud Fachbesucher und Presse zu einem Besuch im Business Center ein. Viele Fachbesucher folgten dieser Einladung und so bildete sich eine lange Schlange vor dem Nintendo Bereich im Business Center.

Auch wir statteten Nintendo einen Besuch ab, reihten uns aber nicht in die lange Warteschlange ein, sondern gelangten dank eines Termins durch einen Nebeneingang direkt zu den Wii-Stationen und konnten mit der Wii ausgiebig spielen. Neidische Blicke der noch Wartenden inklusive.


So leicht? Das war unser erste Gedanke, als wir die Chance hatten, den Wii-Controller in die Hand zu nehmen. Man mag es gar nicht glauben, wie leicht und gut die Wii-Remote in der Hand liegt und wie leicht es sich damit spielen lässt. Weil wir so überrascht von diesem Gefühl, dem Wii-Gefühl, waren, widmen wir fast die ganze Ausgabe um unsere Eindrücke über Wii und deren Spiele festzuhalten.

Euer NMag Team

KOMPAKT

GameNews	3
Newsticker	4
Damals...	4
Gerüchteküche	5
Leserecke	6









TEST

 Electroplankton EU-Nachtest	5
 Big Brain Academy	8

PLUS

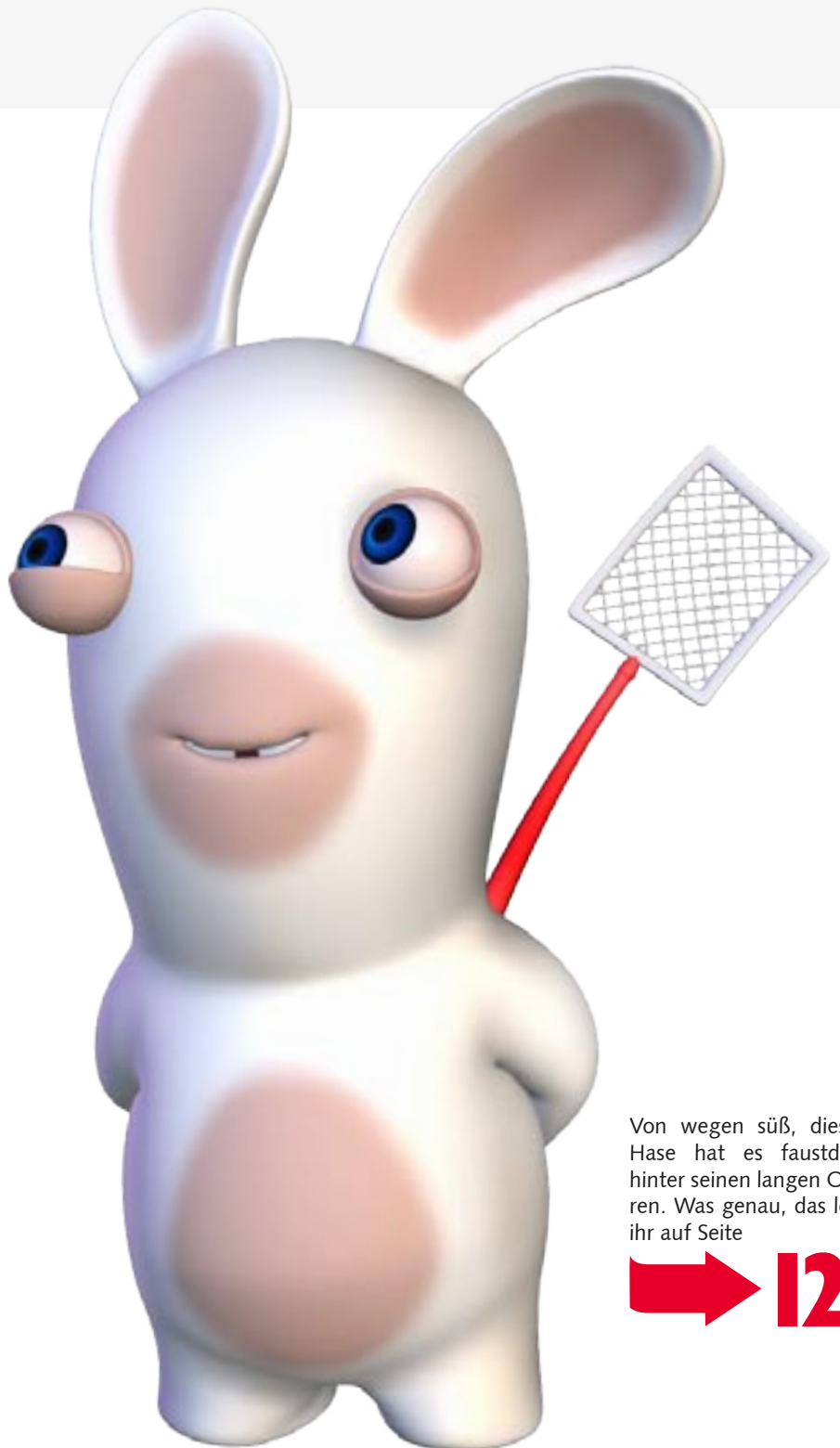
Games Convention 2006	10
-----------------------	----

Angespielt

 Rayman Raving Rabbids	12
 Wii Music	15
 Wii Sports	16
 Elebits	18
 Redsteel	20
 Wario Ware Smooth Moves	23
 Mario Strikers Charged	24
 Battalion Wars 2	26

INTERN

Editorial	2
Kalender	28
Impressum	28
Partner	28
Vorschau	9



Von wegen süß, dieser Hase hat es faustdick hinter seinen langen Ohren. Was genau, das lest ihr auf Seite

 **12**

VERKAUFS-HIT

Final Fantasy III erobert Japan im Sturm und kurbelt DS-Verkäufe an.

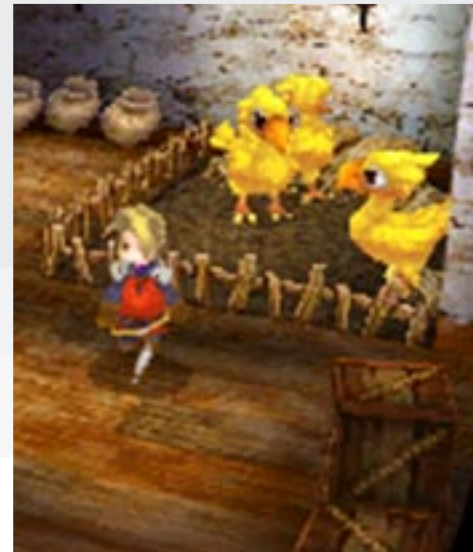
Japaner sind arbeitswütig, spielen Go und verbringen die meiste Zeit ihres Lebens in der Spielhalle – so oder so ähnlich sieht das Klischeebild eines durchschnittlichen Japaners aus. Dazu kommt aber noch eine besondere Vorliebe für Rollenspiele, oder genauer gesagt für

Final Fantasy, denn der neueste DS-Ableger der Kultserie bricht im Land der aufgehenden Sonne alle Rekorde.

Am 24. August erschienen, fanden sich für diesen Titel gleich mehr als 300.000 neue Besitzer, zusätzlich zu den 21.000 ver-

kauften Exemplaren der limitierten Final Fantasy III Crystal Edition. Damit liegt der DS-Teil deutlich vor den GBA-Remakes von Teil 1, 2 und 4. Ob sich der Erfolg auch hierzulande in diesem Ausmaß wiederholen wird ist allerdings fraglich.

Andreas Reichel



WII-DAYS

Wii jetzt – endlich Klarheit Mitte September?!

Bereits vor einiger Zeit gab Nintendo bekannt, Details zu Preis, Erscheinungstermin und Launch Line-Up seiner neuesten Heimkonsolenkreation Ende dieses Jahres bekannt zu geben. Bisher wurde der Termin nur auf September 2006 präzisiert, doch jetzt will Nintendo scheinbar endlich mit genauen Informationen dazu rausrücken.

So findet am 14. September in Japan und in den USA, am 15. September in Europa jeweils ein Presse-Event statt. Gegenstand dieser Veranstaltungen ist – natürlich – die Wii. Allerdings gab es zum Redaktionsschluss seitens Nintendo keine offizielle Bestätigung über die genauen Themen dieser Veranstaltungen. Vorherige Aussagen über eine Bekanntgabe im September lassen vermuten, dass man in Kyoto nun endlich die Geheimniskrämerei beenden möchte.

Drei Events für die wichtigsten Märkte innerhalb von zwei Tagen legen die Vermutung nahe, dass mehr bekanntgegeben wird als zur GC-Presskonferenz. Ob und was genau – alles dazu natürlich in der nächsten NMag-Ausgabe und bei unseren Partnerseiten.

Andreas Reichel

RETROTRIPP

SNES-Klassiker von Tecmo werden auf Wii per Virtual Console gebracht.

Nach zahlreichen Herstellern hat nun auch Tecmo seine Präsenz für den neuen Service von Nintendo, die Nintendo Virtual Console, bestätigt.

Damit reiht sich Tecmo nach so großen Publishern wie Hudson und Sega ebenfalls in die Reihe der unterstützenden Firmen ein.

Tecmo wurde bereits 1967 gegründet und wurde besonders durch Spiele wie Ninja Gaiden oder die Dead or Alive Serie sehr bekannt.

Für Wii befindet sich zudem seit geraumer Zeit das Spiel „Super Swing Golf Pangya“ in Entwicklung, welches dank des neuen Controllers ein völlig neues Golfgefühl vermitteln könnte. Für die Virtual Console wäre zum Beispiel „Tecmo Bowl“ oder das Original „Ninja Gaiden“ sehr gut geeignet. Wir gedulden uns am besten noch ein wenig und sehen mal, welche Überraschungen Tecmo für uns vielleicht auf Lager hat.

