

NMAG

Überrascht
Nintendo
lüftete Launch-
Fakten zu Wii

DS BROWSER

Mit dem DS ins Web

RESIDENT EVIL WII

Die ersten Infos sind bekannt



THE LEGEND OF
ZELDA®

LINK REITET SEINEM NÄCHSTEN ABENTEUER ENTGEGEN

Liebe Leser!

Wir sind wohl nicht die einzigen, die schon seit langer Zeit nachts träumen, einen weißen Plastikquader, aus dem eine blaue Lichtquelle schimmert, in unseren Händen zu halten, den wir extra davor noch gewaschen haben, um diesen Gegenstand ja nicht zu verschmutzen. Es klopft an der Tür und ein Mann mit weißem Bart und rotem Anzug tritt herein. Er überreicht uns eine runde Scheibe, schimmernd, wie die silbernen und goldenen Dekorationen, die in unserem ganzen Zimmer verteilt sind. Nein, er wisse schon welcher Tag heute ist, versichert er uns. Er sei 14 Tage zu früh dran, da er es einfach nicht mehr abwarten konnte, uns dieses Geschenk zu überreichen. Wie sich bald herausstellte, mit dem Hintergedanken

selbst einmal ausprobieren zu können. Und so legten wir die DVD ein und vor uns erleuchtete hell der Raum durch den Bildschirm... Manchmal werden Träume wahr - und dieser garantiert, auch wenn wir noch nicht wissen, wer bei uns in der Redaktion sich ab sofort nicht mehr rasieren darf, um später den Bart weiß zu färben und in ein rotes Kostüm steigen muss. Aber das soll unsere und nicht eure Sorge sein, denn euch wünschen wir jetzt erst einmal viel Spaß beim Lesen und Durchstöbern dieser Ausgabe.

Euer NMag Team

KOMPAKT

GameNews	3
Gerüchteküche	9
Leserecke	10
Damals...	12

TEST

 Englisch Training	13
 42 Spieleklassiker	14
 DS Browser	16

VORSCHAU

 Zelda Twilight Princess	18
 Far Cry Vengeance	20
 Resident Evil Umbrella Chronicles	22
 Phoenix Wright Ace Attorney	24
 Kirby Squeak Squad	26

PLUS

Wii Wrap Up	4
Im Portrait: Ubisoft	28

INTERN

Editorial	2
Kalender	32
Impressum	32
Partner	32
Vorschau	31



Fast alle Karten sind aufgedeckt und Nintendo überrascht, dass die neue Steuerung nur ein winziger Teil des Planes ist, Nicht-Spieler zum Spielen zu bewegen.



GESCHLOSSEN

Clover Studios werden geschlossen!

Das Entwicklerteam der Clover Studios wird nun nach nicht mal drei Jahren im März kommenden Jahres aufgelöst.

Als Begründung gibt der Spielehersteller und Publisher Capcom an, dass die Clover Studios ihr Ziel erreicht hätten und einzigartige, individuelle und neuartige Spiele entwickelt haben.

In der Tat kann das Entwicklerteam der Clover Studios auf ein

paar wirklich gute Spiele zurückblicken.

Da wäre zum einen die Viewtiful Joe Reihe, welche erstmals auf dem Gamecube das Licht der Welt erblickte und später auch auf der PS2 ihr Debüt feierte.

Aber auch das bisher hochgelobte Okami für die PS2, dass gerade durch seinen besondere Grafikstil ins Auge fällt, konnte bei der Fachpresse viel Lob einheimen.

Ob und in welcher Hinsicht viel-

leicht noch Nachfolger zu den Spielen erscheinen, steht derzeit noch in den Sternen, doch ist es sicher, dass ein sehr talentiertes Studio, welches sich seinen guten Ruf hart erarbeitet hat, in Zukunft eine Lücke hinterlässt, die es nur schwer zu füllen gilt.

Bezüglich der Personalfrage gab Capcom nun bekannt, dass schon mehrere Mitarbeiter das Unternehmen verlassen haben. So ist Okami-Produzent Atsushi Inaba

schon seit Juni 2006 nicht mehr bei Capcom beschäftigt, und auch Devil May Cry-Director Hideki Kamiya verließ das Unternehmen kürzlich im Juli 2006.

Resident Evil-Erfinder Shinji Mikami hingegen hat das Unternehmen schon im November letzten Jahres verlassen, er aber ist durch einen separaten Vertrag weiterhin mit Capcom in Verbindung.

Marcel Foulon

VERSCHOBEN

StarFox Command erst nächstes Jahr

Schaut man sich die Releaseliste Nintendos für den Nintendo DS dieser Zeit an, so fragt man sich: „Ist das wirklich alles?“ Mit English Training, Sudoku Master, Pokemon Mystery Dungeon und Yoshi's Island hat der japanische Konzern für 2006 nur vier eigene Titel für seinen erfolgreichen Handheld in den Startlöchern - und das, obwohl sich das Weihnachtsgeschäft langsam aber sicher nähert. Grund für diese Misere ist

die Verschiebung dreier DS-Titel auf das nächste Jahr. Erwischt hat es hierbei das neue Starfox: Command, das Knobelspiel Actionloop, sowie das in Zusammenarbeit mit Square-Enix entwickelte Mario Slam Basketball. Die Gründe sind zwar nicht genau bekannt, jedoch könnte man vermuten, dass Nintendo sich nun voll auf den Wii-Launch konzentrieren möchte.

Daniel Büscher

GESUNDHEIT...

... Danke. Health Pack für Wii angekündigt

Per Videobotschaft kündigte Nintendos wichtigster Mann Shigeru Miyamoto das Health Pack für Wii an.

Dabei handelt es sich jedoch nicht um ein klassisches Spiel, sondern um eine Gesundheitspflegesoftware für die ganze Familie. Neben Tipps und Ratschlägen für die tägliche Gesundheitspflege wird es wohl auch Gymnastikübungen beinhalten, die für alle

Altersgruppen leicht zugänglich sind.

Ansonsten liegen leider noch keine weiteren Infos vor, auch gibt es bisher noch keinen Release Termin. Aller Wahrscheinlichkeit nach, wird Health Pak aber im Laufe des kommenden Jahres veröffentlicht.

Marcel Foulon

BRAUCHBAR

Was ein Wii-Besitzer sonst noch alles haben kann und muss.

Zum Wii Launch in Japan hat BigN nun auf einem weiteren Event neue und alte Details bekanntgegeben. So wurden u.a. noch einmal die Spiele genannt, die dort definitiv zum Launch am 2. Dezember erhältlich sein werden - ebenso aber auch viele Preise

für etwaiges Zubehör. Die Wii Points, mit denen man sich Virtual Console Klassiker kaufen können wird, kosten im Land der aufgehenden Sonne erwartungsgemäß weniger als hier in Europa. Ein Wii Point kostet ein Yen. Um einen kurzen Vergleich zu haben: Für

3000 Wii Points müssen Japaner umgerechnet 20 Euro bezahlen - Europäer kriegen für den gleichen Preis 2000 Wii Points. Erfreulich ist die Bestätigung eines Wii LAN Adapters, mit dem auch DSL-Nutzer ohne W-lan nicht im Regen stehen gelassen werden. Die-

ser kostet umgerechnet etwa 18 Euro. Nintendo SD Memory Cards mit einer Größe von 512 MB, auf denen man z.B. Virtual Console Downloads und Fotos speichern kann, kosten umgerechnet 25 Euro.

Daniel Büscher





8. DEZEMBER, 249€

Der Termin für den Termin war seit der Games Convention bekannt. Seit Monaten wurde spekuliert und am 14. September wurden in Tokio und New York die Launchinfos für NTSC Territorien auf den Tisch gelegt, einen Tag später wurde in London für die hiesigen Gefilde Klartext gesprochen.



Iwata ließ es sich nicht nehmen, persönlich auf dem europäischen Wii-Event vorbeizuschauen um eine Rede zu halten, obwohl er noch 24 Stunden zuvor in Japan durch das Programm im Heimatmarkt führte.

Wii play together

Die wichtigste Frage drehte sich natürlich um Preis und Releasedatum. Ab dem 8. Dezember wird Wii für 249€ mit allen Kabeln, Ständer, Sensor-Einheit, einer Wiimote samt Nunchuk und der Sportspielesammlung Wii Sports über die Ladentheke gehen. Ein Preis, der im oberen Segment der gesetzten Erwartungen liegt. Zum Start sollen in Europa ca. 20 Titel erhältlich sein - darunter natürlich Zelda: Twilight Princess und Red Steel. Bei den Spielen müsst ihr genau so tief wie beim GameCube in die Tasche greifen.

Entgegen anfänglicher Gerüchte wird Wii kein Importparadies, da die Spiele im Gegensatz zum DS einen Regionalcode haben werden. Sprich: Amerikanische Spiele laufen nur auf einer amerikanischen Wii, Europäische nur auf europäischen.

Wii pay together

Die auf der E3 2005 angekündigte Virtual Console war das erste bekannte „große Puzzelstück“ im Wii Gesamtkonzept. Wer jetzt denkt, dass mit dem Erscheinen von Wii schlagartig alle NES, SNES und N64 Titel

zum Download verfügbar sein werden, liegt falsch. Zum Start werden ca. 15 Titel angeboten, unter anderem das erste Zelda, Super Mario World (SNES), Mario 64 (N64) und ein Donkey Kong. In der Folgezeit kommen monatlich 5 bis 10 Titel auf den Markt. Neben den Highlights der Nintendokonsolen aus dem 20. Jahrhundert wird man auch Titel von SEGA Mega Drive und Turbografx downloaden können und, ähnlich dem Xbox Live Arcade System, kleinere Neuentwicklungen.

Bezahlt wird mit den Wii Points, wobei 1 WP umgerechnet einem Cent entspricht. Ein NES Titel wird laut Nintendo 500 WP (5€) kosten, während SNES Titel 800 WP (8€) und N64 Spiele 1000 WP (10€) zu Buche schlagen werden. Über die Preise der Non-Retro Spiele ist noch nichts bekannt. Aufladen könnt ihr euer Wii Points Guthaben wahlweise über die Kreditkarte oder Prepaid Karten.

All diese Downloads werden zunächst auf dem Wii internen 512MB Flashspeicher abgelegt, können aber auf Wunsch auch auf SD Karten übertragen werden. Dadurch wird es jedoch nicht möglich, die Virtual Console Titel auf der SD Karte mit zu einem Freund zu nehmen und auf dessen Wii abzuspielen. Falls eure Wii doch einmal den Geist aufgeben sollte, müsst ihr die Titel aber nicht noch einmal kaufen, da alle Downloads Account gebunden sind - sprich unter eurem Namen könnt ihr ein bereits erworbenes Spiel immer wieder downloaden. Diese Funktion ist

The Legend of Zelda Twilight Princess



LAUNCHTITEL

Link ist mit Wiimote-Schwert und Nunchuk-Schild gewappnet um in sein neuestes Abenteuer zu ziehen.

RED STEEL



LAUNCHTITEL

Mit der Pistole bewaffnet und dem Katana in der Hinterhand kämpft ihr euch durch die Straßen Tokios.

Metroid Prime 3



2007

Samus Aran steht ihr bisher größtes Abenteuer bevor. Dark Samus holt zum finalen Schlag aus und verbreitet eine mysteriöse Substanz.

