

# NMAG

**Wii, Wii,  
Hurra!**  
Was sagen  
Publisher  
zur Wii?

## **WEIHNACHTS-HITS**

Was gehört unter'n Baum?

## **ALLE JAHRE WIEDER**

Warum 2006 Nintendos Jahr war.



**BABY-MISSION AUF DEM RÜCKEN EINES DINOS.**

## Liebe Leser!

Wir können es selbst kaum glauben, aber wir haben schon wieder Dezember! Am 8. steht endlich der Wii Launch vor der Tür - und somit auch der Release vom wohl meist erwarteten Spiel der letzten Jahre: Zelda: Twilight Princess. Zwei solche Großkaliber an einem Tag dürften für die meisten von uns wohl am ehesten mit dem Aufeinanderfallen aller Feiertage eines Jahres vergleichbar sein. Damit hat aber auch die lange Zeit des Wartens ein Ende... Lange Wochen im Zeichen utopischer Gerüchte, wir erinnern an NintendoOn, und die beinahe winzigen Newshäppchen von Nintendo die in der Regel mehr Fragen aufwarfen als sie beantworteten.

Die letzten Stunden bringen wir gemeinsam auch noch um die Ecke, denn in dieser Ausgabe präsentieren wir euch alle wichtigen Weihnachtstitel für Nintendo DS und GameCube! Wir wünschen euch viel Spaß beim Durchstöbern und Lesen dieser Ausgabe und allen erdenklichen Spaß mit Wii. Und vergesst nicht: Playing is Believing. In diesem Sinne,

**Euer NMag Team**

## KOMPAKT

GameNews	3
Leserecke	4
Wii Loft	9
Publisher Statements	10

## TEST

 Tenchu Dark Secret	8
 Asphalt Urban GT 2	10
 Yoshi's Island DS	12
Pokemon Mystery Dungeon	14
Phoenix Wright	17
Sudoku Master	18
FIFA 06	20
Sims 2 Haustiere	22
Splinter Cell Double Agent	26

## VORSCHAU

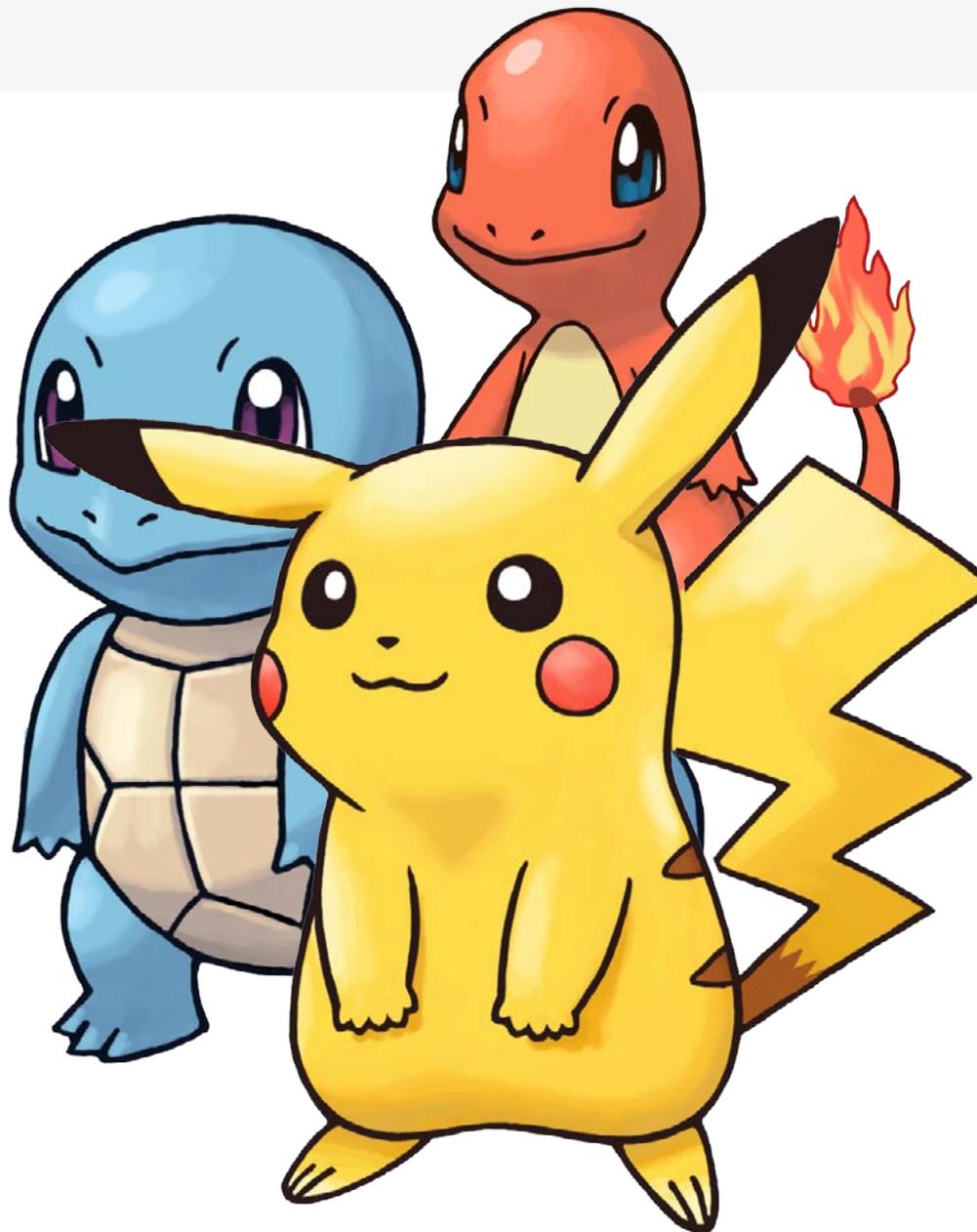
 Excite Truck	30
 Necro Nesia	31

## PLUS

Alle Jahre wieder	32
Im Portrait: Sega	36

## INTERN

Editorial	2
Kalender	40
Impressum	40
Partner	40
Vorschau	39



Ich wär so gern ein Pokemon. Kein Problem. In Mystery Dungen Team Rot und Blau schlüpft ihr in die Rolle eines Retter-Pokemons. Lest mehr dazu  **14** auf Seite 4.