Marcel Foulon

ZITAT

„Wii wird den Markt so umkrepeln, wie das bisher nur unsere erste TV-gebundene Konsole NES und unsere Handhelds Game Boy und Nintendo DS geschafft haben.“

Bernd Fakesch auf der Games Convention Nintendo Presse-Show am 23.8.2006



DAMALS vor fünf Jahren

Am 14. September 2001 erblickte der lila Zauberwürfel in Japan das Licht der Welt. Jedoch stand die Markteinführung durch die Terroranschläge vom 11. September unter keinem besonders guten Stern, sodass nur wenige Konsolen abgesetzt wurden.

Zum Launch im Land der aufgehenden Sonne erschienen Luigis Mansion, Wave Race Blue Storm und Super Monkey Ball. Allesamt exklusiv. Der GameCube war seinerzeit in lila erhältlich. Neu für Nintendofans war damals der notwendige Kauf einer Memory Card. Das Launchmodell war mit 59 Blöcken recht knapp bemessen, wenn man bedenkt dass Wave Race 12 Blöcke einnahm und für spätere Spiele gar die gesamte Speicherkarte nicht mehr genügt hätte. Die bald erscheinende Memory Card 251 sollte aber Abhilfe verschaffen.

Besonders interessant ist, dass die erwartete finale Wii Enthüllung in Japan am 14. September stattfinden wird - exakt fünf Jahre nach dem Launch des GameCube. Zufälle gibt es...

Robert Rabe

NEWSTICKER

Kurz und Knapp. Die Ereignisse im N-Video-Spielsektor.

Splinter Cell Double Agent wird ein Wii-Launch-Titel +++ Nachfolger von Nanostray für den DS befindet sich in der Mache +++ SimCity wird auf dem DS erscheinen +++ Sunflowers arbeitet an Anno 1701 für den DS +++ Der Broadway-Chip von IBM für Wii ist fertig gestellt +++ Die Nintendo Wi-Fi Connection verzeichnet mittlerweile über 2 Millionen registrierte Nutzer +++

DSDSMKS 4

Deutschlands größte Nintendo-LAN Party geht in die vierte Runde.

Am Samstag, den 23. September ist es wieder soweit. Dann werden bis zu 150 Nintendo-Spieler aus ganz Deutschland nach Meerbusch bei Düsseldorf kommen, um die wahren Champions in den Disziplinen Mario Kart Double Dash!! auf dem GameCube und Mario Kart DS sowie Metroid Prime Hunters auf Nintendo DS zu ermitteln.

Dank unserer Sponsoren - unter anderem Nintendo - gibt es natürlich auch fette

Preise zu gewinnen. Aber nicht nur die Turniersieger sahen ab, sondern auch alle anderen nehmen automatisch an einer großen Verlosung teil.

Aber das ist längst nicht alles, was wir zu bieten haben. Für nur 12€ Eintritt bekommt ihr eine kostenlose Mahlzeit und 2 Freigetranke. Außerdem stellen wir euch einen Fernseher zur Verfügung, und ihr könnt einen Breitbandadapter ausleihen, falls ihr keinen habt. Zusätzlich stellt Nintendo noch jede Menge

DS Spielstationen auf, auf denen ihr aktuelle Software anspielen könnt.

Wenn alles glatt läuft, haben wir sogar noch eine fette Überraschung für euch parat!

Außerdem findet bei DSDSMKS 4 das Finale des Star Cups statt, den wir zusammen mit den Kollegen der NCON (www.ncon.org) veranstaltet haben. Der Gewinner des Star Cups 2006 in Mario Kart DS fährt zusammen mit einer Begleitperson am 18. und 19. November nach Frankfurt, um sich auf der Olymptronica einer weiteren Herausforderung zu stellen. (www.olymptronica.de) Dort hat er oder sie die Chance, 1.000,- € Preisgeld zu gewinnen. Zusätzlich sind im Preis der Eintritt zum Event sowie zwei Übernachtungen in einem Hotel enthalten. Wir danken den Veranstaltern der NCON und der Olymptronica für die Kooperation!

Alle weiteren Informationen zu DSDSMKS 4 und das Anmeldeformular findet ihr auf www.nintendo-lan.de.

Mario Kablau (nintendo-lan.de)



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!

Umzug von GameCube auf Wii?

Auf der diesjährigen E3 wurde für Super Paper Mario bereits das Releasedatum „Spätsommer“ in Japan angegeben. Der Titel wurde jedoch mehrfach verschoben - nun sogar auf 2007. Was wir bereits beim N64 erlebt haben, zeichnet sich nun auch bei dem GameCube ab: Spiele für die alte Plattform ziehen auf die Next- oder in diesem Fall New-Generation um. Matt von IGN,

Brancheninsider und verlässliche Quelle, sagte kürzlich, dass Super Paper Mario auf dem Wii erscheinen werde. Sollte dies zutreffen, so erwarten wir für DK Bongo Blast ähnliches. Eventuell gibt es bereits am 14. September Neues zu dem Thema.

Robert Rabe

Gut geraten: Wii Preis und Erscheinungsdatum

Wie das britische Branchenwirtschaftsmagazin MCV UK in Erfahrung gebracht haben will, soll Nintendos Wii am 24. November zu einem Preis von umgerechnet 219€ in Europa auf den Markt kommen. Über andere Territorien wurde keine Aussage gemacht. Nintendo kommentierte den Bericht mit den Worten: „Sie liegen nicht weit daneben, aber der Wahrheit sieht anders aus.“

Also üben wir uns weiter in Geduld und warten das Event in London am 15. September ab, für das die endgültigen europäischen Launchdetails erwartet werden.

Robert Rabe

AUF DIE OHREN

Nintendo kündigt MP3-Player für Europa an

Im Gegensatz zum Nintendo DS, der eher auf Innovation als auf Technik setzt ist die Playstation Portable ein richtiges Multimedia-Wunder. Aber was auf dem Konkurrenten schon lange möglich ist, soll jetzt auch auf dem Doppelbildschirm machbar sein. In einer Werbebroschüre, die

Nintendo auf der Games Convention verteilt hat, wurde der in Japan schon länger erhältliche Play Yan endlich auch für Europa angekündigt.

Mit SD Karten kann der mp3 Player eine Kapazität von 2GB erreichen und somit rund 500 Songs speichern und abspielen.

Er wird mit beiden DS-Modellen sowie dem Gameboy Advance und Gameboy Micro verwendbar sein.

Der Player wird voraussichtlich am 6. Oktober zum Preis von 29,99 Euro in Europa erscheinen.

Christopher Tocha

ELECTROPLANKTON

Nachtest der deutschen Fassung

In Ausgabe 04/06 haben wir das Spiel Elektropilankton bereits in der Importfassung getestet. Mittlerweile ist das Spiel seit geraumer Zeit auch in Deutschland erhältlich. An den Spielabläufen und den meditativen Kompositionsmöglichkeiten hat sich nichts geändert. Lediglich die wenigen Menütexthe wurden eingedeutscht.

Besonders hervorzuheben ist die wirklich gelungene Anleitung, die euch alle Planktonarten auf sehr interessante Art und Weise näher bringt.

Elektropilankton ist keine Software für jedermann – wer Spielziele oder eine Geschichte erwartet sollte sein Geld eindeutig anders investieren. Wer hingegen ein

ruhiges Spiel für zwischendurch sucht bei dem man herrlich abspannen kann, sollte unbedingt zugreifen. Den ausführlichen Test der inhaltsgleichen Importversion findet ihr in Ausgabe 04/06. Sie steht zum Download in unserem Archiv auf www.n-mag.de.

Robert Rabe

LESERECKE

In unserem Postfach sind wieder einmal viele Briefe von euch gelandet, die wir hier nun beantworten und den anderen Leser zeigen wollen.

Bewerbung

Hallo, NMag-Team,

ich lese euer Online-Magazin nun schon seit der Ausgabe 04/2006 und finde die Idee echt klasse. Da mir auch die

Aufmachung sehr gefällt und ich euch helfen will, wollte ich fragen, wie und ob ich bei euch mitarbeiten kann. Es wäre echt toll, über mein liebstes Hobby auch einmal ausführlich schreiben zu können. Ich hoffe, ihr antwortet mir.

Dominik

halten wenn ihr noch die Aktualität verbessert! Also nicht dass ihr es jetzt verkaufen sollt, ich finds auch besser wenn es kostenlos ist doch ich finde es einfach wunderbar... Freu mich auf eine Antwort

Alain

Leider nein, da unser Team mit elf fleißigen Arbeitern komplett besetzt ist. Aber das große Online-Portal zum Thema Nintendo nFreaks.de sucht gerade neue Mitarbeiter. Für alle, die sich bewerben wollen, gibt es hier weitere Infos: <http://www.nfreaks.de/Artikel.php?id=34>

Da wir das Magazin nur in unserer Freizeit und somit als Hobby erstellen, sind wir auf keinerlei kommerziellen Erfolg aus. Außerdem vertreiben wird das Magazin nur über das Internet, was zur Folge hat, dass keine Druckkosten anfallen.

Empfohlen

Hallo liebe N-Mag-Redaktion,

Ich hatte erst vor kurzem das Vergnügen auf eins eurer Magazine gestoßen zu sein. Ein Freund hat mich darauf gebracht und ich möchte euch an dieser Stelle sagen, dass ich noch nie etwas besseres gelesen habe. Das habt ihr wirklich toll gemacht. Hinzu kommt auch noch die Tatsache, dass es kostenlos ist, was sozusagen die Krönung ist. Doch auch

Warum kostenlos?