Excite Truck



2007

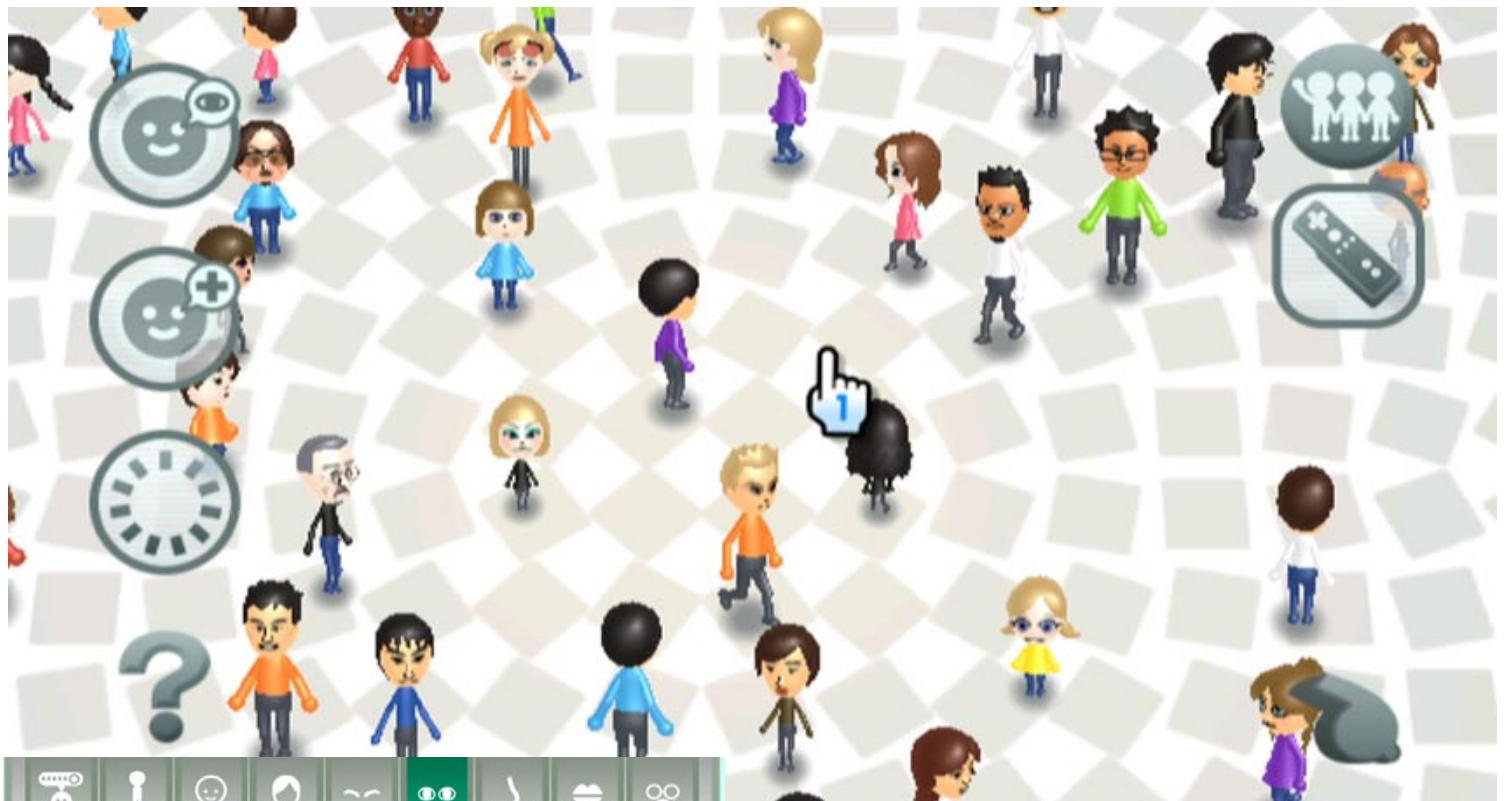
Nintendo lässt die Excite Trucks auf die Prärie los und es ist eure Aufgabe das PS Ungeheuer zähmen.

Die Wii-Box

Das ist drin:

- Konsole
- Kabel
- Sensorleiste
- Wii-Fernbedienung
- Nunchuk-Erweiterung
- Wii Sports





Im Mii-Editor (links) könnt ihr einen Avatar von euch erstellen, der sich anschließend unter den anderen Miis auf dem Mii-Platz (oben) einreicht.



auch dann praktisch, wenn ihr ein bereits gelöscht Spiel noch einmal runterladen wollt.

Wii zapp together

Die Benutzeroberfläche der New Generation-Konsole nennt sich „Wii Channels“. Hierbei ist die erste Anlaufstelle für alle Mög-

lichkeiten, die ihr mit Wii habt, ein Hauptmenü, welches euch verschiedenste Kanäle zeigt. Der Shopping Kanal, das Heim der Virtual Console, ist einer von ihnen. Für jedes heruntergeladene Spiel wird des Weiteren auch ein separater Kanal in der Übersicht angezeigt.

Neben den Virtual Console Channels gibt es viele weitere Channels, die wir euch im Folgenden vorstellen. Fangen wir mit dem Disc Channel an. Auch über diesen gelangt ihr zu einem Spiel, allerdings diesmal zu dem momentan eingelegten. Sowohl

Wii- als auch GameCube Software wird über diesen Menüpunkt abgespielt. Mit als erstes werdet ihr wohl den Mii Channel ausprobieren. Hier könnt ihr mit beinahe uneingeschränkten Möglichkeiten einen Comicavatar nach euren Wünschen gestalten. Von den Augenbrauen bis zur Hautfarbe ist alles editierbar. Die so genannten Miis halten sich nach ihrer Erschaffung auf einer Art Zentralplatz auf. Von hier aus können sie auf eine Wiimote übertragen werden. Habt ihr also einen Mii erstellt, könnt ihr diesen mit zu einem Freund



Super Mario Galaxy



Nein, es ist kein Rohrbruch im Weltall, nur Peach wurde wieder einmal entführt. Mario macht sich auf auf eine Sternereise.

2007

Sonic und die geheimen Ringe



Der schnelle Igel von Sega sucht nicht nur die Virtual Console heim, sondern gibt sich auch in einem Wii-exklusiven Spiel die Ehre.

2007

Pokemon Battle Revolution



In zahlreichen Arenen könnt ihr euch Pokemon-Duelle liefern und das sogar mit Trainern auf der ganzen Welt.

2007

Wii Big Brain Academy



Ähnlich wie bei der DS-Variante wird durch Denkaufgaben eure geistige Fitness ermittelt und verbessert.

2007

nehmen. Der wirkliche Reiz hierbei liegt aber darin, dass ihr eure Miis in einigen Spielen verwenden könnt. Zum Beispiel in Wii Sports. Wie viele Spiele diese Funktion aber letztendlich nutzen werden, bleibt noch abzuwarten...

Ein weiterer Channel ist der Foto Channel. Dieser ermöglicht es euch, geschossene Bilder oder kleine Videos eurer Digicam zu betrachten. Ihr nehmt einfach die SD Karte aus der Kamera und legt sie in die Wii ein. Fertig! Die Kehrseite der Medallie ist hierbei, dass alle anderen Speicherkartenformate nicht unterstützt werden. Der Foto Channel bietet euch aber weit mehr als nur eine plumpe Diashow. Nette Gimmicks wie das Bearbeiten der Bilder oder auch kleine Spielchen wie Verschiebepuzzles halten experimentierfreudigen Natu-

ren alle Optionen offen. Leider wurde bei all den Kanälen entgegen der Ankündigung auf der E3 2005 die DVD Abspielfunktion gestrichen. Laut Nintendo hätte diese Möglichkeit ihre Existenzberechtigung verloren, da in de facto jedem Haushalt bereits ein DVD Player stehe. Schade, denn der Sprung ins Wohnzimmer wäre so wohl um einiges leichter gefallen...

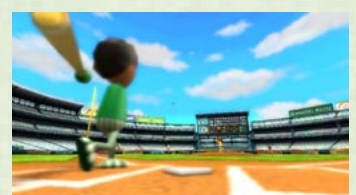
Wii surf together

Disc, Mii und Foto Channel sind offline verfügbar - doch um alle Channels auszuprobieren ist ein Breitbandinternetanschluss von Nöten. Der Wetter Channel bietet die Möglichkeit, das weltweite Wetter abzurufen. In bester Google Earth Manier könnt ihr den Erdball nach Lust und Lau

WII SPORTS

PREVIEWUPDATE

Seit unserem Angespielt-Artikel in der letzten Ausgabe hat sich am Spiel einiges getan. Neben Tennis, Golf und Baseball haben nun auch Bowling und Boxen ihren Weg in die Spielesammlung gefunden. Wie bei den anderen Titeln ist die Steuerung äußerst intuitiv. Beim Bowling haltet ihr die Wiimote zunächst senkrecht nach oben, schwingt sie nach hinten und dann mit mehr oder weniger starken Kraftaufwand nach vorn. Wahlweise könnt ihr der Riesenmurmel auch Effet durch Neigen der Wiimote geben. Wii Boxing ist das einzige Spiel des Pakets, welches den Nunchuk nutzt, da ihr ja mit beiden Fäusten boxen wollt. Neben dem beherzten Austeilen mit Nunchuk und Wiimote wird mit selbigen auch ausgewichen. Durch die Erweiterung ist Wii Sports endgültig zu einer runden Sache geworden, der man nicht länger vorwerfen kann, lediglich eine Demo zur neuen Konsole darzustellen.



PREISCHECK

Das kosten Zubehör und Co (Alle Angaben UVP):



Rayman Raving Rabbids



LAUNCHTITEL In einer Minispielmaskerade versucht Rayman die Welt aus den Pfoten verückter Hasen zu befreien.

Super Monkey Ball Banana Blitz



LAUNCHTITEL Mit der richtigen Balance der Wii-Remote müssen die Affen im Ball durch einen Hindernisparcour gerollt und ins Ziel gebracht werden.

Tony Hawk's Downhill Jam



2007 Die Wii-Remote quer in der Hand und schon kann der Skateboarder den Berg hinab gesteuert werden.

Super Smash Bros. Brawl



2007 Die bekanntesten Nintendo-Franchises und Gäste prügeln sich um die Wette: Wer ist der stärkste von ihnen?



DIE WII-KANÄLE



ne drehen und so schauen, ob auf Hawaii die Sonne scheint oder in 3 Tagen euer Fußballspiel ins Wasser fällt. Dank Wii Connect 24 wird der News Channel dauernd mit den neusten Informationen aus aller Welt befüllt. Mit welcher Nachrichtenagentur Nintendo hierbei zusammenarbeiten will, ist noch nicht näher bekannt. Besonders interessant ist der Internet Channel, hinter dem sich nichts anderes als ein für Wii angepasster und optimierter Opera Browser verbirgt. Internetadressen werden über eine Bildschirmtastatur eingegeben, navigiert wird einfach durch das Zeigen mit der Wiimote. Im Gegensatz zum DS Browser soll der Wii Browser auch Flash und andere Zertifikate unterstützen. Der Download des Browsers wird bis zum Juli 2007 kostenlos sein, danach kann er gegen Wii Points erworben werden.