## LEBENSFROH

Farbenfroher Sims-Teil für Wii



Mit der Vorstellung des sich in Entwicklung befindenden Sims-Ablegers für Wii schaffte es EA tatsächlich, uns Videospiele zu überraschen. Und dass nicht, weil wir kein Sims für Wii erwartet hätten, sondern aufgrund der Tatsache, dass sich das Design des Titels von dem der Vorgängerversionen extrem unterscheidet. Die Sims für Wii erinnert vom Design her an eine Mischung aus Animal Crossing und Harvest Moon. Eine bunte Spielerwelt, gepaart mit niedlichen

Figuren, die an Miis erinnern, sollen mehr das jüngere, als das ältere Publikum ansprechen. Das Spielprinzip bleibt allerdings das Gleiche. Ihr erstellt euer eigenes Wohnhaus, wobei ihr eine große Anzahl an Einrichtungs- und Baugeschäften zur Verfügung habt. Diesmal gestaltet ihr euer Haus allerdings mit Hilfe der Wii Remote. Ein wichtiger und von Vorgängerversionen bekannter Aspekt ist auch die Achtung auf die Bedürfnisse eurer Charaktere. Der Bedarf an Essen, Trin-

ken und weiterer Dinge muss natürlich gedeckt werden, damit euer Sim keine Beschwerden hat. Für Sims würde sich das WiiConnect24-Feature sehr anbieten. So könnte EA regelmäßig neue Einrichtungsgegenstände als Update anbieten, die den Wiederspielwert wesentlich erhöhen würden. Ob ein solches Feature in Planung ist, wurde bisher nicht bekannt gegeben.

Damian Figoluszka

## 'NE MENGE

Bandai Namco mit massiver Wii-Unterstützung

Dass Nintendo alles daran setzt, damit die Dritthersteller-Unterstützung in der neuen Konsolengeneration besser ausfällt als in den Generationen zuvor, ist schon länger bekannt, aber dass einige Entwickler sich bezüglich der Wii Konsole so dermaßen in's Zeug legen wie Bandai Namco, überrascht dennoch sehr. So befinden sich laut dem japanischen Entwickler, der unter anderem für die Tales of-Reihe bekannt ist, satte 30 Spiele für Nintendos Wii

in Entwicklung. Zum Vergleich: Für die Konkurrenzplattformen PS3 und Xbox 360 arbeitet man momentan an 10 Spielen. Man darf sehr gespannt sein, um welche Titel es sich handelt, bekannt sind bisher Titel wie Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2, Final Furlong oder SD Gundam G Breaker. Mit etwas Glück erwartet Wii Besitzer gar ein neuer Tekken-Ableger, Baten Kaitos oder Soul Calibur.

Damian Figoluszka

## EASY GOING

Vereinfacht Texteingabe dank eZiText-Lizenz

Um die Eingabe von Texten bei der Wii Konsole zu vereinfachen, sicherte sich Nintendo für die Plattform nun die eZiText-Lizenz von Zi Corporation, die auch beim Nintendo DS eingesetzt wird und eine einfache und schnelle Texteingabe per Handschrift auf dem Touch-Screen ermöglicht. Für Zi Corporation ist dies ein großer Erfolg,

weil sich die eZiText-Lizenz nun auch außerhalb der mobilen Plattformen ausbreitet, bei denen diese schon oft zum Einsatz kam. Man darf gespannt sein, inwiefern sich Nintendo damit einen Vorteil im Next-Generation Wettbewerb verschaffen kann.

Damian Figoluszka

## POTENZIAL

EA über die Wii-Pläne des Unternehmens

EAs Senior Vice President John Schappert schilderte in einem Interview mit Gamespot die Wii-Pläne des Unternehmens. Das eher magere Start-Lineup des Unternehmens für Nintendos New-Gen Konsole erklärte er damit, dass anfangs zwar mehr Launch-Titel für Wii geplant waren, diese jedoch aus Kostengründen nur einfache Ports anderer Plattformen

sein würden. Deswegen konzentrierte man sich lieber auf wenige Titel, die speziell für Wii angepasst erscheinen und somit die Fähigkeiten der Konsole ausnutzen. Die Rede ist von Madden 07, dessen Erfolg ausschlaggebend dafür sein wird, ob Madden 08 auch erscheinen wird und Need For Speed Carbon. Mit den gesammelten Erfahrungen wird in Zukunft schließlich

eine Vielzahl weiterer Projekte folgen. Bis auf die schon bekannten Titel SSX, Tiger Woods und The Godfather nannte er keine weiteren Namen, man solle aber mit einem sehr starken EA Support rechnen. Relativ überraschend kündigte Schappert an, dass in Zukunft auch die Online-Fähigkeiten der Konsole ausgenutzt werden. Gerne würde er damals von EA ent-

wickelte SNES und Mega-Drive Titel auf Nintendos Virtual Console Service sehen, allerdings bestehen hierbei noch Lizenzprobleme. Auch wird eine Anzahl zukünftiger EA Titel für Wii sehr wahrscheinlich auch Onlinemodi beinhalten, was beim Gamecube und Nintendo DS bisher leider nicht der Fall war.