Außer zu sagen, dass euer Heft einfach super ist hab ich noch eine Frage: Warum ist ein so gutes, informatives aber nicht immer ganz aktuelles Heft kostenlos? Ich mein ihr könntet locker mit Konkurrenzmagazinen mit-

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

Wir freuen uns schon auf deine Nachricht.

Umfrage

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, ob Nintendo den GameCube weiterhin mit Software versorgen oder die Entwicklung bereits angekündigter GameCube-Spiele auf Wii übertragen sollte.

So habt ihr dabei abgestimmt:

- Ja, GameCube-Entwicklungen sollten auf Wii übertragen werden.: 44 %**
- Nein, angekündigte Projekte sollen auch auf dem GameCube erscheinen: 56 %**

wenn es etwas gekostet hätte, ich hätte es mit Sicherheit runtergeladen. Also ich kann euch nur meine Bewunderung aussprechen liebe NMag-Redaktion. Macht weiter so!

Dominik

Wow! Vielen Dank für dein Lob und ein weiteres Dankeschön an deinen Freund, der uns weiterempfohlen hat. Auch in Zukunft versuchen wir unser Bestes zu geben.

Wii und die GC

Hallo NMag!

Ihr werdet euch vielleicht nicht mehr erinnern, aber wir sind uns auf der Games Convention über den Weg gelaufen. Ich habe euch gefragt, woher man denn die weißen Wii-Taschen bekommen könnte, als ich erkannte, dass ihr dort als Presse unterwegs wart und somit Wii spielen konntet. In einem kleinen Smaltalk habt ihr mir eure Eindrücke über Wii geschildert. Nach eurem Gespräch

kann ich jetzt erst recht nicht mehr den Launch abwarten. Ich wollte mich noch einmal für die Eindrücke und die super Arbeit mit eurem Projekt bedanken. Weiter so!

Paddy

Wir waren auch ein bisschen überrascht, als Nintendo ankündigte, Wii auf der Games Convention nicht dem normalen Publikum zu zeigen. Wir haben uns bei dieser Ausgabe auf ausführliche Artikel der Wii-Spiele der Games Convention konzentriert, um so den Leser ein besseres Bild über Wii zu verschaffen. Über die DS-Highlights werden wir in der kommenden Ausgabe berichten.

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, ob ihr denen ihr wisst, dass sie absolute Nicht-Spieler sind, durch die Touch! Generations-Spiele dazu gebracht habt, mit DS zu spielen.

Teilt uns eure Erfahrung auf **n-mag.de** mit. Das Ergebnis gibt es in der nächsten Ausgabe.

MOST WANTED Wii

1.



The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)

2.



Red Steel (Ubisoft)

3.



Super Mario Galaxy (Nintendo)

Fakt ist, dass in dieser NMag Ausgabe...

... über 3.000 Wörter vorhanden sind

... allein für das Design über 50 Stunden Arbeit investiert wurden

... Vier Mitglieder die Chance hatten Wii zu spielen

... wegen dem Sommerloch nur ein einziger Test vorhanden ist.

4. Super Smash Bros. Brawl (Nintendo)

5. Metroid Prime 3: Corruption (Nintendo)

6. Heroes (Capcom)

7. Call of Duty 3 (Activision)

8. Rayman Raving Rabbids (Ubisoft)

9. Sadness (unbekannt)

10. One Piece: Unlimited Adventure (Bandai)

Powered by

playWii.de



BIG BRAIN ACADEMY

Nach Dr. Kawashimas Gehirnjogging wusste man, wie fit man im Kopf ist. Mit Big Brain Academy soll nun der Ausbau der geistigen Fitness fortgesetzt werden.

Big Brain Academy ist eine Schule für Hirnvergrößerung, erzählt euch der Direktor der Schule, Professor Lobo, nachdem ihr euch auf der Akademie eingetragen habt. Er erteilt euch den Ratschlag, den Unterricht möglichst oft zu besuchen und euer Gehirn mit den vielen verschiedenen Knobel- und Rechenaufgaben zu trainieren. Das Konzept ähnelt dem von Dr. Kawashimas Gehirnjogging, jedoch leidet das Spiel an seiner Aufmachung. Wurde bei Dr. Kawashimas Gehirnjogging mit der Texterkennung und Sprachsteuerung noch alle Register gezogen, geht Big Brain Academy einen weiten Schritt zurück.

In dem Modus „Test“ könnt ihr zu jeder Zeit eure Gehirnmasse bestimmen lassen. Leider handelt es sich dabei um einen imaginären Wert, der euch angeben soll, wie fit euer Gehirn ist. In diesem Modus werden aus fünf Themengebieten je eine von drei Aufgaben ausgewählt. In jedem Themenblock habt ihr genau eine Minute Zeit, um so viele Aufgaben wie möglich zu lösen. Wurden alle fünf Themenblocks abgehandelt, gibt Professor Lobo eure Gehirnmasse und Rang bekannt. Je höher das Gewicht, umso besser war man bei den gestellten Aufgaben.

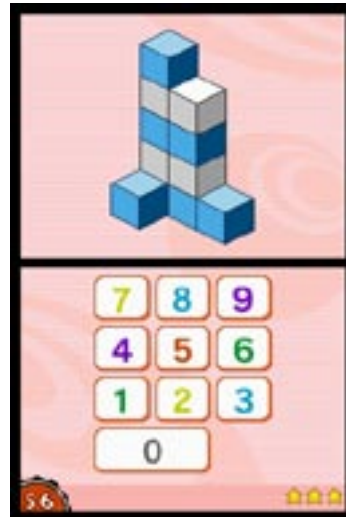
Neben den fünf per Zufall ausgewählten Aufgaben im Test-Modus kann im Übungs-Modus jeder Frage-Typ einzeln ausgewählt und somit geübt werden. Fortschritte

in den einzelnen Kategorien werden nur in einem Netzdiagramm festgehalten. Einen Überblick um Monats und Tagesfortschritt, wie es bei Dr. Kawashimas Gehirn Jogging möglich war, ist nicht vorhanden, was die Motivation deutlich trübt, da somit für den Spieler der Fortschritt nicht sichtbar ist.

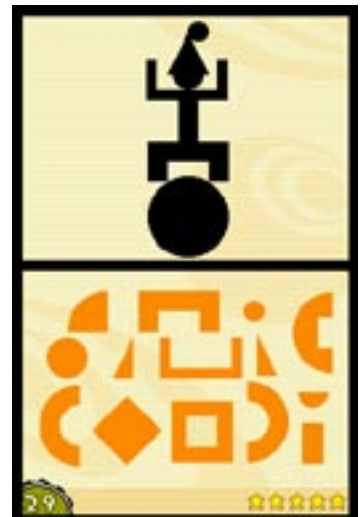
Einziger Pluspunkt stellt der Versus-Modus für bis zu acht Spieler dar. Hier gilt es vor allen anderen eine Aufgabe als Erster zu lösen und damit wertvolle Grammpunkte zu sammeln. Wer zuerst die 300 Gramm Grenze überschreitet, ist der Schlaueste in der Runde und gewinnt in diesem Modus. Dabei brauchen nicht einmal alle Mitspieler Big Brain Academy. Es langt aus, wenn ein Spieler die Cartridge besitzt, wodurch die anderen Spieler per Download-Spiel am Versus-Modus teilnehmen können.

Wer nach Dr. Kawashimas Gehirnjogging noch mehr für die grauen Zellen tun will, kann beruhigt zugreifen. Zwar wirkt Big Brain Academy weniger seriös und hat nicht die Langzeitmotivation wie Dr. Kawashimas Gehirnjogging, dafür stehen jedoch mehr Aufgaben zur Auswahl bereit. Wer noch nicht im Besitz dieser zwei Titel ist und sich nicht entscheiden kann, welchen er kaufen soll, sollte besser zu dem interessanteren Dr. Kawashimas Gehirnjogging greifen.

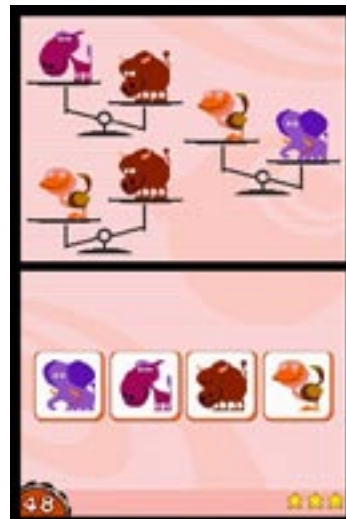
Jonas Weiser



Die richtige Anzahl der Blöcke auf dem Topscreen muss unten eingegeben werden.



Nur die Teile, die zusammen das Schattenmodell ergeben, dürfen ausgewählt werden.



Durch logisches Denken findet man heraus, welches Tier am schwersten ist.



Hier müssen unten die richtigen Objekte gefunden werden, die sich hinter den Schatten verbergen.