Wii connect together

Über die Wii Connect 24 ist bisher nur sehr wenig bekannt. Fest steht, dass die Konsole ständig online sein kann und so über Nacht neue Spielinhalte oder Channelfeatures heruntergeladen werden können. Beim Online Spielen über die Wi-Fi Connection hat Nintendo bestätigt, dass nun jede Konsole ihren eigenen Friendcode haben wird. Ihr müsst also nicht mehr wie beim DS unmerkbar Nummern austauschen. Als spielübergreifendes Feature wird es die Wii Pinnwand geben. An dieser könnt ihr Nachrichten hinterlassen oder anderen Wii Nutzern Nachrichten, Bilder oder sogar SMS schicken. Abzuwarten bleibt, wie das Problem mit der Privatsphäre gelöst wird, denn auch wenn man Friendcodes getauscht hat, muss man nicht zwangsläufig Nachrichten von teils Fremden erhalten wollen.

Die Pinnwand dient aber auch Spielen, so könnten beispielsweise Events in Animal Crossing hier angekündigt werden, auch wenn das Spiel selbst nicht in der Konsole liegt.

Wii wait together

Der 8. Dezember scheint noch in weiter Ferne, und dennoch können wir es mindestens genauso wenig wie ihr erwarten, Wii endlich in unseren eigenen 4-Wänden stehen zu haben. Eine neue Heimkonsole UND ein neues Zelda - das wird ein schlaflloses Wochenende. Zum Wii Launch will Nintendo 2 Mio Geräte weltweit bereitstellen, bis Ende des Jahres 4 Mio. Hoffen wir, dass jeder von uns sich die Revolution mit Wii ins Haus holen kann.

Robert Rabe

Wii Play



LAUNCHTITEL

Vom Tontaubenschießen bis hin zu Billard bietet Wii Play eine kleine Ansammlung diverser (Mini-) Spiele.

Wario Ware Smooth Moves



2007

Durchhalten heißt das Motto. Knackt den Highscore indem ihr die aufeinander folgenden Microgames besteht.

Monster 4x4: World Circuit



LAUNCHTITEL

Durch einen mitgelieferten Lenkradaufsatz für die Wii-Remote soll bei diesem Rennspiel wahres Rennfeeling aufkommen.

Far Cry: Vengeance



LAUNCHTITEL

Der Ego-Shooter, der schon auf anderen Konsolen überzeugen konnte, feiert nun seinen Einstand auf einer Nintendo-Konsole.



TAUSCHRAUSCH

Pokémon Diamond & Pearl Verkaufsstart geglückt

Dass Japaner wahrscheinlich mehr auf neue Pokémon Titel warten als wir Europäer auf alles andere, bewiesen schon die großen Anstürme auf die Teile Gold und Silber, die vor einigen Jahren für den Gameboy Color erschienen sind und bereits in der ersten Verkaufswoche mehr als 1,4 Million Exemplare an den Mann, bzw. die Frau brachten. Der Erfolg lässt sich größtenteils damit erklären, dass die Teile im damals noch existierenden Pokémon Fieber erschienen sind. Man mag meinen, dass dieser Hype mittlerweile vorbei ist, aber jene, die so denken, werden nun eines besseren belehrt. Auch auf die neusten Pokémon Teile für den Nintendo DS, welche am 28. September

nach langer Wartezeit im Land der aufgehenden Sonne erschienen sind, stürzten sich die Japaner mindestens genauso wie zu damaliger Zeit auf die Teile Gold und Silber, mit der Hoffnung, auf jeden Fall am Release-Tag ein Exemplar abzubekommen. Nintendo schaffte es tatsächlich, in der ersten Verkaufswoche insgesamt mehr als 1,5 Million (762.029 Pokémon Pearl; 813.237 Pokémon Diamond) Einheiten der neuen Pokémon Editionen für den Nintendo DS abzusetzen und damit nicht genug: Die Teile sind gemeinsam auf dem besten Wege, das erfolgreichste Nintendo DS Spiel Japans zu werden!

Damian Figoluszka

SO, SO

Ivo Wetzel,
nintendocast.de

Richtig chic und 100% NewGen.

**Kurz und bündig.
Was sagen andere
Redakteure zur
finalen Wii?**

Gerüchteküche

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!

Rätseln um den offiziellen Slogan

Welcher knackige Satz wird uns in den Anzeigen zur Wii-Markteinführung anlachen? Fakt ist: Die in Großbritannien vor kurzem gestartete Vorkampagne im Internet wird von dem Motte „Wii move you“ geleitet. Wir halten es aber für wahrscheinlicher, dass „Wii play together“ sich letztendlich durchsetzen wird,

schließlich war der Schriftzug schon auf den Schlüsselbändern von Games Convention und dem europäischen Presseevent in London zu lesen. Als wir bei Nintendo Deutschland nachfragten wurde unsere These nicht dementiert – aber auch nicht bestätigt.

Robert Rabe

Liegt der Spielesammlung Wii Play eine Wiimote bei?

Für Japan bereits bestätigt, für Europa sehr wahrscheinlich. Die Mini-Spiel umfassende Sammlung Wii Play wird vermutlich auch hierzulande als Bundle mit einer Wiimote (ohne Nunchuk) zu einem Preis von ca. 50-60€ erscheinen. In Anbetracht der Tatsache, dass eine einzelne Wiimote

für 39€ über die Ladentheke geht ein lohnendes Angebot. Auf der Game Disc befinden sich insgesamt 9 Minispiele, darunter das von Duck Hunt inspirierte „Shooting“, Pinball, Tischhockey und die Möglichkeit euren Mii durch Häuserblocks zu bewegen.

Robert Rabe

Bringt SquareEnix das Mana Franchise auf Wii?

Lange rumorte die Gerüchteküche bereits um einen Mana Teil auf Wii, nun kommt noch Salz und Pfeffer in den Kochtopf. In einem Interview bestätigte Kouichi Ishi, seines Zeichens Senior Executive von SquareEnix (Oberguru) und

Produzent der Mana-Reihe das unheimlich hohe Potenzial Wiis und die hohe Wahrscheinlichkeit eines Ablegers auf Nintendos neuer Heimkonsole.

Robert Rabe

Marcus von Lüde,
playwii.de

„Wii ist all das, was wir uns wünschen, der erste Schritt in ein neues Videospielezeitalter, in dem der Spieler nun noch intensiver in ein Spiel eingebunden wird als vor einigen Jahren noch mit dem Boom der 3D-Spiele.“

Lars Peterke,
nintendiwiix.net

Wii ist auf sein Konzept reduziert Vorzeichen, Weiche und Zukunft der gesamten Spieleindustrie und wird unabhängig von seinem Erfolg die Herangehensweise und Sicht von Spielern und Entwicklern an neue Software verändern.



LESERECKE

Ding Dong. Die Post ist da. Wir haben wieder
Zuschriften von euch bekommen.

Wii und die GC

Hi, liebes NMag Team.

Erst einmal möchte ich euch ein riesiges Lob für euer Magazin ausgeben. Besonders löblich finde ich es, dass man es nicht am Kiosk kaufen muss, sondern dass man es sich einfach runterladen kann. Außerdem möchte ich mal einen Berichtkommentar zur GC in Leipzig loswerden.

Ich finde das was sich BigN und Sony geleistet haben eine Frechheit. Es kann doch wirklich nicht so schwer sein ein paar Konsolen mit Minispielen zu programmieren und den potenziellen Käufer die Konsolen auch mal anspielen zu lassen. Stattdessen stehen die Konsolen nur hinter Sicherheitsglass herum und stauben fröhlich vor sich hin. Das kann doch wirklich nicht angehen, was sich beide Firmen dort erlaubt haben. Ich, als potentieller Kunde, wollte mich vorher Informieren und die Konsole antesten bevor ich sie kaufe. Immerhin sind doch wir, die Spieler, diejenigen die die Konsole im Enteffekt kaufen bzw. nicht kaufen. Warum wird dann

nur der Presse erlaubt Wii anzuspielen und nicht den Käufern. Lesen kann ich viel, aber am Ende verlasse ich mich auf meine eigenen Erfahrungsberichte.

Ich hoffe das, sobald Wii erschienen ist, man sie in Elektrofachmärkten anspielen zu können. Sonst bin Ich schwer enttäuscht von den beiden Firmen da ich nur wegen dem WII auf die GC gekommen bin. Und ich denke mir werden noch mehr Spieler in diesem Punkt zustimmen.

Norbert

Hallo Norbert.

Weshalb Nintendo Wii nicht auf der Games Convention gezeigt hat, bleibt für viele Fans ein Rätsel. Ihre Gründe werden sie sicherlich dafür gehabt haben. Selbst auf der Tokyo Game Show war Wii nicht für normales Publikum spielbar.

Uns ist zu Ohren gekommen, dass durch die vielen Lichtshows, der Pointer nicht richtig von der Sensorbar erkannt werden könnte. Ob das stimmt, wissen wir aber auch nicht genau.

Der, die, das Wii?

Hallo NMag!

Warum gebt ihr in euren Artikeln über die Wii-Konsole, dem (der [A.d.R.]) Wii gar keinen festen Artikel. Ist euch da ein Fehler unterlaufen?

Christopher

Hallo Christopher.

Nein, uns ist ausnahmsweise mal kein Fehler unterlaufen. Wir haben uns der korrekten Schreibweise wegen extra bei Nintendo erkundigt. Bei Wii wird, sofern möglich, vollkommen auf den Artikel verzichtet. Sollte durch den Satzbau aber ein Artikel einmal unvermeidbar sein, so ist Wii weiblich.

Fakt ist, dass...

- ... diese Ausgabe am 20. Oktober erschienen ist
- ... 21 Streifen den unteren Rand dieser Seite zieren
- ... mit dem DS Browser das NMag nicht betrachtet werden kann
- ... wir endlich ein Newslettersystem haben

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 ihr schon einmal Menschen, von denen ihr wisst, dass sie absolute Nicht-Spieler sind, durch die Touch! Generations-Spiele dazu gebracht habt, mit DS zu spielen.

Für die nächste Ausgabe suchen wir nach dem Nintendo Wort des Jahres. War es vielleicht Revolution, WiFi Connection oder eher das Wort Wiimote, das ihr dieses Jahr am häufigsten in Verbindung mit Nintendo gehört habt?

Das ist euer Ergebnis:

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

- ☒ **Ja, ich habe durch die Touch! Generations einstige Nicht-Spieler zum Spielen bekehrt.: 67 %**
- ☐ **Nein, durch die Touch! Generations konnte ich keine neuen Spieler gewinnen.: 23 %**

Newsletter

Du regst dich gerade schon wieder auf, dass du erst so spät von der neuen Ausgabe erfahren hast? Dann trage dich jetzt in unsere Newslettersystem auf www.n-mag.de ein, um beim Erscheinen jeder neuen Ausgabe von uns informiert zu werden.



MOST WANTED Wii

1.



The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)

2.



Super Smash Bros. Brawl (Nintendo)

3.



Red Steel (Ubisoft)

4. Super Mario Galaxy (Nintendo)

5. Metroid Prime 3: Corruption (Nintendo)

6. Resident Evil: Umbrella Chronicles (Capcom)

7. Far Cry Vengeance (Ubisoft)

8. Call of Duty 3 (Activision)

9. Excite Truck (Nintendo)

10. Rayman Raving Rabbids (Ubisoft)



AUF REKORDKURS

Nintendo dominiert den Handheldmarkt auch weiterhin.