Damian Figoluszka

# LESERECKE

Eine Brieftaube hat zwar nicht den Weg zu uns gefunden, dafür habt ihr uns wieder Emails zugesandt.



## Einkaufsliste

Hi NMag-Team, erstmal ein fettes Lob an euch. Ihr macht ein echt tolles Heft. Jetzt aber zu meiner Frage: Wie sehen eigentlich eure persönlichen Einkaufslisten für den 8. Dezember aus?

**Malte**

Hallo Malte.

Am 8. Dezember steht bei uns Pizza auf dem Speiseplan. Dazu werden wir uns ein Tag zuvor mit dem gesamten Sortiment an Tiefkühlpizzen einkaufen. Die angesammelten Kalorien nach dem Verzehr der Pizzen wollen wir mit ein paar Runden Wii Sports verbrennen, bevor wir uns wieder in die Welt Hyrules mit Link auf dem Rücken von Epona stürzen ;)

## Gehirnjogging 2

Hallo liebes NMag-Team!

In der letzten Ausgabe habt ihr in einer News kurz das Spiel Dr. Kawashimas Gehirnjogging 2 erwähnt. Meint ihr damit Big Brain Academy oder gibt es tatsächlich eine Fortsetzung von Dr. Kawashimas Gehirnjogging?

**Jürgen**

Hallo Jürgen.

Es gibt eine neue Gehirntrainingssoftware für den DS von und mit Dr. Kawashima, die in Japan bereits erschienen ist. Für Europa ist das Spiel zwar noch nicht angekündigt, doch durch den großen Erfolg des ersten Teils dürfte die Ankündigung für Europa nur noch eine Frage der Zeit sein.

## Erscheinungstermine

Hallo NMag-Team!

Habt ihr eigentlich einen festen Zeitplan, wann eine Ausgabe erscheint?

**Kevin**

Hallo Kevin.

Einen festen Erscheinungstermin für eine Ausgabe haben wir meistens nicht. Wir arbeiten frei nach dem Motto, dass mehr wie sechs Wochen zwischen einer alten und neuen Ausgabe nicht vergehen sollten. Damit trotz dieser doch recht lockeren Verhältnisse keiner mehr die neue Ausgabe verpasst, haben wir nun ein Newslettersystem eingeführt, bei dem du dich anmelden kannst und dann von uns am Erscheinungstag benachrichtigt wirst.

## Feedback ausdrücklich erwünscht!

Wir können nie genug Post von euch bekommen. Schreibt einfach eine Email an [redaktion@n-mag.de](mailto:redaktion@n-mag.de)

Wir freuen uns schon auf eure Nachrichten.

# Umfrage

In der vergangenen Ausgabe haben wir aufgerufen, nach dem Nintendo Wort des Jahres zu suchen. Dazu haben wir eine Umfrage auf n-mag.de gestartet. Zwei Wörter haben sich dabei ein Kopf an Kopf - Rennen geliefert.

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, welche Disziplin in Wii Sports euer Favorit ist.

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

Hier das Ergebnis der Abstimmung:

Wiiemote

Touch! Generations

WiFi Connection

Intuitiv

## Mail us

Falls du eine Frage zu einem Test oder Bericht im NMag hast, kannst du den Verfasser nun direkt erreichen. Dazu steht unter jedem Artikel die E-Mailadresse des Redakteurs.

Also nur keine Scheu, wir freuen uns schon auf eure Nachrichten!

## Fakt ist, dass...

... das NMag-Team an den Weihnachtsmann glaubt, an den Osterhasen aber nicht.

... die Internetverbindung der Wii auch eine WPA-Verschlüsselung bietet

... Doshin The Giant für den GameCube das erste Spiel mit deutscher Sprachausgabe von Nintendo war

... Super Paper Mario auf der Wii erscheinen wird

... das blaue Licht der Wii nicht immer leuchtet.

## Newsletter



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

# Wii Charts

1.



1. The Legend of Zelda Twilight Princess

2.



Red Steel

3.



Super Smash Bros. Brawl (2007)

4. Super Mario Galaxy (2007)

5. Metroid Prime 3 Corruption (2007)

6. Resident Evil: Umbrella Chronicles (noch kein Termin)

7. Far Cry Vengeance

8. Excite Truck (2007)

9. Call of Duty 3

10. Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (noch kein Termin)

# wii™ Loft

Im Rahmen der europäischen Markteinführung Wiis veranstaltete Nintendo für die Presse eine Tour, in deren Rahmen man „die spannendste Videospiel-Neuheit des Jahres in entspannter Atmosphäre selbst erleben“ konnte. Und soviel steht fest: Die Einladung hat nicht zuviel versprochen!





Die Tour war wirklich einmal was völlig anderes. Wii antesten fernab vom stressigen Messgedränge in einem unglaublich stilvoll eingerichteten Loft. Dazu mietete Nintendo in den vier großen Medienstädten Hamburg, Berlin, München und Köln Wohnungen von Privatpersonen an, um hier nicht zuletzt den General Interest Medien wie Tageszeitungen oder Radiosendern sein neues Flaggschiff zu präsentieren. Am 15. November haben wir vom NMag uns auf den Weg in die Hauptstadt gemacht und Nintendo einen Besuch abgestattet.