Big Brain Academy



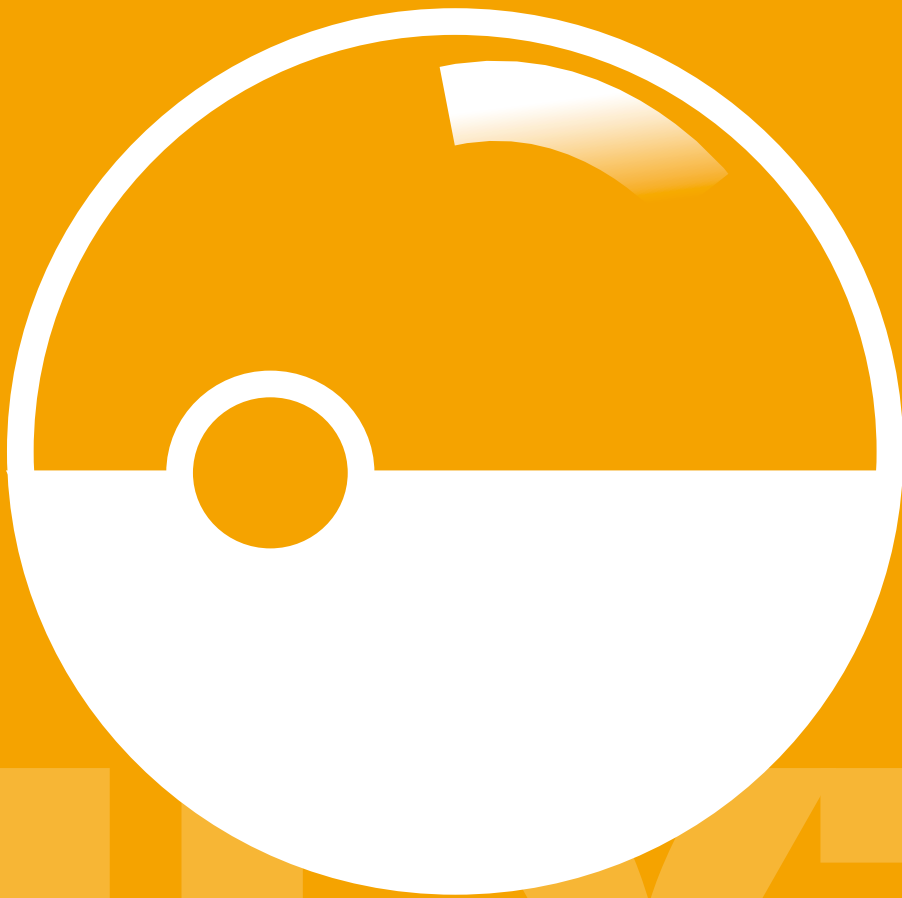
Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler:

Nintendo
Nintendo
Rätsel
1-8

Fazit:

Nette Gedächtnistrainingssoftware, mehr aber auch nicht.

Bilder/Artworks: Nintendo



NEXT



SPECIAL

Games Convention 2006

GAMES CONVENTION 2006

Du warst nicht in Leipzig auf der GC? Dann hast du einiges verpasst. Was genau, das kannst du dir auf dieser Doppelseite anschauen.



Bild: Nintendo

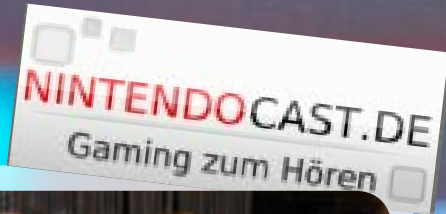
Pink, das neue Schwarz

Aus Nintendos Presse Show ging deutlich hervor, dass man sich durch die hohen Verkäufe des Nintendo DS und passender Software in der Firmenstrategie Blue Ocean mehr als bestätigt fühlt. Um noch mehr weibliche Spieler für den Videospielmarkt zu gewinnen, will Nintendo den DS lite in rosa im Herbst auf den Markt bringen. Angestrebter Release ist dabei der 27. Oktober.



Download-Station

Wer seinen DS dabei oder gerade einen ausgeliehen hatte, konnte sich an der DS Download-Station Software-Demos herunterladen. Zwar wurden diese Demos mit dem Ausschalten des DS gelöscht, wer jedoch noch Dr. Kawashimas Gehirnjogging im Modulschacht eingelegt hatte, konnte neue Sudokurätsel herunterladen und dauerhaft auf dem Modul speichern.



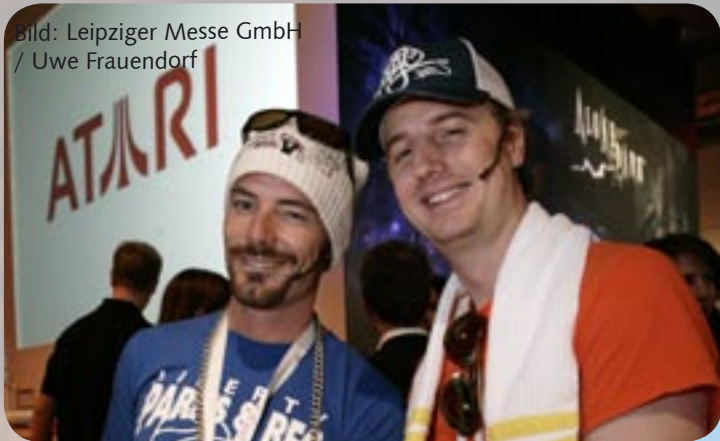
Mehr Eindrücke von der GC...

...kannst du dir im Nintendocast Nr.55 verschaffen. Magnus und Benjamin waren mit der Kamera live vor Ort, um ihre Erlebnisse auf Band festzuhalten. Alle Daheimgebliebenen oder Besucher, die sich an die GC zurücksehnen, sollten einmal auf nintendocast.de vorbei schauen

Die Flops der GC

- keine Wii für Normal-Publikum
- überfüllte Stände
- lange Wartezeiten vor Spielständen
- kaum Weltpremierer
- Animal Crossing Wild World-Item konnte nicht heruntergeladen werden

Bild: Leipziger Messe GmbH
/ Uwe Frauendorf



Stars und Sternchen

Auch dieses Jahr mischte sich unter die Messebesucher das ein oder andere Gesicht aus dem Showbiz. Unter anderem sind uns dabei folgende Stars aufgefallen: Verona Poth, Erkan und Stefan, Elton, US5 und Hans Werner Olm, der als Iff verkleidet mit seiner Gitarre samt Fernsichtteam unterwegs war.



Give-aways

Die Aussteller zögerten nicht, die Taschen der Besucher mit allen möglichen Werbegeschenken voll zu stopfen. Manchmal kam es sogar vor, dass die eigene Tasche nicht mehr auslangte und man zu den Werbegeschenken gleich eine neue dazu bekam.

Am Nintendostand bekam jeder Teilnehmer eines Gewinnspiels einen Gratis Dosen-Drink, der das Konzentrationsvermögen steigerte und einen somit bestens für den am Nintendostand betriebenen Big Brain Academy-Wettbewerb rüstete.

Auch diesmal konnte jeder, der gegen Vorlage seines Personalausweises und Unterschriften eines Formulars einen DS lite ausgeliehen hatte, ein „Official Game Tester“ T-Shirt von Nintendo abstauben.



DS, DS, überall nur DS

Alle „Normal“-Besucher, die sich erhofft hatten, auf der Games Convention endlich einmal selbst den Wii-Controller in die Hand nehmen zu können, um damit ausgiebig zu spielen, wurden enttäuscht. Nintendo präsentierte Wii nur der Presse und Fachbesuchern.

Am Nintendostand selbst war, außer dem schon bekannten E3-Trailer, rein gar nichts von Wii zu sehen. Trotzdem lohnte sich ein Besuch allemal, schließlich konnte man die kommenden Software-Highlights für den DS spielen. Nach längerem Spielen von Zelda: Phantom Hourglass, Yoshi's Story 2 oder Star Fox Commander, war der Frust über die nicht spielbare Wii bei manchen Messebesuchern so gut wie vergessen.



Die Tops der GC

- Zelda: Phantom Hourglass
- EA Panorama Trailer
- Besucherrekord (180.000 Besucher)
- Yoshi's Island 2
- Geschenke



ANGESPIELT

Rayman Raving Rabbids | Wii



Diese Hasen haben eine Schwäche für talentierte Tänzer. Rayman sollte besser im Rhythmus bleiben.

RAYMAN RAVING RABBIDS

Diese Hasen wollen keine Eier verstecken. Sie wollen nur die Weltherrschaft.



Kompakt

- ➔ Über 80 Minispiele
- ➔ Viele davon zu zweit oder im Vier-Spielermodus spielbar
- ➔ DS-Umsetzung geplant
- ➔ Wii-Controller wird auf viele unterschiedliche Arten genutzt



Fällt euch bei einem der Hinweisschildern etwas auf?

Dank den netten Menschen bei Ubisoft hatte NMag auch die Möglichkeit, den neuen Ableger der Rayman-Reihe, Rayman Raving Rabbids anzuspielden. Alle, die sich von Rayman Raving Rabbids ein Jump'n'Run erwartet haben, werden an dieser Stelle leider enttäuscht, wie schon Ray-

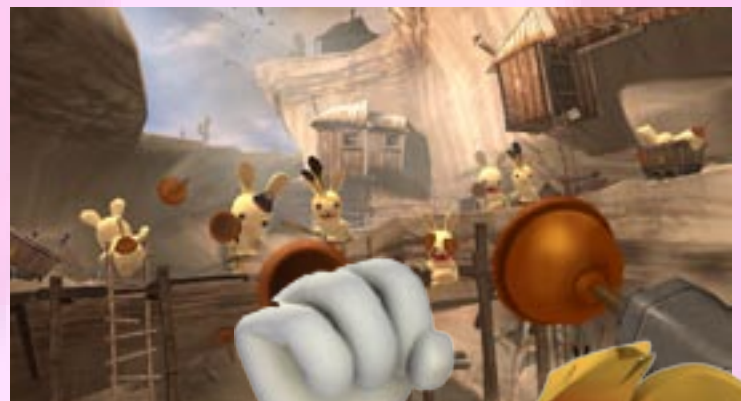
man M wird auch Rayman Rabbids das von Rayman gewohnte Genre verlassen und einen neuen Weg gehen. Rayman Raving Rabbids war zuerst als einfaches Jump'n'Run geplant, doch als Michel Ancel und sein Team im Mai 2006 die Wii-Devkits bekamen, beschlos-



Ob sie einen Cocktail wollen? Wohl kaum.