Der Erfolg des Nintendo DS lässt sich kaum noch in Worte fassen. Seit seiner Markteinführung im März 2005 hat sich der Touchscreen-Handheld über 6 Millionen Mal in Europa verkauft und dominiert mit knapp 70% Marktanteil den Markt für portables Videospiele. Der immense

Absatz ist nicht zuletzt auch der Touch! Generations-Reihe zu verdanken. Spiele wie Nintendogs oder Animal Crossing Wild World fanden Hunderttausende Käufern. Nicht weniger als 44% Besitzer eines Nintendo DS sind weiblich – so viel wie bei keiner anderen Konsole jemals zuvor.

Auch in Zukunft wird Nintendo die Touch! Generations-Reihe mit neuen viel versprechenden Titeln fortsetzen. Darunter Spiele wie etwa English-Training – Spielend englisch lernen oder Dr. Kawashimas Gehirnjogging 2.

Jonas Weiser

RPG MANIA

Square Enix beschert den Japanern neue DS Titel

Mit Final Fantasy XII Revenant Wings bringt die in Japan mehr als beliebte Spieleschmiede Square Enix nach Final Fantasy 3 den nächsten Titel der Final Fantasy Serie für den Nintendo DS. In Zusammenarbeit mit Square Enix' bekannten Köpfen Eiji Fuji und Motomu Torijama, die schon an Final Fantasy X-2 mitverantwortlich waren und Ryuma Itou, der an Final Fantasy Tactics Advance mitwirkte, entsteht mit Final Fantasy Revenant Wings ein neues Rollenspiel, das zeitlich nach Final Fantasy 12 spielt. Die Geschichte wird Vaans und Penelos Leben als

Luftpiraten in den Mittelpunkt stellen, ebenso wie die Beziehung der beiden Charaktere zueinander. Alle Luftschiffe aus Final Fantasy XII werden inklusive neuen, bisher unbekannten Schiffen vorhanden sein und spannende Luftkämpfe ermöglichen. Beim Kampfsystem soll zudem die Touchpen Funktion nicht zu kurz kommen.

Ein weiterer Titel, der von Square Enix für den Nintendo DS angekündigt wurde, ist „It's a Wonderful World“. Auch hier handelt es sich um ein Rollenspiel, das als „Touch Action

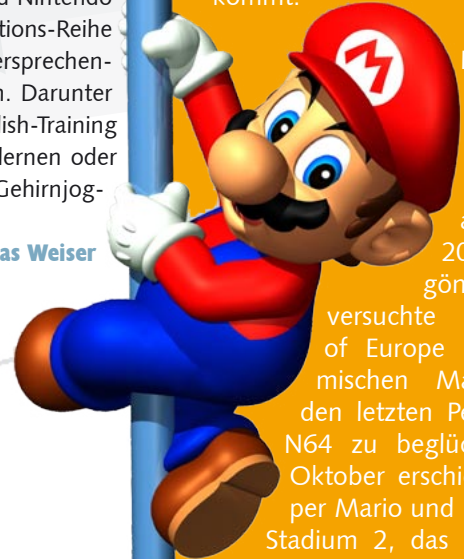
RPG“ beschrieben wird und somit der Touchscreen vermutlich sehr intensiv genutzt werden muss. Für das modern gehaltene Design wird Tetsuya Nomura (Final Fantasy) zuständig sein.

Wann und ob die beiden vielversprechenden Square Enix Titel in Europa erscheinen werden, ist leider noch unklar. Selbst die in Japan schon erhältlichen Titel Final Fantasy 3 und Seiken Denetsu: Heroes of Mana aus dem Hause Square Enix haben noch keinen festen EU-Termin erhalten.

Damian Figoluszka

DAMALS vor fünf Jahren

Der Herbst 2001 stand ähnlich seinem Kumpan diesen Jahres ganz im Zeichen des Umbruchs: eine alte Konsolengeneration geht, während eine neue kommt.



Da Europa kein GameCube Launch anno

2001 vergönnt war, versuchte Nintendo of Europe den heimischen Markt mit den letzten Perlen des N64 zu beglücken. Im Oktober erschienen Paper Mario und Pokemon Stadium 2, das aufgrund des zu jener Zeit enormen Pokemon-Booms entsprechend hohe Absatzzahlen erzielte. Mitte November war dann aber der schon lange absehbare Moment gekommen: Mit Mario Party 3 veröffentlichte Nintendo sein endgültig letztes Spiel für den 64 Bitter. Ein passenderes Spiel hätte man für diese Situation wohl kaum parat haben können, denn so konnte sich die komplette Mario Sippe von der Konsole mit einer großen Abschiedsfete verabschieden, die uns allen solche Meilensteine des Videospiele wie Mario 64 oder Zelda: Ocarina of Time beschert hat.

Zeitgleich kamen in den NTSC Gefilden die ersten Post-Launch Spiele für den GameCube auf den Markt. Speziell das Ende Oktober erschienene Pikmin, was man hierzulande erst Mitte Juni aus den Klauen des heimischen Händlers befreien konnte, wusste hier auf ganzer Linie zu überzeugen.

Robert Rabe

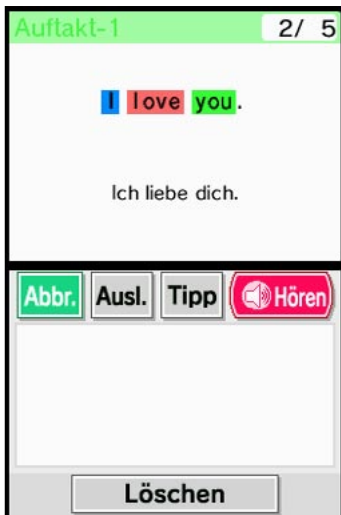
ZITAT

„[...]Ich hatte Angst davor, weiter auf althergebrachten Pfaden zu wandeln. Natürlich kann niemand mit Sicherheit sagen, wann eine Änderung erfolgen sollte.“

Saturo Iwata in einem Interview auf wii.com



Das Grundprinzip: Texte hören, verstehen und auf dem Touchscreen schreiben.



Einzelne Satzteile (Prädikat, Subjekt und Objekt) werden in unterschiedlichen Farben angezeigt.



Geschrieben wird auf dem Touchscreen (wo auch sonst). Die Erkennung klappt dabei sehr gut.

ENGLISH TRAINING

This game will never be released in England.

Englisch sprechen zu können ist in der heutigen Welt von großen Nöten. Es aber auch zu können, ist ein anderes Thema. Mit der DS-Lernsoftware English Training sollen Englischkenntnisse angeeignet, verbessert und aufgefrischt werden. Englisch hören, englisch schreiben. Nach diesem Prinzip soll dies funktionieren.

Nicht nur die Seriösität erinnert an Doktor Kawashimas Gehirn Jogging. Vom Menü bis zur Kalenderfunktion scheint alles direkt übernommen worden zu sein, bis auf den kleinen Unterschied, dass der DS nicht senkrecht wie ein Buch sondern normal in der Hand gehalten wird. Bis zu vier Nutzer können ihre Datensätzen speichern.

Im Grunde genommen hat das Spiel nur einen Aufgabenpunkt: Das Diktat. Durch die Lautsprecher (oder Kopfhörer) werden englische Wörter und Sätze vorgesagt, die man nachschreiben muss. Mit dem Stylus auf dem Touchscreen geschrieben klappt die Schrifterkennung auch außerordentlich gut. Nach diesem Prinzip folgen fast alle Modi im Spiel. Bei den Hör- und Schreib Diktatübungen kann der Schwierigkeitsgrad frei gewählt werden. Menschen, die bis jetzt ohne jegliche Englischkenntnisse sind, fangen im Auftakt-Modus an. Dort hören sie kurze und einfache Englische Wörter, wie etwa „Hi“, „OK“ oder „Hello“. Das Gehörte soll dann möglichst rasch auf dem Touchscreen nieder geschrieben werden. Nachdem man das englische Wort geschrieben hat, wird auf dem oberen Bildschirm die pas-

sende deutsche Übersetzung angezeigt. Weiß man einmal gar nicht mehr weiter, wie das Wort richtig geschrieben wird, so kann man die Option Hilfe wählen, um einen Hinweis in Form eines Buchstabes zu erlangen. Wörter und Sätze, bei denen man einen Tipp gebraucht hat, werden negativ gewertet und zum Schluss der Übungseinheit noch einmal abgefragt.

Jeden Tag kann neben dem Üben im Diktatmodus ein Englischtest absolviert werden. Hier gilt es unter Zeitdruck englisch gehörte Sätze korrekt niederzuschreiben. Je nach Schnelligkeit und Schwierigkeitsgrad wird dem Spieler das Resultat des Tests in Form eine Note vor Augen geführt. In einem Diagramm kann der Fort- und Rückschritt jeden Tag überwacht werden.

Wie auch bei Dr. Kawashimas treten ab uns zu Ereignisse auf. So soll man manchmal ein Bild zu einem englischen Wort malen und es am Ende mit einer Vorlage vergleichen, um herauszufinden, ob der gemalte Gegenstand wirklich der englische Begriff war.

Neben solch einem Ereignis können mit etwas Fleiß Extras freigeschaltet werden. Für jede komplett durchgeführte Einheit im Diktatmodus wird man belohnt. Dies können dann kleine Minispiele, wie ein englisch-deutsch Übersetzung Kreuzworträtsel sein, oder man kann kleine Stempellogos erstellen, mit denen man jeden Tag, an dem man trainiert hat, im integrierten Kalender markieren kann. Um auch die Aussprache zu trainieren, könnt ihr kleine Sätze ins Mikrofon sprechen und diese mit einer Vorlage ver-

gleichen. Ob die Aussprache dann korrekt ist, wird von der Software selber nicht erkannt.

Es stellt sich nun noch die Frage, für wen dieses Lehrprogramm eigentlich geeignet ist. Schüler, und Menschen, die oft Englisch reden, jedenfalls nicht, da sie meist mehr wissen, als die Software ihnen übermitteln kann. Das Spiel hat seine ganz eigene Zielgruppe: Menschen, die vor einer Zeit einmal englisch gesprochen haben, aber mit der Zeit das englische Vokabular vergessen haben. Es bedarf nämlich ein paar Grundkenntnissen, um überhaupt verstehen zu können, was man da nun auf den Touchscreen niederschreiben soll. Somit kann altes Wissen bis zu einem gewissen Grad aufgefrischt werden. Leider werden hier auch größtenteils nur Vokabeln angeeignet. In Zeitenformen und Grammatik wird man nicht unterrichtet.

English Training ist ein Touch! Generations-Spiel, das diesen Namen verdient hat. Es bezieht sich jedoch auf eine etwas ältere Generation.

Jonas Weiser

English Training



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler:

Pablo
Nintendo
Lernsoftware
1-8

Fazit:

Unterhaltsam und Lehrreich, aber nur für eine bestimmte Zielgruppe.



TEST

42 Spieleklassiker | Nintendo DS

Select a mission to complete



Wer erinnert sich nicht an die Besuche der Oma in seiner Kindheit. Damals waren Videospiele noch nicht so verbreitet und es gab auch noch Möglichkeiten sich zu beschäftigen, welche keinen Strom brauchten. Deswegen besaß so ziemlich jeder Haushalt eine Spielesammlung mit Spielen wie Domino oder Halma. Doch nun, in dieser technisierten Zeit geraten gerade diese Spiele langsam in Vergessenheit. Doch Nintendo bringt mit 42 Spieleklassiker neuen Schwung in die Spiele der alten Zeiten.

Das von Agenda entwickelte Spiel bietet für den Solospieler drei verschiedene Modi: Freies Spiel, Missionen und die Stempeltour.