## 2. Hof Quergebäude 5. Stock

Das Auffinden der Wohnung selbst gestaltete sich glücklicherweise sehr einfach. Die Location befand sich nahe dem Stadtzentrum, was man neben einem Blick auf die Landkarte am ehesten durch den von der Straße aus wunderbar sichtbaren Fernsehturm erkennen konnte. Vom S-Bahnhof aus gute 10 Minuten benötigte man bis zur Haustür, an der ein unscheinbares Schild von dem Event kündete. Durch die zwei Innenhöfe hindurch betrat man das Treppenhaus eines unscheinbaren Backsteinhauses. Dieses sah allerdings nicht mehr ganz so frisch aus – kaum aber hatten wir das Loft erreicht, klappte uns erstmal die Kinnlade runter. So eine stilvoll eingerichtete Wohnung hat man selten gesehen, wie wir später noch erfahren, kam der passend zur Konsole weiße Glanz nicht von Ungefähr: Innenarchitekten waren hier am Werk! Doch spätestens als wir Zelda auf dem Screen erblickten, klingelte es in unseren Köpfen und wir wuss-

ten wieder, weshalb wir hier waren: Zum Spielen!

## Was das Spielerherz begehrt

Nintendo stellte zwei Konsolen bereit, mit denen man auf großen Flachbildschirmen 15 Previewfassungen aller wichtigen Launchtitel anspielen konnte. Auch waren Spikes Necro-Nesia und Excite Truck vor Ort, über die ihr in separaten Previews im Heft mehr erfahrt. Die Atmosphäre im Loft war beinahe schon familiär – gemütliche Sitzzecken luden zum Spielen ein und man konnte nach Lust und Laune auswählen, was, wann, wie lange gespielt wurde. Einfach ein kurzer Wink zum Techniker und das Wunschspiel fand seinen Weg in den Slot der Wii. Entgegen erster Befürchtungen funktioniert das Spielen im Sitzen mindestens genauso gut wie im Stehen, auch wenn Wii Sports im Stehen einfach authentischer wirkt. Neben dem Spielspaß hatte Nintendo auch für das leibliche Wohl gesorgt: Die amerikanische Küche bot Snacks, Getränke und Häppchen aller Art. Durch das Anspielen der in der Regel großartigen Spiele verging die Zeit wie im Fluge. Das Wii Loft Event bot uns die einmalige Gelegenheit, noch vor Markteinführung Hand an alle wichtigen Titel in einer einmaligen Atmosphäre anzulegen. Wir können den 8. Dezember kaum erwarten!

**Robert Rabe**  
[robert.r@n-mag.de](mailto:robert.r@n-mag.de)



**NMag in den Händen der Vertreter der Nintendo Pressestelle: Tim Ende-Styra (links) und Alexandra Tschacher (rechts).**

**Gewinnspiel**

## Gut gewärmt durch den Winter

Mit dem Anbruch der kalten Jahreszeit stehen warme Getränke wieder hoch im Kurs. Wir verlosen im Rahmen des Wii Launches in Europa 2 Wärmflaschen im Wii-Design! So nehmt ihr teil: Schickt uns ein Foto mit euren Erlebnissen zum Wii Verkaufstart oder schreibt einen kleinen Artikel mit maximal 100 Wörtern. Unter den besten Einsendungen werden die Gewinner der Taschen ermittelt. Schickt

einfach eine E-Mail mit eurer vollständigen Adresse und dem Foto / Bericht an [redaktion@n-mag.de](mailto:redaktion@n-mag.de). Wir benachrichtigen die Gewinner per Mail und verschicken euren Preis postwendend. Einsendeschluss ist der 16. Dezember Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Für eine eventuelle Beschädigung des Gewinns wird keine Haftung übernommen.

Wir bedanken uns bei Nintendo und der Euro RSCG ABC für die Bereitstellung der Preise



Anlässlich des bevorstehenden Wii Launches befragten wir einige große 3rd Party Publisher, wie sie die Zukunft der Wii sehen. Auf den folgenden Seiten lest ihr alles über die Erwartungen von UbiSoft, THQ und EA.

**Martin Lorber, EA**



**Was erwartet sich EA von Wii?**

Wir gehen davon aus, dass es Nintendo mit Wii gelingen wird, neue Zielgruppen für das Videospiele zu begeistern. Das innovative Konzept wird sicherlich Auswirkungen auf die zu erwartenden Spielekonzepte haben.

**Wie sehen Ihre ganz persönlichen Hoffnungen, die Sie in Wii setzen, aus?**

Diese decken sich mit den Erwartungen von EA :-).

**Welche Highlights darf man in Zukunft von EA erwarten bzw. wie wird der Support generell aussehen?**

EA wird Wii mit einem beeindruckenden Start-Lineup unterstützen.

**Eugen Knippel, UbiSoft**



Ubisoft freut sich sehr auf die neue Konsole. Der Wii bietet durch die neue und innovative Steuerung zahlreiche Möglichkeiten, das bekannte Gameplay auszubauen und um verblüffende Spieleigenschaften zu erweitern. Zum Launch der Konsole bringt Ubisoft sieben Titel, welches wohl eine einmalige Form der Unterstützung darstellt! Für das Erste Quartal 2007 sind dann noch mal weitere sieben Spiele in der Entwicklung. Ubisoft ist der Third-Party-Entwickler mit dem umfassendsten Line-Up und liefert eine TOP Unterstützung für Nintendo's Wii. Wir sind überzeugt davon, dass dieses Konzept viele so genannte Casual Gamer ansprechen wird, aber auch erfahrenen Zockern genug Herausforderungen bietet. Was anderen Konsolen bislang nur mit den wenigsten Titeln gelungen ist, versucht Nintendo nun im großen Stil zu meistern, und zwar den Spagat zwischen Hardcore-Spielern und Mainstream zu schaffen

Ich hoffe, dass meine persönliche Erwartungshaltung von vielen Menschen geteilt wird und die Konsole sowie ihr innovatives Konzept, den Spielspaß uneingeschränkt in den Mittelpunkt rückt.