Seilhüpfen. Zieht ihr die Wii-Remote in die Höhe springt Rayman in die Luft.



sen sie, von Grund auf neu zu beginnen und ein Spiel zu schaffen, welches die Wiimote so abwechslungsreich und gut wie möglich ausnützt. Mit diesem Ziel vor Augen entstand eine Minispielsammlung mit etwa 80 Spielen, die in vier Kategorien eingeteilt sind: Microgames, First Person Shooter, Rennen und Tanzen.

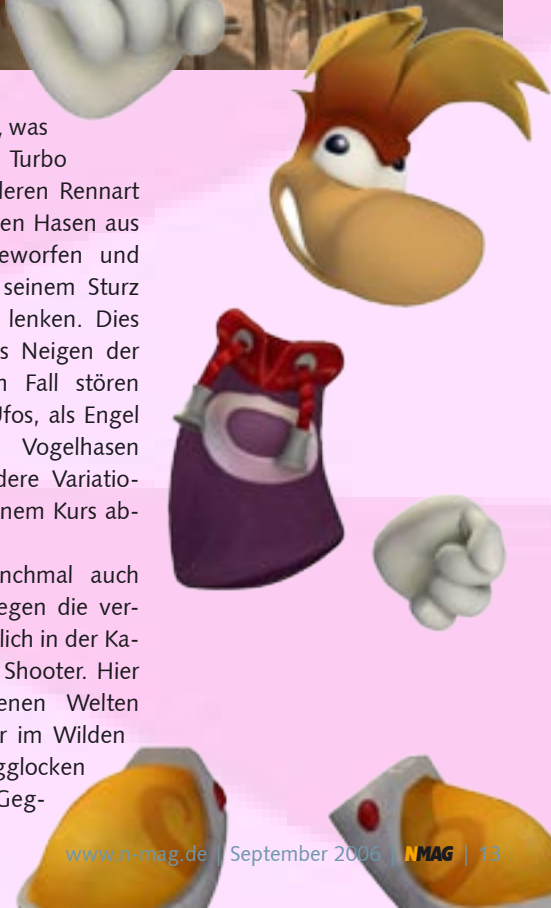
In der Kategorie Microgames befindet sich der Großteil der Spiele und es ist auch die abwechslungsreichste Kategorie. Hier gibt es zum Beispiel Spiele wie „Kuhweitwerfen“, bei dem man mit der Wiimote kreisende Bewegungen machen muss, welche Rayman dann auf die Kuh „überträgt“. Was wir noch antesten konnten, war ein Minispiel bei dem es Ziel war, die Taucherbrillen angreifen-

der Hasen mit Karottensaft voll zu spritzen. Mit dem Nunchuk muss man pumpende Bewegungen machen und mit der Wiimote auf die Taucherbrillen der Hasen zielen, die sich, wenn diese gefüllt sind, mit einem Blubbern verabschieden. Dieses Spiel ist auch laut den Entwicklern das anstrengendste Minispiel von Rayman Raving Rabbids: denn je schneller man pumpt, desto weiter spritzt der Karottensaft. Und nach fünf Minuten Pumpen kann einem das ganz schön die Hand schmerzen.

Die Rennen-Kategorie enthält verschiedene Arten von Rennen, wie zum Beispiel einen Bullenwettritt, bei dem man mit dem Nunchuk lenkt und den Bullen mit einer ruckartigen Wiimote-Bewe-

gung schlagen kann, was noch einen kleinen Turbo bringt. In einer anderen Rennart wird Rayman von den Hasen aus einem Flugzeug geworfen und man muss ihn bei seinem Sturz durch Wolkenringe lenken. Dies geschieht durch das Neigen der Wiimote. Im freien Fall stören Rayman Hasen in Ufos, als Engel verkleidete Hasen, Vogelhasen und noch viele andere Variationen, die ihn von seinem Kurs abbringen wollen.

Rayman sucht manchmal auch den Direktkampf gegen die verrückten Hasen, nämlich in der Kategorie First Person Shooter. Hier wird in verschiedenen Welten wie am Strand oder im Wilden Westen mit Saugglocken gnadenlos auf die Geg-





Kopf hoch, Rayman! Ende des Jahres kannst du um deine Freiheit spielenähh kämpfen.



ner geballert. Diese wehren sich mit derselben Waffe oder kommen in einem Roboter mit dem Ziel, Rayman Schachmatt zu setzen. Auch hier sorgen die Hasen

wieder für humoristische Einlagen, so zum Beispiel ein als Sam Fisher verkleideter Hase, der sich hinter Palmen versteckt und manchmal aus seiner Deckung auf Rayman schießt. Auf unsere Frage, ob noch andere Charaktere parodiert werden, meinte ein Entwickler, der uns das Spiel präsentierte, dass zum Beispiel das Model eines Prince of Persia-Hasen existiere, doch man sich noch nicht sicher sei, wo man diesen einbauen will. Was aus den Trailern schon bekannt sein müsste, ist, dass Rayman in seinem neuesten Spiel auch mit tanzenden Nagern zu tun haben wird. In der von uns getesteten Version war der Tanz noch recht einfach gehalten. Von links und rechts kamen Hasen auf

Rayman zugefahren und kurz bevor diese Rayman trafen, musste man den Controller auf der entsprechenden Seite schütteln. Uns wurde versichert, dass dies nur eine einfache Tanzvariante sei und es kompliziertere geben wird, obwohl auch die uns gezeigte Variante ganz schön Spaß machte, was nicht zuletzt am Soundtrack lag. Dieser wurde, zumindest in der Demo, Pulp Fiction entlehnt. Die Endversion wird etwa zehn verschiedene Tracks beinhalten.

Im Hauptspiel werden die Minispiele zu einer Story zusammengefasst. Rayman wird zu Beginn des Spiels in ein Gefängnis gesperrt und muss durch die Minispiele auf sich aufmerksam machen. So bekommt er im Laufe des Spiels durch erfolgreiche Minispiele immer mehr Ansehen unter den Hasen, was dann so weit führt, dass einige vor dem Gefängnis für Raymans Freilassung protestieren und ihn später auch befreien.

Die Minispiele werden alleine und je nach Minispiel mit bis zu vier Spielen spielbar sein.

Rayman Raving Rabbids ist eines der lustigsten Spiele der letzten paar Jahre. Running Gags, wie die brüllenden Hasen oder allgemeiner Schwachsinn, wie das Minispiel, bei dem man Klotüren vor dem Aufgehen abhalten muss, oder der Kuhweitwurf, in dem die Kuh nach dem Aufprall noch einige Male weiterhüpft und jedes Mal ein anderes schmerzhaftes „Muuh“ ablässt, kommen in diesem Spiel hundertfach vor und lockern den Spielverlauf unglaublich auf. Der Soundtrack ist von dem, was bis jetzt zu hören war, sehr gut ausgewählt und die Grafik zählt zu den schönsten, der bis jetzt gezeigten Wii-Spiele.

Rayman Raving Rabbids wird ein Wii-Launchtitel werden und wahrscheinlich einige Zeit exklusiv auf Wii erhältlich sein. Es wurde zwar von Ubisoft gesagt, dass Versionen für alle Konsolen 2006 erscheinen, doch der Entwickler meinte zur Frage nach den anderen Konsolenversionen, dass deren Releasedaten noch nicht sicher seien, da sich im Moment das komplette Entwicklerteam rein auf die Wii-Version konzentrierte.

Emanuel Liesinger

Bilder/Artworks: Ubisoft



WII MUSIC

Von wegen erste Geige spielen.

Hier dirigierst du gleich ein ganzes Orchester.

Es war das erste in bewegten Bildern gezeigte Spiel für Wii. Shigeru Miyamoto verwendete es auf der E3 um die Wii-Pressekonferenz einzuleiten: Wii Music. NMag konnte das Spiel auf der Games Convention antesten.

Wii Music wird wie Wii Sports aus mehreren kleinen Spielen bestehen. Derzeit sind bei Wii Music zwei verschiedene Spiele bekannt.