Im Freien Spiel kann man einfach vor sich hinspielen. Als Gegner gibt es ja nach Spiel bis zu sieben Computergegner, welche drei verschiedene Schwierigkeitsstufen haben. Im Missionsmodus gibt einem das Spiel ein Ziel vor,

zum Beispiel einen Siebenfachsprung bei Halma oder 500 Chips bei Black Jack. Der interessanteste Modus ist allerdings die Stempeltour. Hier begibt man sich auf eine Tour durch alle Spiele. Ziel ist es, bei jedem Spiel drei Stempel zu erreichen um das nächste Spiel spielen zu können. Gut gelöst ist hier, dass man auch wenn man verliert einen Stempel bekommt, was bedeutet das man

jedes Spiel nicht öfters als drei mal Spielen muss. Seine wahre Stärke entfaltet das



Old Maid | Spit | Betrug | Fan Tan | Paare | Holzkopf | Black Jack | Hearts | Präsident | Rommé | Seven Bridge | Mau-Mau I | Mau-Mau | P
Shogi | Reversi | Gomoku | Seeschlacht | Backgammon | Schach | Shogi | Feldherr | Ludo | Shake it | Domino | Hanafuda | Wort



SPIELEKLASSIKER



Spielen, die nur alleine spielbar sind, jedes Spiel mit bis zu acht Spielern spielen. Die Downloads laufen auch sehr schnell ab und man muss beim Wechseln des Spiels nicht lange warten.

42 Spieleklassiker unterstützt auch die Nintendo WiFi Connection. Hier kann man mit 35

über festgelegte Sätze wie „Gutes Spiel“, „Noch mal“, „Ja“ und „Nein“ Chatten. Mit Freunden hingegen hat man Zugriff auf einen Chat, der sehr Pictochat ähnelt, nur diesmal hat Nintendo ihn mit Farben und Spielereien wie Stempeln versehen.

Insgesamt ist 42 Spieleklassiker ein sehr gutes Spiel für zwischendurch welches klassische Spiele und den Drang sie zu spielen wiedererweckt. Außerdem ist es mit 29 Euro auch eines der günstigeren Spiele, wie auch die meisten anderen Kollegen der Touch! Generations-Reihe.

Emanuel Liesinger

Spiel allerdings im Mehrspielermodus. Über DS Download Play lässt sich abgesehen von den drei

der Spiele weltweit gegen andere Spieler antreten. Spielt man gegen beliebige Gegner, kann man

oker | Texas Hold'Em | Napoleon | Spades | Kontrakt-Bridge | Sternhalma | Dame | Käsekästchen | Hasami
Ballons | Bowling | Dart | Billard | Balance | Schwupps | Patience | Ausweg | Mahjongg Solitaire

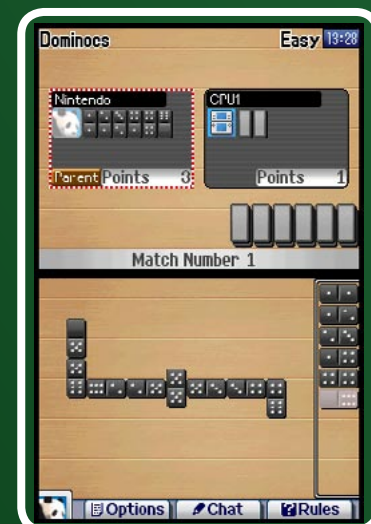


42 Spieleklassiker



Entwickler: Agenda
Publisher: Nintendo
Genre: Spielesammlung
Spieler: 1-8

Fazit:
Die ganzen alten Spieleklassiker jetzt auch Online!



SSIKER

TM



DS BROWSER

Multitasking Fähigkeit wird in der heutigen Gesellschaft groß geschrieben – das technische Äquivalent hierzu sind die multimedialen Fähigkeiten unserer Elektronik. Mit dem DS Browser bringt Nintendo eine Software auf den Markt, die dem Innovationshandheld ein gänzlich neues Medium erschließt: Das Internet.

Darfs ein wenig kleiner sein?

Der DS Browser ist das Ergebnis der Zusammenarbeit zwischen Nintendo und den norwegischen Internetexperten von Opera, die nicht ganz kleinlaut mit dem Slogan „Simply the best Internet experience“ für sich werben. Im Lieferumfang der Software befindet sich neben der bei Nintendo löblicherweise farbigen

Betriebsanleitung und der DS-Cardridge eine Speichererweiterung für den DS, die in Form eines GBA Moduls daher kommt. Diese lässt den DS auch aufwändige Webseiten vollständig darstellen. Wahlweise könnt ihr den DS Browser mit einer Speichererweiterung für Nintendo DS oder DS Lite kaufen. Beide Versionen sind aber, abgesehen von der auf das jeweilige DS Modell ange-

passten Modulgröße der Speichererweiterung, inhaltsgleich.

Optimiert für die Westentasche

Der DS Browser bietet euch 2 Darstellungsmethoden. Der Übersichtsmodus bietet zum einen eine Miniaturansicht dessen, was ihr auf eurem heimischen Monitor sehen würdet, zum anderen erblickt ihr einen von euch

ausgewählten Bildschirmbereich. Auf manchen Webseiten kommt es dabei zu grobkörnig dargestellten Grafiken. Dies geschieht, wenn die Bilder einer Webseite unterschiedlich stark aufgelöst sind. Die zweite Darstellungsmethode ist der so genannte SRS-Modus (Sequence Retrieval System). Hier werden alle Elemente der Webseite untereinander angeordnet und können so einzeln

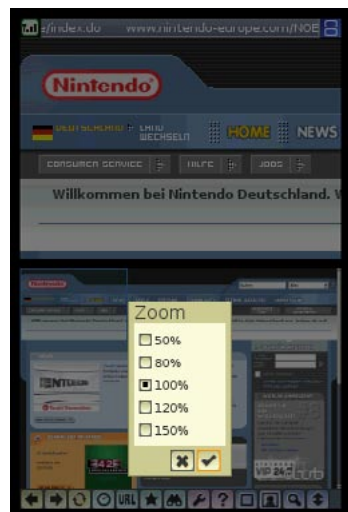
betrachtet werden. Damit geht zwar das Layout komplett über den Haufen, aber besonders zum Lesen von Weblogs erwies sich diese Funktion als ideal. Hinzu kommt, dass die Ladezeiten bei Nutzung dieses Modus etwas kürzer sind.

Immer ein Kompromiss

Jeder der einmal den Segen eines Breitbandanschlusses erlebt hat, will ihn nicht mehr missen. Leider kann euch der DS Browser nicht die Geschwindigkeit vermitteln, die eigentlich bei euch zu Hause bzw. an dem öffentlichen Hotspot über den ihr surft, anliegt. Am ehesten zu Vergleichen sind die Ladegeschwindigkeiten mit der Nutzung eines ISDN-Anschlusses. Dies ist aber keine wirkliche Überraschung, denn beim Surfen mit Palm oder Handy gestaltet sich der Seitenaufbau ähnlich. Ebenfalls sehr schade, aber aufgrund der begrenzten Hardwaremöglichkeiten des DS verständlich, ist die fehlende Unterstützung von Flash, jeglicher Ton- und Videodateien, pdf-Dokumenten (das NMag werdet ihr also leider nicht auf dem DS lesen können), sowie sämtlichen anderen PlugIns wie Java. Unterstützt hingegen werden SSL und alle gängigen Internetformate wie HTML oder CSS. Im Zweifelsfalle sind also auch Bankgeschäfte oder Einkäufe über gesicherte Verbindungen möglich.

Sicherheit wird bei Nintendo groß geschrieben

Gleich beim ersten Einschalten müsst ihr ein Passwort festlegen, das euch als Nutzer für den DS Browser autorisiert. Dieses Passwort muss bei jedem Start der Software eingegeben werden – solltet ihr euer Passwort verlieren oder vergessen verweigert das Programm seinen Dienst und ihr müsst die Cardridge an Nintendo zur Problembeseitigung schicken. Wir empfehlen also dringendst dem Rat des Browsers zu folgen, und in der Anleitung das Passwort für die Ewigkeit festzuhalten.



ten oder alternativ auch einfach die Passwortsperrung zu deaktivieren. Besonders für Eltern interessant ist die Funktion bestimmte Seiteninhalte sperren zu können. Möglich gemacht wird dies durch die „Astaro Parental Control“.

Weitere Features

Opera hat sich wirklich ins Zeug gelegt um einen vollwertigen Browser auf den DS zu portieren. Neben dem Zugriff auf eine Verlaufs-, Zoom- und Suchfunktion, könnt ihr mit dem Browser Favoriten anlegen oder die Anzeige von Bildern zum schnelleren Laden ausschalten. Als nettes Gimmick könnt ihr die Webseiten wahlweise über die Touchscreen-Tastatur oder aber mit Hilfe der integrierten Schriffterkennungsoftware eingeben.

Das Beste zum Schluss

Das beste Schmäckerl haben wir



Im Übersichtsmodus bewegt ihr einen Fensterausschnitt per Stylus hin- und her, der auf dem Topscreen vergrößert dargestellt wird.

euch aber noch verschwiegen: Mit dem Browser könnt ihr vollkommen kostenlos an sämtlichen HotSpots von T-Com in Deutschland und anderen Vertragspartnern Nintendos weltweit und solange ihr wollt im Internet surfen. De facto kann man mit dem DS Browser so in jedem zweiten Coffeeshop oder auch jeder zweiten Hotellobby gratis ins Internet gehen.

Der DS Browser ist unterwegs eine wirkliche Bereicherung. Kostenlos über Hotspots im Internet surfen – bei den gnadenlos überkauften Stundenpreisen ein wahrer Segen. Leuten, die in der Stadt wohnen oder öfter unterwegs sind, können wir die Software also nur ans Herz legen. Zum alleinigen Heimgebrauch taugt der Browser nämlich nicht wirklich, vor allem in Anbetracht

des recht happigen Preises von 39€ – ein, zwei Stunden ist es eine nette Spielerei, zum ernsthaften Surfen setzt man sich letztendlich doch wieder an den Rechner. Falls man aber auch im heimischen Garten nicht auf das WWW verzichten kann, findet der Browser hier ebenfalls Verwendung.

Robert Rabe

DS Browser



Entwickler: Opera Software
Publisher: Nintendo
Genre: Internetbrowser

Fazit:
Sinnvolle Funktionserweiterung für den DS.



ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Zum ersten Mal in der Geschichte Nintendos erscheint mit Twilight Princess ein Zelda-Spiel gleich zum Launch einer Konsole. Seit der E3 ist dies eigentlich keine Neuigkeit mehr, doch nun wurde die Spielmechanik noch einmal komplett überarbeitet. Link wird Rechtshänder, die Wii-Fernbedienung zum klirrenden Eisen und der Nunchuk-Zusatz zum Schild.

Wenn Wii am 8. Dezember in den Handel kommt, wird ein Spiel sicherlich auf jeder Einkaufsliste ganz oben stehen: Zelda Twilight Princess. Als größtes, beeindruckendstes und tiefgründigstes Zelda aller Zeiten wurde es angepriesen und angesichts des bis jetzt veröffentlichten Materials klingen diese Aussagen nicht nach leeren Versprechen. Auf der diesjährigen E3 kündigte Nintendo das Action-Adventure als Wii-Spiel an, versprach aber zugleich, dass es auch noch für den GameCube erscheinen wird. Inhaltlich unterscheiden sich die beiden Versionen kaum, jedoch besitzen beide Spiele eine vollkommen unterschiedliche Steuerung, die in der Wii-Version nach der E3 stark überarbeitet wurde.