Wie bereits erwähnt, erwarten den Spieler 14 Wii-Titel, die eine Mischung aus brandneuen Games und bereits etablierten Marken darstellen und somit jeden Geschmack treffen werden. Red Steel, zum Beispiel, wurde von Beginn an speziell für Wii und dessen einzigartige Eigenschaften entwickelt und wird nicht umsonst als einer der Must-Have Titel gehandelt. Auch in Zukunft kann man mit einer starken Unterstützung rechnen, mehr möchte ich an dieser Stelle aber nicht verraten...

**Paul Ashcroft, THQ**



Ich freue mich sehr auf Nintendos Wii und bin sicher, dass wir eine Vielzahl an neuen, aufregenden Spielen erleben werden. Mit der intuitiven und äußerst innovativen Bedienung, technischen Perfektion und gelungenem Design hat die neue Konsole großes Potential, den Weg ins Wohnzimmer zu finden und damit langfristig massenmarkttauglich zu werden. Damit ist Nintendo ganz klar auf die Bedürfnisse der Spieler eingegangen.

Es sind nicht „nur“ technische Neuerungen wie z.B. eine hervorragende Grafik, noch mal höhere Bildschirmauflösungen und so weiter, die den Erwartungen entsprechen, die Videospiele von heute an das Design moderner Unterhaltungselektronik haben. Viel entscheidender ist der Spieleinhalt. Das Spielerlebnis und damit die Langzeitmotivation sind die Schlüsselfaktoren, um die Spielergemeinde an eine Plattform zu binden und um potentielle neue Zielgruppen zu erschließen. Nintendo beweist eindrucksvoll mit der Wii-Konsole, welche Innovationsschübe eine neue Plattformgeneration liefern kann.

THQ als führender Anbieter im Markt der Nintendo-Software rechnet fest damit, dank der großen Begeisterung für Nintendos Wii sich auch in diesem Segment führend zu etablieren. Starke Titel von THQ, wie das neue Disney•Pixar-Abenteuer „Cars“, die beliebte Serie „SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe“ oder auch das Filmabenteuer „Der tierisch verrückte Bauernhof“ werden zu den ersten Titeln gehören, die auf Wii perfekt zur Geltung kommen werden. Ich bin mir sicher, dass unser Geschäft durch die neue, höchstattraktive Nintendo-Konsole merklich anziehen wird - genauso wie Nintendo von den starken THQ-Titeln des kommenden Weihnachtsgeschäfts profitieren wird.



# TENCHU DARK SECRET

Tenchu hat das Stealth Shooter-Genre eröffnet, dessen bekanntester Vertreter wohl Metal Gear ist. Seit dem ersten Teil anno 1996 genießt die Reihe einen recht guten Ruf, doch wird der DS-Ableger diese Qualität fortsetzen können?

Entwickelt wurde Tenchu für den Nintendo DS von From Software, welche zu Game-Cube-Zeiten bereits Rune abgeliefert haben. Mit Tenchu beschäftigt sich From Software seit 2004, in den Jahren zuvor wurde es von Acquire entwickelt. Zwar konnte ein Vergleichstest der Fassung einer Fremdkonsole durch Spielspaß überzeugen, doch mit Tenchu: Dark Secret liefert From Software für Nintendos Dual Screen leider einen Ableger der Reihe, der dieser nicht gerecht werden kann.

Wie von vielen Action-Adventures bekannt, beginnt auch die Story von Tenchu: Dark Secret mit einem Vorfall, in den eine Prinzessin verwickelt wird. Sie wird von einem Giftpfel getroffen, der von Banditen abgefeuert wurde, die in der Stadt lauern. Im letzten Moment kann das Schlimmste verhindert und die Bande der Übeltäter vertrieben werden. Weshalb sich die Prinzessin in der Stadt aufhält und wie es kommt, dass wir zufällig vor Ort sind, ist nicht ersichtlich. Es folgt eine Reihe storyloser Aufgaben, wie beispielsweise „Töte alle Gegner“ oder „Befreie die Geisel“. Hier hätte man wenigstens liebevollere Aufgaben erwarten können, die auch Zusammenhang haben.

Man hat die Wahl zwischen zwei Charakteren, welche sich anders als im Spiel geschrieben recht wenig voneinander unterscheiden. Gespielt wird Tenchu in der isometrischen Sicht, die für DS Verhältnisse recht nett anzuschauen ist. Das Spielgeschehen befindet sich auf dem oberen Bildschirm, der Touchscreen zeigt die Karte an. Weil die Geg-

ner zuerst auf der Karte zu sehen sind wenn man sich ihnen nähert, ist es sinnvoll, auf diese sehr oft zu schauen und anschließend auf dem oberen Bildschirm den Feind auszuschalten. Mit der kaum existierenden Computerintelligenz kommen wir auch schon zur nächsten Spielspaßbremse in Tenchu DS. Vermutlich haben die Gegner Bananen in den Ohren, denn auf Geräusche, die beim Annäherungsversuch entstehen, gibt es keinerlei Reaktion und auch mit den Augen scheinen sie erhebliche Probleme zu haben. Läuft man zwei Meter links an ihnen vorbei, wird man nicht bemerkt und man kann sie wunderbar mit einem Tastendruck niederstrecken, welches mit einem „Uuuah“ unterstrichen wird und von der Soundqualität her an Gameboy-Zeiten erinnert. Eine ähnliche Qualität hat leider auch die Musik, die sich häufig wiederholt und ziemlich lieblos wirkt.