Wii Music: Orchestra bietet die Möglichkeit ein ganzes Orchester

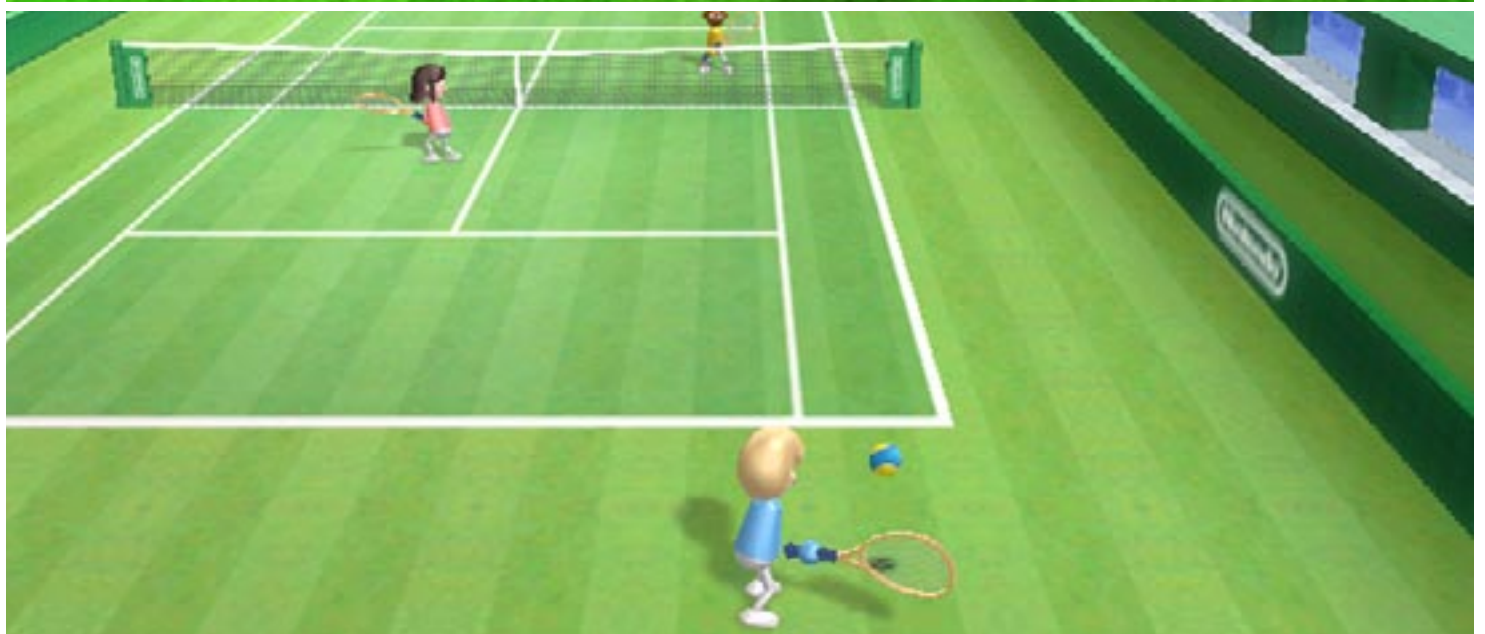
mit der Wiimote zu dirigieren. Man bewegt einfach die Wiimote in der Geschwindigkeit des Liedes und das Orchester spielt auch in dieser Geschwindigkeit. Dirigiert man also zu schnell oder zu langsam, passt sich auch das Orchester an die Geschwindigkeit an. So kann man einzelne Töne lang ziehen oder komplette Abspiele schnell überspringen. Die derzeitige Version bietet zwei verschiedene Tracks: Carmen und das Titellied von Zelda.

Der Zweite bekannte Modus, der leider auf der Games Convention nicht spielbar war, ist Wii Music: Drums. In diesem Modus sieht man auf dem Bildschirm ein Schlagzeug und spielt damit Musik, indem man die Wiimote wie einen Stick hält und los musiziert. Wann und Ob Wii Music in der derzeitigen Form erscheinen wird, ist noch nicht bekannt, es wird aber mit einem Release zumindest über die Virtual Console gerechnet.

Das Orchester lässt sich per Wiimote beeinflussen. Funktioniert sehr gut und ist spaßiger, als es zunächst klingt.

Emanuel Liesinger





Viele von euch können sich bestimmt noch an das furiose Tennismatch zwischen Nintendos Präsident Iwata, PR-Allzweckwaffe Reggie, Spieledesigner Miyamoto und einem glücklichen Gewinner aus dem Publikum auf der E3 Pressekonferenz erinnern. Nintendo of Europe tat es ihren Kollegen gleich und lud auf der GC Presseshow vier Persönlichkeiten wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten zum Spiel: Moderator Jörg Pilawa, Oma Doris, Töchterchen Emilia und Jungspund Tom. Leider wusste keiner der Vier so recht über welche Spielfigur er das Kommando hatte – was schließlich in einem Heidendurcheinander endete. Dennoch unterstrich Nintendo mit dieser Prä-

sich genau so, wie man es im wirklichen Spiel auch täte. Dabei bietet das Spiel gerade im Tennis mit Lobs, Stops, sowie Vor- und Rückhandspiel die volle Bandbreite an Schlagmöglichkeiten - bleibt gleichzeitig aber auch unglaublich einfach zu handhaben. Der Witz an der Steuerung: Ihr müsst nicht einen Knopf drücken! Alle Eingaben werden durch Handbewegungen gemacht und exakt auf die Flimmerkiste übertragen. Aber wie bewegt man sich von A nach B? Gar nicht, das erledigt Wii von alleine. Bei Tennis und Baseball hat sich gerade das Timing als Schlüssel zum Erfolg herausgestellt. Einen Moment zu früh oder zu spät geschlagen und schon rauscht die

Frage des Timings. Ihr schlagt einfach dann, wenn einer eurer Charaktere in Ballnähe ist. Die Interpretation welcher der beiden das im Moment ist, übernimmt wieder der Wii.

Ihr wandelt lieber auf den Pfaden Tiger Woods? Auch kein Problem, denn Golf ist neben Tennis und Baseball ebenfalls in der Kompilation enthalten. Hier kommt es, im Gegensatz zu den beiden anderen Sportarten, weniger auf das Timing, als viel mehr auf die Dosierung der Schlagkraft an. Nur sie macht den Unterschied zwischen Hole-in-One und Bunker.

Spartanische Technik

Wii Sports sieht nicht besonders hübsch aus – und das will es auch gar nicht. Der Fokus in diesem Spiel liegt zu 100% auf dem Gameplay. Aller Wahrscheinlichkeit nach, wird es in der finalen Version möglich sein, mittels Editor sein eigenes Gesicht in das Spiel zu integrieren. Wie das Verfahren genau funktionieren soll, ist noch nicht bekannt. Fest steht aber, dass ihr beim Spielen von Wii Sports unbedingt die Halteschleife um eure Hand legen solltet, da im Eifer des Gefechts die Wiimote beim Homerun-Versuch sich schneller auf den Weg in Richtung Bildröhre macht als euch lieb ist.

Multiplayer vom Feinsten

Wie es sich für ein Sportspiel gehört, wird auch Wii Sports die Möglichkeit bieten, gemeinsam mit Freunden um den Sieg wett zu eifern. Ob das Spiel die Wi-Fi Connection unterstützen wird, ist bis dato leider noch nicht bekannt – wünschenswert wäre es aber allemal.

Wii Sports wirkte beim Anspielen der Demo bereits sehr ausgereift – wenn auch grafisch lediglich auf gehobenem N64 Niveau. Ein integrierter Turnier oder Karrieremodus beim Erscheinen zum Wii-Launch würde das erste Sportspiel der „New Generation“ zu einer runden Sache machen.

Robert Rabe

SPORTS

Spiel, Satz und Sieg für die Sportsammlung!

sensation wieder einmal, dass man mit Wii alle Altersklassen ansprechen möchte. Bereits wenige Stunden später konnten wir selbst Hand anlegen – doch lest selbst.

Intuitiver geht's nicht

Die Steuerung ist im Grunde bereits mit dem Hören des Spielnamens erlernt. In den drei Spielarten bewegt man

Filz- oder Lederkugel an euch vorbei. Das Spiel interpretiert sehr gut die Schlagstärke, so dass im Tennis auch Returns in Richtung Grundlinie möglich werden. Die uns gezeigte Version von Wii Tennis, war nur als Doppelspielbar, wobei ein menschlicher Spieler zwei seiner bildschirmgebundenen Artgenossen steuerte. Welcher der beiden den Ball annimmt, ist wieder einmal eine

Kompakt

- ➔ Lauchtitel
- ➔ Multiplayermodus für bis zu vier Spieler
- ➔ Das komplette Spiel soll mehrere Sportarten beinhalten
- ➔ Per Charaktereditor kann das eigene Gesicht ins Spiel integriert werden



ELEBITS

Um bei der nächsten Stromabrechnung zu sparen, begaben wir uns auf die Suche nach den kleinen, energiereichen Urzeit Gnomen.



Sie wollen doch nur im Wasser spielen – und machen dabei die ganze Küche nass.



Chaosstifter: Die Elebits.



Elebits ist zugleich der erste als auch exklusive Wii-Titel von Konami. Seit tausenden von Jahren versorgen kleine mystische Wesen, genannt die Elebits, ihren Heimatplaneten mit Energie. Schon immer trieben sich die Elebits auch in unserer Welt umher, doch in letzter Zeit kam es verhäuft vor, dass die kleinen Wesen hier Unruhe stifteten. Mit ihrer Neugierde bringen sie ganze Kücheneinrichtungen durcheinander und absorbieren nebenbei jeglichen Strom der Haushaltsgeräte. In der Games Convention-Demo bleibt dem Spieler völlig unklar, wen er denn da gerade steuert. Aus einer First-Person-Perspektive wird die Spielwelt erkundet. Per Nunchuk bewegt man sich fort. Durch vertikales und horizontales Schwingen mit der Wiimote kann der Betrachtungswinkel geändert werden.

„Sie müssen diese kleinen Tierchen fangen, indem sie mit der Fernbedienung auf sie zielen und

mit dem A-Knopf einen Lichtstrahl einsetzen“, erklärt uns eine Nintendo-Hostesse, nachdem wir zunächst ziellos durch eine Küche geirrt sind.

Was war das? Eine Müsliverpackung bewegt sich ganz von alleine, ohne dass wir etwas machen. Die Wiimote darauf gerichtet und den A-Knopf gedrückt, können wir die Schachtel mit einem Energiestrahl hochheben und in jede beliebige Richtung mit der Wiimote werfen. Ein paar grüne und orangene Punkte sind nun dort, wo eben noch die Müslischachtel war. Wir nähern uns dieser Stelle per Analogstick des Nunchuck. Das sind also die Elebits, stellen wir fest. Als hätten wir sie aus ihrem Schlaf geweckt, rennen die kleinen Wesen auf einmal vor uns weg. Wir zielen auf einen von ihnen und setzen den Lichtstrahl ein. Erwischt! Eine kleine Blase umhüllt das Elebit, bevor es kurz darauf verschwindet. Oben links sehen wir eine Watt-Anzeige. Jetzt, da wir ein Elebit gefangen haben, steigt die Anzeige. Wir bewegen uns weiter durch die Küche. Fast die ganze Einrichtung können wir mit dem Lichtstrahl bewegen, hochheben und werfen. Immer wieder wuseln ein paar Elebits vorbei, die wir versuchen einzufangen. Meistens geht

der Lichtstrahl aber ins Leere, da diese Wesen zu klein und zu schnell sind. Anstatt eines zu treffen, verfehlen wir es und an unserem Lichtstrahl hängt plötzlich eine Pfanne, die hinter dem Elebit stand. Wie werfen die Pfanne beiseite und sehen, wie sie mit einer Tasse zusammenstößt. Die Tasse fällt durch den Aufprall zu Boden und ein Elebit, das sich darunter versteckt hat, wird sichtbar. Schwupps, da haben wir es schon mit dem Lichtstrahl eingefangen. Nach sieben Minuten ist Demo zu Ende.