Auf den Wii-Previews im letzten Monat zeigte Nintendo die zu den E3-Versionen inhaltsgleichen Wii-Demos, die aber schon über die neue Spielmechanik verfügten. Unter anderem war wieder ein Angelspiel antestbar. Begleitet von einer jungen Fischerin konnte man sich mit Link in einem Kanu auf die Angeltour in einem ruhigen Gewässer begeben. Durch den Analogstick am Nunchuk-Controller wird das Kanu gesteuert, mit einem B-Tastendruck wird aus dem Fahrtmodus in den Angelmodus umgeschaltet und umgekehrt. Durch permanentes Halten des gedrückten A-Knopfs erhält man mit der Wii-Fernbedienung die Kontrolle über die Angel.



Durch eine Wurfbewegung mit dem Pointer holt Link mit der Angel aus und schleudert den Angelhaken an der Schnur in das Wasser. Je schneller und ruckartiger man diese Bewegung mit der Wii-Fernbedienung ausübt, umso weiter entfernt landet der Angelhaken im kühlen Nass. Bewegt man nun die Wii-Fernbedienung leicht hin und her, schwingt auch die Angelschnur und mit ihr der Köder im Wasser leicht, was mit ein wenig Geduld die Fische anlockt. Hat ein Fisch angebissen, müssen die Wii-Fernbedienung zurückgezogen und mit dem Nunchuk Kreisbewegungen ausgeführt werden, wodurch Link mit der Kurbel an der Angel die Schnur wieder aufgewickelt. Fällt die Kurbelbewegung gleichmäßig und nicht zu ruckartig aus, hat Link nach dem Einholen der Schnur immer noch den Fisch an der Angel.

Der andere Teil der Demo umfasste einen kleinen Dungeon, der den Spieler mit der Kampfsteuerung vertraut machte. War in den anderen Spielen Link noch ein Linkshänder, so ist

das Schwert jetzt von der linken in die rechte Hand gewandert. Grund dafür ist, dass nun Schwertattacken durch Bewegungen der Wii-Remote ausgeführt werden und es für die meisten Spieler leichter zu kontrollieren ist, wenn Link seine Hiebwaaffe in der rechten Hand trägt, da sie selber die Steuerungseinheit für das Schwert in der rechten Hand halten. Bewegungen mit der Wii-Fernbedienung werden nicht eins zu eins auf das Schwert übertragen. Wenn man eine Schlitzbewegung mit der Wii-Remote ausübt, muss dies nicht zwingend bedeuten, dass Link genau dieselbe Bewegung mit dem Schwert nachvollzieht. Stattdessen startet er eine Schwertattacke, die den Gegner am effektivsten treffen soll. Als Verteidigungsmittel ist Link mit einem Schild in der linken Hand ausgestattet, den er zückt, wenn man den Nunchuk-Contoller schnell bewegt. Auch andere Items werden durch das Anvisieren von Gegenständen mit der Wii-Remote gesteuert. So zum Beispiel auch der allseits bekannte Bogen. Hat man mit dem Pointer das Ziel

genau im Fadenkreuz, so wird durch einen Tastendruck auf den unteren B-Knopf die angespannte Bogenschnur losgelassen und der Pfeil saust auf den Gegner zu.

In knapp zwei Monaten erscheint Zelda Twilight Princess endlich in Europa für Wii - fast drei Jahre nach der Enthüllung. Kurz darauf erscheint Mitte Dezember auch die GameCube-Version.

Jonas Weiser

Das Herz jeden Zeldafan dürfte höher schlagen, wenn er mit der Wii-Fernbedienung das Masterschwert schwingen kann.





FAR CRY VENGEANCE

Dass Ubisoft durch die überaus große Wii-Unterstützung eine neue Stellung im Videospiel-Markt einnehmen möchte, ist kein Geheimnis mehr. Einige Serien, die noch nie auf einer Nintendo Plattform erschienen sind, werden von Beginn an für Nintendo Wii verfügbar sein und sollen Ubisoft einen Vorteil im Next Generation Wettbewerb verschaffen. Zu diesen Titeln gehört auch das kürzlich vorgestellte Far Cry Vengeance, das zum Wii Launch erscheinen wird und auf der erfolgreichen Xbox Version basiert.

Schlage wie Jack, schieße wie Jack, sei Jack!

Als Jack Carver habt ihr es auf einer Tropeninsel zu tun, die durch

die dichte Vegetation gute Versteck- und Schleichmöglichkeiten bietet. So könnt ihr euch unbemerkt an Gegner heranschleichen und mit einem Angriff den Feind

ausschalten. Dieser kann durch einen gezielten Schuss passieren, aber auch Sprünge aus weiter Entfernung mit einem abschließenden Schlag (die sogenannten



„Far Cry Attacken“) sind möglich, die gleiches, nämlich das Ausschalten des Gegners, bewirken. Dabei setzt Carver auf seine besondere Sprungkraft und Schnelligkeit, die dem Gegner keine Chance zur Reaktion geben. Und weil wir hier von der Wii-Version sprechen, müssen Aktionen wie Fahren, Schiessen, Springen, Granaten werfen und sogar die Far Cry Attacken vom Spieler selbst anhand des Wii-Controllers und der Nunchuk-Erweiterung ausgeführt werden. Dadurch soll das Gefühl vermittelt werden, beim Spielen selbst in Jack Carver's Rolle zu schlüpfen. Und die Rolle ist hart, sehr hart...

Carver hat große Probleme in seinem Heimathafen in Micronesia. Er erhofft sich dort das Paradies, bekommt es aber mit einem Raubüberfall und einem dazugehörigen Mord zu tun, für den er trotz Unschuld beschuldigt wird. So beginnt Jacks Überlebenskampf auf der Tropeninsel.

Keine einfache Portierung

Obwohl Far Cry Vengeance auf der Xbox Version basiert, handelt es sich um keine 1:1 Portierung. Der Titel wird grafisch überarbeitet, an die Wii-Steuerung angepasst und eine neue Story, zusätzliche Waffen, Fahrzeuge und Szenarien beinhalten. Mit einer Machete kann Jack die Gegner im Nahkampf einheizen und um Fernkämpfe erfolgreich zu überstehen, wird er über zahlreiche Schusswaffen verfügen. Auch Fahrzeuge wird man nutzen können. Ubisoft verspricht zu den in Vorgängerversionen schon bekannten, auch neue, für die Wii-Version erstellte Fahrzeuge. ATV, Jet-Skis, Pick-Up-Trucks, selbst Luftkissenboote werden dafür sorgen, bei längeren Wegen nicht das Gefühl der Langatmigkeit aufkommen zu lassen.

Grafik ist nicht alles – aber Far Cry typisch!

Die Far Cry Serie ist besonders durch die brillante Optik sehr populär geworden. Auch bei der Wii-Version liegt der Focus nicht nur auf der Spielbarkeit, sondern auch auf der Grafik. Schöne Wassereffekte, herumfliegende Vögel, Xbox ebenbürtige Texturen, sowie herausstehende Grashalme und eine passende Farbgestaltung sind auf den aktuell veröffentlichten Bildern zu sehen und sorgen für ordentliches Tropenfeeling. Weil die Xbox Version bereits sehr gute Wertungen erhalten hat und die Wii-Version in allen Bereichen überarbeitet wird, erwarten wir mit Far Cry Vengeance auch auf der Wii einen sehr guten Ego-Shooter, der zu hoher Wahrscheinlichkeit viele Käufer finden wird!

Damian Figoluszka



RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES

Die Konkurrenz kriegt Resident Evil 5 - und Wii(r)?

Wie gut unterrichtete Leser bereits wissen, wird man Resident Evil 5 in der nächsten Konsolen-Generation lediglich für PS3 und Xbox360 spielen können, Nintendos Wii bleibt außen vor. Doch bevor der treue Nintendo-

fan Capcom verteufelt, sollte er sich folgende Nachricht zu Gemüte führen: Die Spieleschmiede, die sich bereits mit Spielereihen ala Dino Crisis, Breath of Fire, Street Fighter oder auch eben Resident Evil einen Namen

machte, lässt Nintendos neuestes Baby nicht hängen - mit Umbrella Chronicles kriegt die Wii-Konsole sogar ein exklusives Spin-off der Horror-Reihe spendiert! Dass es ein weiteres Spin-off geben würde, war be-



reits seit der E3 diesen Jahres bekannt, aber erst als im September das japanische Magazin Famitsu in einer Releaseliste den Namen Biohazard Umbrella Chronicles aufführte, kam die Geschichte wieder ins Rollen. Nun war es raus und es stellte sich die Frage: was für ein Spiel ist das eigentlich? Bislang ist nämlich noch recht wenig an die Öffentlichkeit gedrungen, selbst der Name ist nur ein vorläufiger Arbeitstitel. Das Gameplay wird sich voraussichtlich am vierten Teil der Serie orientieren, das von vielen begrüßt und bejubelt wurde, bei einigen Fans jedoch unerwünscht war. In Umbrella Chronicles findet es also seine Fortsetzung, eine chronologische Einordnung in die lange Reihe der Horror-Serie gestaltet sich jedoch schwer. Denn das Game ist in Kapitel unterteilt, die alle an verschiedenen Orten und auch zu unterschiedlichen Zeitpunkten spielen. So wird man das Herrenhaus aus Teil 1 ebenso bewundern können wie das Dorf aus Teil 4. Dazu gehören auch die Charaktere der jeweiligen Locations, die - man höre und staune - auch noch jeder eigene Eigenschaften bzw. Waffen besitzen sollen. In jedem Abschnitt gibt es die Möglichkeit, zwischen zwei Personen zu wählen, am Beispiel des Dorfes wäre das dann die Wahl zwischen Leon und Ada. Da-

durch soll auch der Wiederspielwert erhöht werden, überhaupt scheint Abwechslungsreichtum garantiert. Freispielbare Charaktere erhöhen den Motivationsfaktor zusätzlich. Gemäß dem RE4-Gameplay wird es auch Quick-Time-Events geben, nur wird dann kein Button-Smashing mehr von Nöten sein, da einem mit der Wii-Steuerung ja andere Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Ein weiterer und hoch interessanter Punkt: Man wird sich das lästige durch-die-Türen-gehen sparen können - wenn man denn die Türen kaputt schießt und damit riskiert, dass die Gegner aus den ansonsten abgekapselten Räumen herauskommen können.

Verantwortlich für das Projekt ist Masachika Kawata, der bereits an Resident Evil 4 und Onimusha: Warlords mitgearbeitet hat. Ein erklärtes Ziel der Entwickler: Man wolle fehlende Puzzle-Teile der Serie an ihre Plätze setzen. Was genau passierte etwa mit dem Umbrella-Konzern, der in den ersten Teilen eine so wichtige Rolle spielte, zuletzt aber

plötzlich nicht mehr existent war? Daher rührt wohl auch der Name des Spiels. Umbrella Chronicles ist eine Chronik der Resident Evil Serie, mit vielen bekannten und einigen neuen Storyelementen. Abseits des Story-Modus wird es außerdem noch ein Arcade-Spiel geben, in dem man sich ohne großen Schnickschnack einfach dem Zombie-Töten hingeben können wird. Über die grafischen Qualitäten kann man bislang wenig aussagen - mal abgesehen von einigen Video-sekunden und einer Hand voll Screenshots gab es noch nichts zu sehen. Angekündigt ist das Spiel für 2007. Man darf gespannt sein, wie die Steuerung das Spielgefühl beeinflussen und was Capcom uns inhaltlich Neues präsentieren wird.