Insgesamt hat Tenchu laut Herstellerangabe 40 verschiedene Level, eine beachtliche Zahl, wobei das „verschieden“ in diesem Fall nicht so ernst genommen werden darf. Erfreulicherweise bietet das Spiel einen Online-Modus, in dem eine Art Shopping-Kanal vorzufinden ist, wo sich Spieler der ganzen Welt mit

Items austauschen können.

Zwar wird Tenchu anlässlich des kaum vorhandenen Spielspaßes wohl ziemlich wenig Käufer finden, die das Spiel auch intensiv erforschen und spielen werden und somit kann man davon ausgehen, dass Online nicht immer eine Vielzahl anderer Spieler aufzutreffen sein wird, aber

immerhin wurde hier an einen Online-Modus gedacht, den man nicht bei vielen Nintendo DS Titeln vorweisen kann. Natürlich wird auch ein Spiel wie Tenchu: Dark Secret Käufer finden, sonst hätte es Nintendo nicht in Europa veröffentlicht. Die Anzahl dieser hätte man jedoch durch ein wenig mehr Entwicklungszeit erheblich steigern können. Wie man an Tenchu sieht, passieren auch Nintendo Fehler, welche man ihnen aber in Angesicht anderer Spiele leicht verzeihen kann. Auf jeden Fall ist Tenchu nur den Hardcore-Tenchu-Fans zu empfehlen, allen anderen raten wir entweder auf Zelda Phantom Hourglass zu warten, oder das Geld in die Wii-Konsole samt Zelda Twilight Princess zu investieren.

Emanuel Liesinger  
emanuel.l@n-mag.de



Eine richtig gelegte Mine kann eine sehr effektive Waffe sein.



Besondere Aktionen werden manchmal mit einem Artwork auf dem Touchscreen belohnt.

## Tenchu Dark Secret



Entwickler:  
Publisher:  
Genre:  
Spieler

Nintendo  
From Software  
Stealth  
1-4

### Fazit:

Enttäuschender Ableger der Tenchu-Reihe

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.



# ASPHALT URBAN GT 2

Nach Gamelofts rasantem Racer Asphalt Urban GT, der neben Ridge Racer DS zum Launch des Nintendo DS das Rennspielgenre auf Nintendos Handheld der Ideen vertreten konnte, folgt nun mit polizeilicher Begleitung der Nachfolger, der sich schlicht und einfach „Asphalt Urban GT 2“ nennt, ebenfalls von Gameloft entwickelt wurde und die negativen Punkte des ersten Teils auszubügeln versucht. Publisher Ubisoft versorgte uns glücklicherweise mit einem Testmuster des Titels und wir sind überrascht, wie gut sich der Nachfolger tatsächlich gibt!

## Auch der Umfang eines Handheld-Racers kann riesig sein

Zu Beginn müssen Fans von stimungsvollen Intros leider feststellen, dass dieses gar nicht vorhanden ist. Ihr bekommt nach der Anzeige der Entwicklerlogos direkt den Titelschirm zu sehen. Dort zu Hören gibt es diesmal Lizenzmusik, nämlich Moby mit dem Song „Lift me up“, der sich nach stundenlanger Spielzeit als Ohrwurm entpuppt, weil er nicht änder- oder abstellbar ist und in jedem Menüpunkt abgespielt wird. Bevor die Raserei beginnt sollte man die Möglichkeit, die Steuerung bis in's letzte Detail selbst einstellen zu können, auf jeden Fall nutzen, um so die selbst bevorzugte Tastenbelegung zu speichern. Nun besteht die Mög-

lichkeit im Arcade-Modus vorerst zu trainieren, um im Evolution-Modus, dem Herzstück des Spiels, direkt voll loslegen zu können. Der schon vom Vorgänger bekannte Evolution-Modus bietet ganze 62 Meisterschaften, die in verschiedenen Kategorien wie Straßenrennen, Stadtprüfungen oder Speedway-Rennen zu finden sind und jeweils drei bis fünf Aufgaben beinhalten. Zu jeder Meisterschaft werden nur bestimmte Fahrzeuge zugelassen, die in der Fahrzeugliste nachgesehen werden können. So gibt es beispielsweise Aufgaben, bei denen lediglich Motorräder zugelassen werden oder aber Aufgaben, die nur mit Fahrzeugen, welche weniger als 300 PS unter der Haube haben, gemeistert werden können. Ist man nicht im Besitz von wenigstens einem der für eine Meister-

schaft zugelassenen Autos, dann kann an dieser so lange nicht teilgenommen werden, bis man sich ein solches besorgt. Anschaffen kann der Spieler sich Fahrzeuge beim Autohändler, der dafür natürlich Geld verlangt, welches auf der Strecke gesammelt oder durch das Absolvieren von Meisterschaften gewonnen werden kann. Gelegentlich bringt das Gewinnen von Meisterschaften jedoch auch ein Fahrzeug als Zusatzpreis zu den dicken Moneten. Die Fahrzeugauswahl ist für Handheldverhältnisse sehr beeindruckend. Mehr als 44 lizenzierte Autos, vom VW Golf bis hin zu PS Monstern wie dem Lamborghini Murciélagó, der schon beim Vorgänger für eine fast schon unkontrollierbar schnelle Fahrt sorgte oder gar einigen Motorrädern, bietet Asphalt Urban GT 2 eine Viel-

zahl verschiedener Karossen. In der sogenannten Halle besteht die Möglichkeit, die Fahrzeuge, die im Besitz des Spielers sind, von der Leistung bis hin zum Aussehen zu verbessern. Hierbei bietet der Titel zwar noch lange nicht so viele Möglichkeiten wie ein Need For Speed Carbon, aber das stört recht wenig, weil nicht dies das Hauptziel Gamelofts war, sondern vielmehr das gute Gameplay.