In diesem Titel steckt viel Potenzial, was in der Demo jedoch kaum zu erkennen war. Nur kleine Tierchen zu suchen und zu fangen, erschien uns schon nach den ersten Minuten langweilig. Interessant war lediglich die Tatsache, dass man mit allen Objekten in der Küche interagieren konnte. Das Öffnen von Schränken und Umherwerfen von Haushaltsgeräten machte fast schon mehr Spaß als das Auffinden von Elebits. Bis jetzt war dies alles nur eine Demo und konnte lediglich einen kleinen Einblick in die Spielmechanik geben. In der kompletten Version wird sich bestimmt noch einiges geändert haben. **Jonas Weiser**



Die Elebits verstecken sich an allen möglichen Orten. Nicht mal der Kühlschrank ist vor ihnen sicher.





REDSTEEL

Ubi Soft Paris verlangt von euch stählerne Nerven

Nach langem Warten durften wir UbiSofts exklusiven Wii Launchtitel Red Steel auf der Games Convention in Leipzig endlich anspielen. Die uns gezeigte Version befand sich zwar noch auf dem Entwicklungsstand der E3, da die neuere Fassung jedoch denselben Level zeigt, konnten wir uns dennoch ein aktuelles Bild über Ubis First Person Shooter machen.



Bei den Schwertkämpfen sollte man nicht nur wild auf den Gegner einschlagen, sondern dessen Angriffe auch mit der Wii-Remote abblocken.

Shake it

Shooter? Das ist so nicht ganz richtig, denn einen nicht zu kleinen Teil des Spiels beschreitet man mit einem geschichtsträchtigen japanischen Schwert – dem Katana. In der E3 Fassung wollte die Steuerung jedoch noch nicht so ganz wie wir, so dass man letztendlich wild mit Wiimotes fuchtelnde Redakteure beobachten konnte. Aber keine Sorge, denn in der Verkaufsversion, soll die Schwingbewegung des Spielers 1:1 auf den Bildschirm übertragen werden.

Point'n Shoot

Die restliche Steuerung eures Alten Ego in Red Steel ist – obwohl komplex – einfach zu handhaben. Mit dem Joystick bewegt ihr euch durch die japanischen Gassen, mit den Schultertasten könnt ihr wahlweise Sprünge ausführen oder Deckung hinter sperrigen Gegenständen suchen. Mit dem B-Trigger der Wiimote (auf der Unterseite, ähnlich Z-Trigger beim N64) schießt ihr, mit dem

Steuerkreuz wird nachgeladen und mit A zwischen Gehen und Laufen umgeschaltet. Das Schießen war dank der sensibel kalibrierten Wiimotes nicht ganz einfach – aber auch hier gilt Entwarnung da man vor Spielstart nach eigenem Belieben die Empfindlichkeit des Controllers einstellen kann.

Verliebt – Verlobt – Entführt

Hat man es mit der Mafia zu tun, ist es immer gut eine ordentliche Wumme dabei zu haben – besonders wenn man mitten in der Nacht in einer japanischen Großstadt unterwegs ist. Wie aber gerät man in eine solche Situation? Der von euch verkörperte Amerikaner erfährt, dass seine Verlobte entführt und ihr Vater, seines Zeichens Mafiaboss der japanischen Yakuza, getötet worden ist. Nun ist es natürlich eure Aufgabe die Entführte zu retten (wir möchten anmerken, dass ihr Name nicht Peach ist). Auf der Suche nach eurer Flamme, müsst ihr meist zwielichtige japanische Straßengassen und



Aufgepasst. Auch eure Gegner sind bewaffnet.

Gebäudekomplexe durchlaufen. So ist es typisch für Red Steel, dass der Spieler die Silhouette eines unscheinbaren Mannes an einer Straßenecke entdeckt und sich behutsam nähert. Aus heiterem Himmel fängt dieser aber an aus allen Rohren auf euch zu schießen – die erste Reaktion: Deckung! Also flugs kauern hinter einen Müllcontainer und die Maschinenpistole nachgeladen – 5 Sekunden später habt ihr eurem Angreifer bereits durch einen platzierten Schuss

Kompakt

- ➔ **Launchtitel**
- ➔ **Splitscreenmultiplayermodus, keine Onlineunterstützung**
- ➔ **Zahlreiche Schauplätze im Land der aufgehenden Sonne**
- ➔ **Schwertkämpfe sorgen für Abwechslung neben den First-Person-Shooter-Einlagen**

das Lebenslicht ausgeknipst. Nur ein paar Minuten später betritt man im Demolevel einen Raum voller Aquarien in dem es ruhig ist – zu ruhig. Denn wieder einmal machen sich eure Feinde das Überraschungsmoment zu Nutzen und feuern aus gesicherter Stellung auf euch. Kaum hat man Schutz gesucht stellt man fest, dass es gleich mehrere Gegner auf einen abgesehen haben und genau jetzt ist der Moment für das Focus System gekommen (ehem. Freeze Shot). Auf Knopfdruck friert ihr die Zeit ein und visiert nacheinander die jeweiligen Trefferzonen der bösen Jungs an. Ob ihr dabei kurzen Prozess macht oder ihnen nur die Waffe aus der Hand schießt bleibt euch überlassen – eines der Ziele im Spiel ist es nämlich, vermeintliche Feinde für eure Sache zu überzeugen um fortan auf ihre Hilfe setzen zu können. Rückendeckung im weiteren Spielverlauf bieten sie aber nicht. Ein zentrales Spielelement ist also euer Vorgehen, das besonders wichtig für eure eigene Haut ist. Wer unbedacht im Rambostil durch die Levels rennt wird nämlich schneller auf einem roten Bildschirm sein Ableben verkündet bekommen als ihm lieb ist...

Technisch das Beste der GC auf Wii

Besonders zeichnet sich Red Steel durch seine Liebe zum Detail aus. Ob es knallig bunte Leuchtreklame über den Dächern der Stadt ist oder ein laufende Fernseher mit typisch japanischen Kitschsendungen – die gesamte Umgebung scheint greifbar nah zu sein. Greifen könnt ihr sie zwar nicht, aber zumindest zerstören. Lampen, Aquarien, Autos – alles kann beschossen werden. Dabei verändert sich automatisch die Spielwelt: ob dunkle Räume oder straßenerhellende, brennende Autowracks: Red Steel erzeugt eine lebendige Spielandschaft. Auch ließen es sich die Entwickler nicht nehmen ein



www.redsteelgame.com

Für uns war Redsteel die Referenz in Sachen Wii-Grafik auf der GC.

für die Spielmechanik komplett bedeutungsloses, aber äußerst cooles Feature einzubauen: Die Haltung der Waffe auf dem Bildschirm entspricht exakt der Haltung der Wiimote. Das heißt im Klartext wenn ihr eure Hand um 90° dreht, dreht sich euer Schießeißen entsprechend mit.

Coming this year...

Leider wird Red Steel entgegen anfänglicher Vermutungen nicht über die Wi-Fi Connection spielbar sein. Lediglich ein Mehrspieler Splitscreenmodus wird mit dem Spiel ausgeliefert. Wir denken, dass eure Reise nach Japan in trockenen Tüchern ist. Halten die Entwickler Wort was ihre Versprechen bezüglich der Steuerung angeht und verpassen dem Spiel ausreichend abwechslungsreiche Locations, so dürfte Red Steel wohl für alle die, die mit Shootern etwas anfangen können gleich unter Wii auf dem Kassenzettel stehen.

Robert Rabe



www.redsteelgame.com

Ob ihr die Gegner tötet oder nur kampfunfähig macht, bleibt euch überlassen.



www.redsteelgame.com

Zielgenauigkeit dank der Wii-Remote.



WARIO WARE SMOOTH MOVES

Spieler, die sich als solche bezeichnen und noch nie ein Wario Ware gespielt haben, sollten dies schnell nachholen. Am besten mit Wario Ware Smooth Moves.

Die einfachsten Dinge sind oftmals die genialsten. Wario Ware Smooth Moves bildet da keine Ausnahme. Die GameBoy und DS-Titel waren spitze, der GameCube-Ableger nur Mittelmaß.

Das Prinzip ist aber jedes mal das selbe. In weniger als fünf Sekunden muss eine kleine Aufgabe bewältigt werden, worauf schon das nächste Minispiel folgt. Nur mit einer kurzen Aufforderung wie „Auffangen“ startet man in das Microspiel und weiß meistens sofort, was man zu tun hat. Gerade diese Einfachheit machte die vergangenen Titel so zugänglich für

jeden Spieler und auch auf der Wii wird das nicht anders sein. Wario Ware Smooth Moves könnte sogar die Referenz in Sachen Gameplay auf der Wii werden, da der Controller auf so unterschiedliche und intuitive Weise genutzt wird. Eine Drehung der Wii-Remote und ein Schlüssel öffnet ein Schlüsselloch, den Controller schütteln und schon fallen Mücken von einer Banane herunter, die Wii-Remote waagrecht auf die Hand gelegt und schon wird dadurch ein Besen auf dem Fernseher jongliert. Die Steuerung geht von der erste Sekunde an in Fleisch und Blut

über. Eine Erklärung, wie die Steuerung funktioniert, braucht man gar nicht, da dies durch die kurze Aufforderung vor einem Microspiel sofort begreiflich ist.