Daniel Büscher

Wieso ging Umbrella eigentlich zugrunde? Dieses Spiel soll eine Brücke zwischen den einzelnen Teilen bilden.



**VORSCHAU****Angespielt**

Phoenix Wright Ace Attorney | Nintendo DS



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Für Spannung im Gerichtssaal ist gesorgt. Wer vom Gerichtsshowfieber im Fernsehen ergriffen war, kann nun selber in die fiktive Rolle eines Anwalts schlüpfen.

Capcom liefert mit Phoenix Wright: Ace Attorney den Beweis das zuschauen alleine nicht mehr reicht, sondern es verdammt spaßig sein kann direkt am Geschehen mitzuwirken. Bei Phoenix Wright: Ace Attorney spielt man den Jungen Anwalt Phoenix Wright, der gerade frisch aus der Ausbildung kommt und schon bei seinem ersten Fall einen als Mörder Beschuldigten zu verteidigen hat. Damit das ganze noch spannender wird, hat Capcom das Spiel ins Jahr 2017 verlegt und einige Gesetze eingeführt oder verändert. So dürfen Gerichtsverfahren nur noch maximal drei Tage dauern und es geht um Leben oder Tod des Klienten. Als ob das noch nicht genug wäre,

ist der Beschuldigte auch noch ein alter Schulkollege von Phoenix: Larry Butz. Aber damit Phoenix nicht alleine dasteht, erhält er zu Beginn Unterstützung von der Leiterin seiner Anwaltskanzlei: Mia Fey.

Während einem Gespräch mit Mia vor dem Gerichtssaal bekommt Larry schon mal den ersten Anfall und ist fest davon überzeugt schuldig zu sein und hingerichtet zu werden. Hier erfährt man auch gleich, dass das Mordopfer die Geliebte von Larry war und Larry eigentlich keine Ahnung hat was wirklich passiert ist.

Die Verhandlung selbst wirkt recht realistisch in Szene gesetzt.

Die Parteien müssen erst erklären, dass sie bereit sind, danach trägt die Staatsanwaltschaft die Anklage vor und bringt am Tatort gefundene Beweisstücke ein. Diese werden zusammen mit selbst gefundenen Beweisen oder anderen wichtigen Gegenständen wie dem Autopsiebericht in einem Praktischem Menü gesammelt und stehen dort während dem Spiel immer mit einem einfachen Klick zum Abruf bereit.

Nachdem die Anklage vorgetragen wurde, beginnt die Aussage des Angeklagten, welche gelegentlich mit Aufforderungen unterbrochen wird. Hier kann man dann bestimmen, ob man seinen Klienten davon abhalten soll zu

viel zu sagen oder sich zu verplappern.

Nun bringt die Anklage ihren ersten Zeugen vor: Frank Sahwit. Am Beginn der ersten Episode sah man Herrn Sahwit schon wie er den Mord ausführte, der Spieler weiß so was immer vorher, nur bringt einem das vor Gericht leider herzlich wenig.

Die Aussage von Herrn Sahwit läuft erst ganz normal ab, danach beginnt der wichtige Teil: das Kreuzverhör. Da Phoenix' Klient ja unschuldig ist, muss Frank Sahwit gelogen haben als er sagte, dass er Larry Butz gesehen habe, wie er den Mord ausführte. Im Kreuzverhör hat man die Möglichkeit genauere Fragen

Kompakt

- ➔ Anwaltssimulation
- ➔ In anderen Ländern Europas schon vor Monaten erschienen.
- ➔ Release der deutschen Fassung: 24. November 2006
- ➔ Weitere Fortsetzung für Japan auf dem DS



zu stellen und bei Widersprüchen Einspruch zu erheben oder Gegenbeweise zu bringen. In diesem Fall stellt sich Später heraus das Herr Sahwit eine Zeit ansagende Uhr am Tatort hörte die um drei Stunden nachging. Dies konnte er nur wissen, wenn er auch am Tatort war. Sahwit bestreitet das natürlich und sagt er habe die Uhr schon früher gesehen. Auch hier lügt er, da diese Uhr ein Einzelstück ist, welches Larry Butz für seine Freundin gebastelt hat. Nun behauptet Sahwit, er habe die Uhr schon Tage zuvor gehört. Hier bringt man den Beweis, dass die Uhrzeit deswegen die falsche Zeit ansagte, weil das Opfer sie bis einen Tag vor dem Mord in Paris mithatte, was ihr Reisepass beweist, und durch die Zeitverschiebung die Uhr verstellt war. Dies ist nun Genug für Sahwit und er erleidet einen Nervenzusammenbruch. Und schon hat Phoenix seinen ersten Prozess gewonnen.

Insgesamt enthält Phoenix Wright: Ace Attorney fünf Fälle, welche Storytechnisch alle miteinander verknüpft sind. Es dreht sich im Spiel später um einen Mysteriösen Fall welcher den Code SL-9

hat und Phoenix Umfeld mehr damit zu tun hat als man zu Beginn annehmen will. In späteren Fällen muss Phoenix dann auch selbst die Tatorte erkunden, mit Zeugen und Polizeiinspektoren reden oder Detektivarbeit leisten. Der Grafikstil von Phoenix Wright: Ace Attorney ist, wie von Spielen dieser Art gewohnt, sehr japanisch gehalten. Die Figuren und Hintergründe sind wunderschön gezeichnet und animiert. Was noch hervorzuheben wäre ist der Soundtrack. An diesem erkennt man immer eventuelle Storywendungen und spannende Situationen, da er sehr gekonnt eingesetzt wird und auch wirklich wunderschön klingt. Für Leute die wenig lesen wollen ist Phoenix Wright: Ace Attorney definitiv das falsche Spiel, taucht man aber erstmal in die Welt ein und macht die ersten zwei Fälle wird einem die Größe und Spannung der Story bewusst und man verbringt mehrere Stunden mit einem Fall, bei dem man meint, er würde in Windeseile verfliegen.

Phoenix Wright ist in Japan schon seit 2001 unter dem Namen Gyakuten Saiban auf dem GameBoy Advance bekannt und Phoenix

Wright: Ace Attorney ist eigentlich ein Remake des ersten Teils mit zusätzlichen Touchscreenfeatures und einer fünften Episode. In Europa ist bis jetzt eine Version erhältlich, welche sowohl die Englische als auch Französische Übersetzung enthält. Eine Deutsche ist aber in Arbeit und erscheint hierzulande voraussichtlich am 24. November. Denen, die nicht warten wollen, ist aber die englische Version ans Herz zu legen. Diese wurde von Alexander O. Smith übersetzt, welcher auch schon Spiele wie Final Fantasy X & XII oder Vagrant Story übersetzt hat und ist in sehr einfachem Englisch geschrieben. Leute mit ein wenig Englischkenntnissen können also problemlos zuschlagen, die anderen müssen sich eben noch ein wenig gedulden.

Emanuel Liesinger



**VORSCHAU****Angespielt**

Kirby Squeak Squad | Nintendo DS



KIRBY SQUEAK SQUAD

Nintendos rosa Kugel schlüpft wieder in der wildesten Kostüme und erlebt schon sein zweites Abenteuer auf dem Nintendo DS. Wurde Kirby in „Power Malpinsel“ noch durch vorzeichnen von Linien auf dem Touchscreen gesteuert, so kehrt man diesem zur klassischen Steuerung im Stil eines Jump’n’Runs zurück.

Anders als die Auftritte Nintendos italienischen Klempners zeigte sich Kirby, seines Zeichens alles in sich aufsaugende rosa Kultkugel, auf dem DS von der innovativen Seite und machte ausgiebigen Gebrauch von den einzigartigen Fähigkeiten der Hardware. Zur Erinnerung: In Kirbys ersten DS-Auftritt, Power Malpinsel, zeichnete man auf dem Touchscreen Linien, um Kirbys Bewegungen zu beeinflussen. Squeak Squad erinnert dagegen eher an die klassischen Kirby-Abenteuer wie man sie schon vom GBA kennt.

Das fängt leider schon mit der Grafik an, denn da sieht Kirby Squeak Squad den GBA-Teilen der Kirby-Spiele sehr ähnlich und entspricht damit nicht wirklich dem grafischen Niveau, dass man von einem DS-Spiel erwarten kann. Zwar lief die Demo auf der Games Convention durchweg schnell und ohne Ruckler ab, doch wurde man bei dieser Grafik den Eindruck nicht so recht los, dass es sich hierbei eher um ein Spiel der vergangenen Handheld-Generation handelt. Doch von grafischen Mängeln lassen wir uns natürlich nicht abschrecken, lange Erfahrung hat uns schließlich gelehrt, dass sich nicht zuletzt hinter technisch scheinbar mangelhaften Spielen echte Perlen verbergen. So braucht man hier kaum Zeit zum Einspielen, denn Squeak Squad steuert sich genau so, wie man es von einem 2D-Jump'n'Run erwartet: Bewegen mit dem Steuerkreuz, springen und schweben wie gewohnt per Button. Soweit also ein ganz gewöhnliches Kirby-Jump'n'Run, man läuft, springt und fliegt mit der rosa Kugel durch abwechslungsreiche Level und saugt mal wieder Gegenstände und Gegner ein, um deren Fähigkeiten zu kopieren. Mal wieder? Nein, nicht ganz, denn diesmal stellt der Touchscreen Kirbys überdimensionalen Magen dar. Saugt

er also einen Gegenstand ein, erscheint er auf dem Touchscreen, was zunächst nicht gerade eine produktive Neuerung zu sein scheint.

Doch während Kirby in früheren Spielen die jeweilige Fähigkeit sofort imitierte, gibt es in Squeak Squad spezielle Items, die von einer Blase umschlossen sind. Darin besteht der Clou der Touchscreen-Funktion dieses Spiels, denn alle von Blasen umschlossenen Items lassen sich einzeln aktivieren oder aber zu neuen Gegenständen verbinden, indem man zwei Gegenstände in Kirbys Bauch aufeinander zieht. Dabei können allerdings nur Items und keine der typischen Kirby-Fähigkeiten – Engel, Schwert, Feuer, Eis usw. – kombiniert werden. Neu im Bunde ist dabei übrigens Kirbys Fähigkeit, sich in ein Tier zu verwandeln. Das Kombinieren von Items ist zwar eine interessante Idee und wurde gut im Kirby-Universum umgesetzt, reicht aber in Sachen Innovation nun wirklich nicht an den Vorgänger auf dem DS heran. Squeak Squad bietet da eher typische Kirby Jump'n'Run-Kost, garniert mit einigen mehr oder weniger großen Neuerungen.

Neu ist dabei auch, dass Kirby mit seinen Fähigkeiten nun nicht nur Gegner, sondern auch die Umgebung beeinflussen kann: Mit Feuer verbrennt man Büsche und Bäume, mit Eis lässt man Wasseroberflächen zufrieren und Bomben hinterlassen nun nicht nur bei den Gegnern einen bleibenden Eindruck. Das ist zwar kein allzu neues Feature im Genre, aber trotzdem schön zu wissen, dass nun auch Kirby seine Handschrift auf der Umgebung hinterlassen kann. Aufgelockert wird das ganze von einer Reihe neuer Minispiele, in denen der Touchscreen ausgiebig zum Einsatz kommt und die für kurzweiligen Spaß sorgen sollen.