## Rennspielaction vom Feinsten

In Asphalt Urban GT 2 macht nur eines Sinn: Gas geben und ordentlich Nitro zünden! Dabei kommt das Geschwindigkeitsgefühl trotz fehlendem Tunnelblick sogar noch besser rüber, als beim ersten Teil des Racers. Das Renngeschehen erinnert ein wenig an

## Kompakt

- ➔ 62 Meisterschaften
- ➔ 44 lizenzierte Autos
- ➔ 14 verschiedene Strecken
- ➔ Deutsche Sprachausgabe
- ➔ Multi-Card Mehrspielermodus für bis zu 4 Spieler

Um bei hoher Geschwindigkeit das Driften zu beherrschen, bedarf es an Übung.



Dank Touch-Screen hat man die Gegner auf einer großen Karte jederzeit im Auge.

Burnout, wo sich der Spieler ebenfalls zwischenzeitlich die Frage stellt, welchen Sinn die Bremse bei einem solchen Racer doch hat. Pausenlos Gas geben und ständig bis zu Dreifach-Turbo-Boosts nutzen reicht für den Großteil der Meisterschaften bereits

aus, um die Konkurrenz meilenweit hinter sich zu lassen. Hier zeigt sich einer der wenigen negativen Punkte in Asphalt Urban GT 2. Ein Vorsprung von bis zu 1,5 Minuten bei nur zwei Runden Fahrt ist keine Seltenheit, oft kommt sich der Spieler dadurch ziem-

Mit leicht gefüllter Boost-Leiste kann die Aufholjagd beginnen!

lich unterfordert vor. Hier hätte man den Schwierigkeitsgrad ruhig um einiges höher schrauben können, damit auch wirklich um den Sieg gekämpft werden muss. Die bis zu sieben Konkurrenten machen dem Spieler auf der Strecke sehr selten Probleme, einzig der Gegenverkehr, sowie die Polizei können gelegentlich für Schwierigkeiten sorgen. Mit dem Freund und Helfer Polizei hat man es sehr oft zu tun. Der Freund und Helfer entpuppt sich im Spiel jedoch als Feind und Störfaktor. Wilde Raser werden natürlich von Streifenwagen mit Blaulicht verfolgt, welche versuchen, für Ordnung auf der Straße zu sorgen und ordentliche Strafzettel zu verteilen. Auf dem oberen Bildschirm ist eine Wanted-Leiste zu sehen, je mehr diese gefüllt ist, desto mehr Gesetzeshüter hat man am Hals. Bei gut gefüllter Wanted-Leiste kommen gar Helikopter zum Einsatz, welche versuchen, den Wagen mittels Laserstrahlen außer Gefecht zu setzen. Durch massive Verfolgungsjagden der Polizei, sowie dichtem Gegenverkehr und hoher Geschwindigkeit dank Turbo-Boosts, muss oft auf eine gute Übersicht verzichtet werden. Dafür kann Asphalt Urban GT 2 mit hohem Spielspaß auftrumpfen.

### DS = Grafikniete?

Grafisch gehört der Titel definitiv zur DS-Elite. Trotz hoher Geschwindigkeit, sehr vielen Details und für DS Verhältnisse sehr guter 3D Grafik gerät das Spiel nicht in's Stocken. Hier zeigt sich, was Nintendos Handheld

bei guter Ausnutzung der Hardware wirklich leisten kann. Die vom Vorgänger bekannten Pop-Ups wurden verbessert und fallen nun weniger auf, existieren aber weiterhin. Störend sind diese aber keinesfalls, denn bei einer Verfolgungsjagd mit der Polizei mit bis zu mehr als 350 Km/h und einem hohen Gegner-, sowie Verkehrsaufkommen wird darauf herzlich wenig geachtet. Im Gegensatz zum ersten Teil von Asphalt Urban GT, wo das Rammen eines zivilen Fahrzeuges recht wenig ausmachte, können nun gar größere Unfälle mit fliegenden Autos verursacht werden. Auch besteht die Möglichkeit, Konkurrenten durch eine aggressive Fahrweise in einen Unfall zu verwickeln, wofür es sogar als Belohnung etwas Geld gibt. All dies sind nicht unwesentliche Vorteile gegenüber dem Vorgänger und verschaffen dem Titel eine bessere Note im Spaßfaktor.

Damian Figoluszka  
damian.f@n-mag.de

## Asphalt Urban GT 2



**Entwickler:**  
**Publisher:**  
**Genre:**  
**Spieler**

Gameloft  
Ubisoft  
Rennspiel  
1-4

### Fazit:

Ein für Rennspielfreunde sehr empfehlenswerter Nachfolger eines Spiels, das damals schon überzeugen konnte.

Wir danken Ubisoft für die Bereitstellung des Testmusters.



TEST

Yoshi's Island DS | Nintendo DS

# YOSHI'S ISLAND DS

Nach elf Jahren schickt Nintendo euch auf die Insel der kleinen Dinos zurück.

Nach dem Remake auf dem GameBoy Advance erwartet euch auf dem Nintendo DS nun ein brandneues Abenteuer.