Wario Ware Smooth Moves war einer der Titel auf der Games Convention, der von der ersten Sekunde an überzeugen konnte, trotz dass es sich nur um eine Demo handelte. Zu seinen Vorgängern hat sich in Sachen Grafik nicht viel geändert. Minimalistisch

und abgedreht wie bei jedem anderen Wario Ware auch. Dies tut aber keinerlei Einbuße, denn dieses Spiel überzeugt durch seine vielen verschiedenen Steuerarten und wahnwitzigen Ideen. Ein Titel für Hardcore und Gelegenheitspieler zugleich!

Jonas Weiser





ANGESPIELT

Mario Strikers Charged | Wii



MARIO STRIKERS CHARGED

Schon länger geisterte das Gerücht durch das Web, ein Nachfolger von Mario Smash Football für Wii sei in Entwicklung. Auf der Games Convention lies Nintendo dann die Bombe, die eigentlich gar keine mehr war, platzen.

Schiris müssen draußen bleiben!

Mario scheint den Fußball für sich entdeckt zu haben und so spendiert Nintendo dem in Europa mit Mario Strikers erfolgreichen Klempner ein Sequel. Der Titel Mario Strikers Charged feierte am 23.8 auf der Games Convention in Leipzig seine Weltpremiere. Präsentiert wurde das Spiel in einer kleinen Videobotschaft von unserem Fußballstar Philipp Lahm, der aufgrund

eines Testspiels leider nicht selbst anwesend sein konnte. Also keine Autogramme für uns, aber ein Anspielbericht für euch ;-)

Des Rätsels Lösung

Auf den ersten Blick sind kaum Unterschiede zum Vorgänger erkennbar. Bei näherem Hinsehen fallen dann voll animierte Zuschauer und Stadioneffekte auf. Beim Spielen eröffnen sich aber doch einige Neuerungen: So gibt

es neue Extras, die auf ihren Einsatz warten und das namensgebende „Charge“-Feature. Viele dürften das Wörtchen „Charged“ von ihrem Akkuladegerät kennen. Es heißt aufgeladen und steht hier für mehrere hintereinander ausgeführte Kracherschüsse. Dazu müsst ihr den B-Trigger in Tornähe 3 Sekunden gedrückt halten bis in einer auftauchenden Leiste zweimal zum richtigen Zeitpunkt B gedrückt werden muss um de facto unhaltbare



Schüsse zu entfesseln. Seid ihr in der Defensive, wird euch die Ehre zuteil jene Bälle zu halten. Dazu hebt ihr Wiimote samt Nunchuk an und müsst binnen kürzester Zeit eure Hände in Richtung Ball bewegen. In der Regel hat man gegen diese Angriffe aber nicht den Hauch einer Chance.

Die restliche Steuerung ist schnell erklärt: Mit dem Joystick des Nunchuk steuert ihr eine von zwölf Nintendoberühmtheiten als Teamkapitän, der drei von acht Teamkollegen zur Seite stehen. Mit den beiden Schultertasten werden Extras wie Bomben eingesetzt, durch kleine Schläge in der Defensive Fouls begangen. Mittels des A Knopfes passt ihr bei Ballbesitz, rennt man hinter dem Leder her wechselt ihr so zwischen den einzelnen Kame-

raden. Entgegen erster Befürchtungen müsst ihr euch bei Fußballspielen für den Wii also keine Wiimote auf den Fuß schnallen.

Vom Winde verweht

Jeder der zur Wahl stehenden Charaktere kann mit eigenen Spezialfähigkeiten aufwarten - beispielsweise einem Schuss. In der Demoversion gaben sich Mario, Peach, Bowser und Donkey Kong die Ehre. Leider standen nur zwei Stadien zur Verfügung: Ein sicherer, grüner Boltzplatz und eine Bergarena in der regelmäßig Windböen über das Spielfeld zogen, die mal eben das gesamte Team mitgenommen haben. Natürlich wird in Mario Strikers Charged ein Mehrspielermodus eingebaut sein, der wie beim Vor-

gänger der Hauptkaufgrund sein dürfte. Als besonderes Schmankekl wird die Wi-Fi Connection unterstützt, die euch weltweit Duelle gegen Fußballbegeisterte erlaubt.,

Zweischneidiges Schwert

Wir hatten wirklich sehr viel Spaß mit dem neuesten Titel aus dem Hause Next Level Games. Leider gibt es neben der Steuerung keine wirklichen Neuerungen, wobei man durchaus erkennt dass sich die Entwickler Gedanken gemacht haben in welchen Bereichen das Spiel sinnvoll erweiterbar ist. Wir rechnen mit dem Release des Wii exklusiven Mario Strikers Charged im ersten Halbjahr 2007.

Robert Rabe

Kompakt

- ➔ Wi-Fi Unterstützung
- ➔ Nachfolger des GameCube-Spiels Super Mario Smash Football
- ➔ zwölf Nintendo-Teamkapitäne zur Auswahl
- ➔ Multiplayer für bis zu vier Spieler



ANGESPIELT

Battalion Wars 2 | Wii

BATTALION WARS 2

Auf dem GameCube gab es ein Spiel, welches Strategie, Taktik und Waffengewalt in 3D perfekt vereinte: Battalion Wars. Leider ging der Titel unter den anderen Spielen unter und verkaufte sich mehr schlecht als Recht, trotzdem wagt Nintendo mit BWii auf ihrer neuen Heimkonsole einen zweiten Versuch.



Anstatt auf Realismus setzt man, wie schon beim Vorgänger, wieder auf den Comic-Look.



Nicht nur Soldaten lassen sich steuern. Auch über schweres Geschütz wie Panzer und Helikopter könnt ihr Kontrolle ergreifen.

Die Story des zweiten Teils ist schnell erzählt: Das Sonnenimperium ist angeblich dabei eine Superwaffe zu entwickeln. Ohne vorher genauer nachzuforschen starten die Angloinseln unter dem Kommando von Commander Pierce und Colonel Windsor einen Präventivschlag auf den Coral Atollen und lösen damit einen Krieg aus.

Uns war es möglich das Spiel auf der Games Convention anzutesten. Das Interface von BWii erinnert stark an das des Vorgängers,

die Steuerung jedoch ist komplett neu. Wie man sich schon denken kann, wird die Wiimote zum Zielen genutzt. Für diejenigen, die ein bisschen mehr Zielwasser trinken müssten, gibt es auch eine Auto-Aiming Funktion, die das Zielen wesentlich erleichtert. Gesteuert wird der kleine Soldat mit dem Nunchuk-Analogstick während mit dem B-Button auf der Wii-Remote geschossen wird. Um den Soldat springen zu lassen macht man mit dem Nunchuk eine ruckartige Bewegung.

In der von uns angespielten Beta-demo mussten wir uns durch feindliche Linien zu einem Turm vorkämpfen. Dies passiert, wie schon beim Vorgänger, mit taktischen Elementen, wie das Verstecken hinter Bäumen oder Ausweichmanövern wie einem Sprung zu Seite. Sterben konnte man in unserer Demo nicht, was uns sehr entgegenkam, denn der Schwierigkeitsgrad war nicht der leichteste.

Anders als der Vorgänger hat BWii einen Multiplayermodus, der auch

Online über die Nintendo Wi-Fi Connection funktionieren wird. Insgesamt macht BWii einen sehr guten Eindruck. Die Grafik wirkte zur GameCube Version leicht verbessert, Kamerafahrten über einen großen Canyon zeigten auch ein wenig mehr der Power von Wii. Da das Game, wie schon der erste Teil, von Kuju Entertainment entwickelt wird, kann man auch Gameplaytechnisch einiges erwarten. Bwii wird voraussichtlich 2007 erscheinen.

Emanuel Liesinger



C: Lock-On

Z: Transfer überwachen

Einheit bewegen

Nunchuk schnell bewegen:
Vor-/zurück und seitlich
springen

Einheit auswählen

B: Feuern

A: Einheit kommandieren

Ein- und Auszoomen

Wii-Remote:
Fungiert als Pointer um
Objekte anzuzielen



KALENDER

Das passiert alles im September

1	2	3	4	5
6	14.9. Tag X. Nintendo hält in Japan und den USA einen Wii-Event ab. In Europa findet eine ähnliche Präsentation einen Tag später statt. Was wir erwarten können ist unter anderem die Bekanntgabe des Launchdatums, Preis, neue Spielankündigungen und die ein oder andere Überraschung.			10
11	12	13	14	14.9. Zeit um den Staub auf dem GameCube-Deckel abzuwischen, denn LEGO Star Wars II erscheint für den GameCube und DS. In dem Spiel wird die komplette Stars Wars Trilogie abgehandelt. Die Figuren und die komplette Welt wirken, als seien sie mit LEGO-Steinchen nachgebaut.
16	17	18		
21	29.9. Mit 42 Spielerklassiker bringt Nintendo einen wilden Mix aus Brett, Karten und Partyspielen zusammengepresst auf einer Cartridge heraus. Wie der Name schon sagt, beinhaltet das Spiel 42 Klassiker wie etwa Poker, Billiard, Domino und viele mehr. Über ein eingebautes Chatprogramm könnt ihr euch während den Multplayergefechten mit anderen Spielern unterhalten.			25
26			29	

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.



Impressum

Das NMag wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendo-fans von Nintendo-fans 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 Grieser
 Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser
 Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 3.9.2006

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

PARTNER

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-