Alles in allem ist der zweite DS-Ableger der Kirby-Franchise ein typischer Vertreter der "alten Schule": quietschbunt, linear, mit bekanntem Spielprinzip und ein paar Neuerungen geschickt um das althergebrachte Gameplay herum platziert. Ein gutes Jump'n'Run und für Kirby-Fans sehr interessant scheint dieses

Spiel zu werden. Mehr allerdings auch nicht, denn dieser Titel ist weder technisch noch in Sachen Innovation ein echter Geniestreich.

Andreas Reichel

**PLUS**

Im Porträt: Ubisoft



UBISOFT

Als Gamer lernt man im Laufe der Zeit durch den Kauf der Spiele so einige Hersteller und Entwickler kennen, denn nicht umsonst wird das Firmenlogo nach dem Starten eines Titels oft als erstes angezeigt. Die Spielehersteller möchten somit natürlich für sich werben und dem Spieler klar machen, wer für die Entwicklung des gekauften bzw. ausgeliehenen Titels zuständig war.

Zu den weltweit größten und bekanntesten Herstellern und Publishern gehört Ubisoft, die Firma, die im Jahre 1986 in Frankreich gegründet wurde und in Sachen Computer- und Videospiele sowohl auf Qualität, als auch auf Quantität setzt. „Irgendwann ein-

mal selber Spiele herstellen, die die Welt begeistern“ - mit diesem Gedanken spielten zu dieser Zeit fünf spielebegeisterte Brüder, ohne die es, aller Wahrscheinlichkeit nach, Ubisoft niemals gegeben hätte. Zu Beginn war es zwar nur eine Wunschvorstellung,

aber als weitere Teenager sich den Jungs anschlossen und die Idee kam, einen Charakter ohne Gliedmaßen zu programmieren, waren die Hoffnungen, einmal populär zu werden, ziemlich groß. Heute ist Ubisoft nahezu jedem Gamer bekannt, die Jungs haben

es also tatsächlich geschafft, ihre Wünsche zu realisieren. Mit 3500 Mitarbeitern ist die Firma mittlerweile weltweit in 21 Ländern mit Niederlassungen und in über 55 Ländern mit dem direkten Vertrieb von Produkten vertreten. Zu den bekannteren Niederlassungen

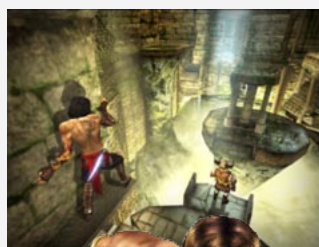


gehört beispielsweise Ubisoft Montréal, denn dort entstanden Titel wie Peter Jackson's King Kong oder Beyond Good & Evil. Zu letzterem Titel wartet man weiterhin auf die Ankündigung eines Nachfolgers, der von vielen Fans heiß erwartet wird. Hoffnungen dürfen sich die Fans immerhin machen, denn in Interviews wurde ein BG&E-Nachfolger nicht ausgeschlossen.

Durch Ubisoft sind bereits viele bekannte und beliebte Serien entstanden. Generell entwickelt der Konzern für alle erhältlichen Plattformen und somit werden auch wir Nintendo-Zocker konstant mit großen Marken wie Rayman, Splinter Cell und Prince of Persia bedient. Obwohl Ubisoft für ein

breites Spielesortiment zuständig ist, leidet keinesfalls die Qualität darunter. Berühmte Marken im Strategie-Genre (z. B. Die Siedler, erscheint demnächst auch für den Nintendo DS), die Referenz im Stealth-Action-Genre (Splinter Cell), Blockbuster-Filmlizenzen (z. B. King Kong) und weitere Highlights in sämtlichen Genres zeichnen Ubisoft aus. Hinzu kommt, dass die Ubisoft Spiele in 25 Sprachen lokalisiert werden und somit ein Großteil der Weltbevölkerung in den Genuss der Titel kommen kann. Zu Ubisofts Bestseller-Marken gehören unter anderem Rayman - mit weltweit über 15 Million verkauften Exemplaren - oder die Tom Clancy's-Reihe mit über 36 Million verkauften Einheiten.

Die Prince of Persia-Reihe



Obwohl der Titel Prince of Persia vielen erst seit wenigen Jahren bekannt ist, wurde die Kultmarke schon im Jahre 1989 von Jordan Mechner erschaffen. Es folgten zwar Fortsetzungen, aber spätestens beim Erscheinen von Prince of Persia 3D konnte sich die Serie nicht mehr durchsetzen. Die Wiederbelebung erfolgte im Jahre 2003, denn mit Prince of Persia: The Sands of Time gelang Ubisoft der Durchbruch im Action-Adventure Genre. Es folgten Prince of Persia: Warrior Within und Prince of Persia: The Two Thrones, die grafisch auch heute noch sehr beeindrucken.

**PLUS****Im Porträt: Ubisoft**

Für die Zukunft hat sich die Firma sehr viel vorgenommen. So möchte man etwa in den nächsten vier Jahren die Einnahmen verdoppeln. Um dies zu realisieren, wird untersucht, welche erschienenen Titel für den Virtual Console Service angeboten werden können und alle zwei Jahre werden drei neue, hochkarätige Marken auf den Markt kommen. Ubisoft setzt sehr viel Vertrauen in Nintendo und dessen Wii, was größtenteils an dem weltweiten Überraschungserfolg des Nintendo DS liegt, welcher bewies, dass nicht nur fantastische Grafiken der Weg zum Erfolg sind, sondern auch das Gameplay innovativ sein muss. Mit ganzen sieben Titeln möchte der Hersteller beim Wii-Launch vertreten sein und somit mehr liefern als Nintendo selbst. Die Launch-titel umfassen viele verschiedene Genres, es soll dadurch garantiert werden, dass sich für jeden etwas im Spieleangebot befindet. Mit Rayman Raving Rabbids erwartet uns

ein neuer Teil der berühmten Rayman Serie, der zwar Ende des Jahres für alle aktuellen Konsolen erscheinen, aber hauptsächlich für den Wii und den dazugehörigen innovativen Controller entwickelt wird. Diesmal handelt es sich jedoch nicht um ein klassisches Jump n'Run, sondern um eine Minispielsammlung, die eine Vielzahl verschiedener Spielchen umfasst. Mit Far Cry Vengeance, das wir euch in dieser Ausgabe anhand einer Vorschau etwas genauer vorstellen und Red Steel, dem Wii-Exklusiv-Titel, der von vielen bereits sehnsüchtig erwartet wird, hat der Hersteller zwei viel versprechende Spiele des Ego-Shooter Genres in Vorbereitung, die euch im wahrsten Sinne des Wortes die Waffe in die Hand drücken werden. Ob Ubisoft aus Red Steel eine Serie machen wird, hängt ganz vom Erfolg ab. Die Chancen stehen allerdings nicht schlecht, zumal der Titel in vielen Most-Wanted Charts ganz oben vertreten ist. Far

Cry hatte auf anderen Plattformen bereits einige Ableger spendiert bekommen und somit startet die Serie mit Far Cry Vengeance erstmals auf einer Nintendo-Konsole.

Zum Schluss bleibt zu sagen, dass wir Nintendo-Zocker den Firmennamen Ubisoft noch sehr oft hören und auch sehen werden und das nicht nur beim Wii-Launch, sondern auch noch lange danach. Bereits jetzt wurde verkündet, dass nach den sieben angekündigten Launch-Titeln eine Reihe weiterer Titel für den Wii folgen wird, wozu unter anderem auch Prince of Persia gehört. Wir sind gespannt, welche Titel uns in Zukunft noch erwarten werden und halten euch in unseren NMag-Ausgaben natürlich auf dem Laufenden!

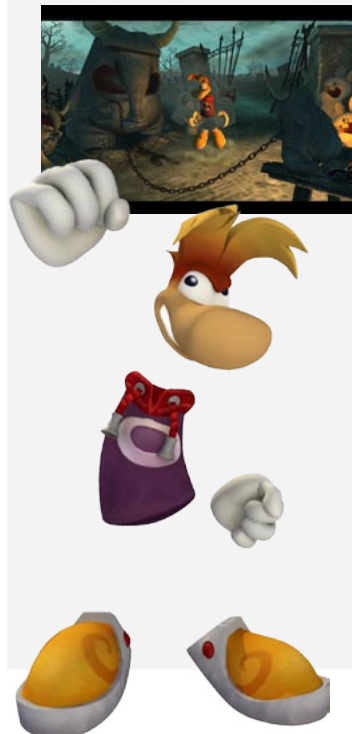
Damian Figoluszka

Ubisoft Montréal



Nachdem Ubisoft im Jahre 1996 an die Börse ging, führte der Hersteller seine weltweite Expansion unter anderem mit der Niederlassung in Montréal fort. Dort entstanden sehr viele erfolgreiche Franchises wie z. B. Splinter Cell, Rainbow Six und die Wiederbelebung der Prince of Persia Reihe. Das Team von Ubisoft Montréal durfte bereits viele Awards entgegennehmen, unter anderem für Peter Jackson's King Kong und die Prince of Persia Teile.

Die Rayman-Reihe



Der bekannte Held ohne Gliedmaßen wurde im Jahre 1995 von Michel Ancel geschaffen und erfreut sich seither an größter Beliebtheit. Angefangen als Jump'n Run, gibt es Rayman heute selbst als Golf- oder Bowlingspiel für Handys. Von den bisher neun erschienenen Rayman-Teilen wurden bisher über 15 Million Exemplare verkauft, der zehnte Teil wird Ende des Jahres in Form einer Minispielsammlung für aktuelle Plattformen veröffentlicht.

„Paradigmenwechsel des Spielens“



KALENDER

Das passiert alles im November

2.11. Das Brett unter die Füße geschnallt und hinab geht's den Berg. Tony Hawk's Downhill Jam aus dem Hause Activision hat seinen Weg in die Verkaufsgale gefunden.	2	3	4	5
			9.11. Neues Futter für den GameCube. EA macht mit Need for Speed: Carbon die virtuellen Straßen unsicher.	10
11	12	13	10.11. Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau und Rot erscheinen für den Nintendo DS und GBA.	
16		19.11. Endlich ist es soweit. Als erstes auf der Welt erscheint Wii in den USA. Europa folgt drei Wochen später.	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	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 Figoluska, Emanuel Liesinger

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, Katrin Konen, John Grießer

Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 14.10.2006

Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten
Für Vollständigkeit und Richtigkeit von Terminangaben wird keine Gewähr übernommen.

Meinung von abgebildeten Leserbriefen können sich von der der Redaktion unterscheiden.

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 Einsender, diese auf n-mag.de bzw. im NMag zu veröffentlichen.

Weitere Informationen auf www.n-mag.de

PARTNER

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören

playWii

Zelda-Universum

Games
Cathedral.de

wiifans.de

ZELDA ONLINE DE

WiiInsider.de

Z-elda.com

PLANET DS DE

NINTENDO
POWER

GamingFreakz.de

MY-NAMELESS.DE

nFreaks.de

ZELDA
EUROPE

Wii-live!

GoldenSun
Zone

Wii-Galaxy.de

ZFANS.DE

Nintendo-LAN
.de