Als es auf der diesjährigen E3 angekündigt wurde, neigte man dazu es im Wii-Trubel zu vergessen. Doch eingefleischte Nintendo-Fans hofften bereits lange Zeit auf einen Nachfolger des Meisterwerks von 1995. Wie wir es von Nintendo seit einiger Zeit bereits kennen, wurde auch Yoshi's Island DS nicht im eigenen Hause entwickelt, sondern von Artoon. Unter anderem arbeiten hier der Sonic Erfinder Naoto Oshima, sowie einige weitere ehemalige Mitglieder des „Sonic Team“. Artoon zeichnet sich bereits für

Yoshi's Universal Gravitation (GBA) verantwortlich, und einige dürften auch Blinx für die Xbox kennen, das ebenfalls von Artoon geschaffen wurde. Viele hatten nicht ganz zu unrecht die Befürchtung, dass ein externer Entwickler nicht gut genug wäre um ein Spiel wie Yoshi's Island fortzusetzen, doch wir können bereits im Vorfeld Entwarnung geben...

Die Story von Yoshi's Island DS ist einfach erklärt. Kamek entführt im Auftrag von Bowser Babys, darunter auch Baby Mario, Baby Luigi und Baby Peach. Der



Storch schafft es gerade noch Baby Mario und Baby Peach zu befreien und übergibt sie den Yoshis, welche sich sogleich aufmachen um auch die restlichen Babys aus den Klauen des Bösen zu befreien. Die Suche nach den Rackern führt euch durch insgesamt 40 Levels, die wie schon im Vorgänger in mehrere Welten eingeteilt sind. Das Spielprinzip ist das alt bekannte, ihr hüpfet mit Yoshi durch die Spielandschaft, würgt Gegner herunter und schießt mit den zu Eiern gewordenen Feinden auf Shy Guys und viele andere Feinde aus dem Mario Universum. In dem Spiel wurde nichts verschlimmbessert, Kenner des Originals werden sich sofort heimisch fühlen. So wurde erfreulicherweise auch der Grafikstil beibehalten. Alles wirkt wie von Hand gemalt, vor allem die Hintergründe geben den einzigartigen Stil von Yoshi's Island wieder. Und auch die unendlich lange, aber nie langweilig werdende Suche nach 20 Roten Münzen, fünf Blumen und 30 Sternen blieb erhalten, was dazu führt, dass man Yoshi's Island DS nicht einfach in ein paar Stunden vollständig durchspielen kann. Für Langzeitspielspaß ist also gesorgt. Das

Sammeln der 30 Sterne wird hierbei teils recht schwierig:

Bei Yoshi's Island ist weniger die Gefahr gegeben, dass euer Alter Ego Yoshi stirbt, als dass euer Baby abermals entführt wird. Wenn der Dino einen Gegner berührt oder getroffen wird, verliert ihr das Baby und selbiges fliegt nun schreiend in einer Blase umher. Jede Sekunde wird dabei ein Stern abgezogen, sind die Sterne bei null gerät der Schreihals in die Hände von Kameks Helfern. Standardmäßig verfügt ihr über zehn Sterne, welche sich mit der Zeit wieder regenerieren. Yoshi kann zusätzlich bis zu 20 weitere Sterne sammeln, die sofern ihr damit unbeschädigt das Ziel erreicht zur Endpunktzahl hinzugerechnet werden.

Wird in allen acht Levels die volle Punktzahl erreicht, wird eure Mühe belohnt und es werden Extralevels sowie Minispiele anwählbar.

Die wichtigste Neuerung im Spielverlauf ist die Tatsache, dass Yoshi nun verschiedene Babys durch die Welten tragen kann, die wiederum unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. So ist Baby Mario der einzige der die Blöcke mit dem typischen Mario-M aktivieren kann, Baby Peach kann mit ihrem Schirm durch die Lüfte segeln und Winde nutzen um verborgene Levelbereiche zu erreichen, und Donkey Kong klettert auf Lianen herum schwingt an Seilen durch die Levels. Es gibt desweiteren noch zwei andere Babys. Welche das sind möchten wir an dieser Stelle allerdings nicht verraten, Mario-Kenner dürften aber schon ahnen wer in der illustren Runde noch fehlt. (Ein Tipp: Luigi ist nicht dabei)

So großartig das Spiel auch ist, ein paar kleine Mängel hat es doch. Wie in den meisten Spielen versuchen die Entwickler den Abstand zwischen den beiden Touchscreens mit ins Spiel einzubeziehen und machen aus ihm einen nicht sichtbaren Raum. Vor allem bei Sequenzen mit automatischer Kamerafahrt, in denen Yoshi nach oben klettern muss landet man oft in diesem toten Winkel, tritt ins Nichts und fällt in die Tiefe. Da Artoon sich sehr am Vorgänger ausgerichtet hat, ähneln sich die Spiele beinahe wie ein Ei dem anderen. Ein wenig mehr Originalität und neue Features wie ein Multiplayermodus hätten dem Spiel sicher gut getan. Trotz allem ist Yoshi's Island DS ein wirklich würdiger Nachfolger, der über alle Zweifel erhaben ist. Alle ohne Knuddeloptikphobie greifen zu!

Emanuel Liesinger  
emanuel.l@n-mag.de

Robert Rabe  
robert.r@n-mag.de

### Yoshi's Island DS



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

**Fazit:**  
Ein wirklich würdiger Nachfolger des Klassikers von 1995.

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.



Mit der Hilfe von Baby Donkey Kong könnt ihr in bester Tarzan Manier an Lianen durch die Levels schwingen. Beinahe nebenbei sammelt Yoshi dabei durch einen gezielten Schuss die Blumen ein...



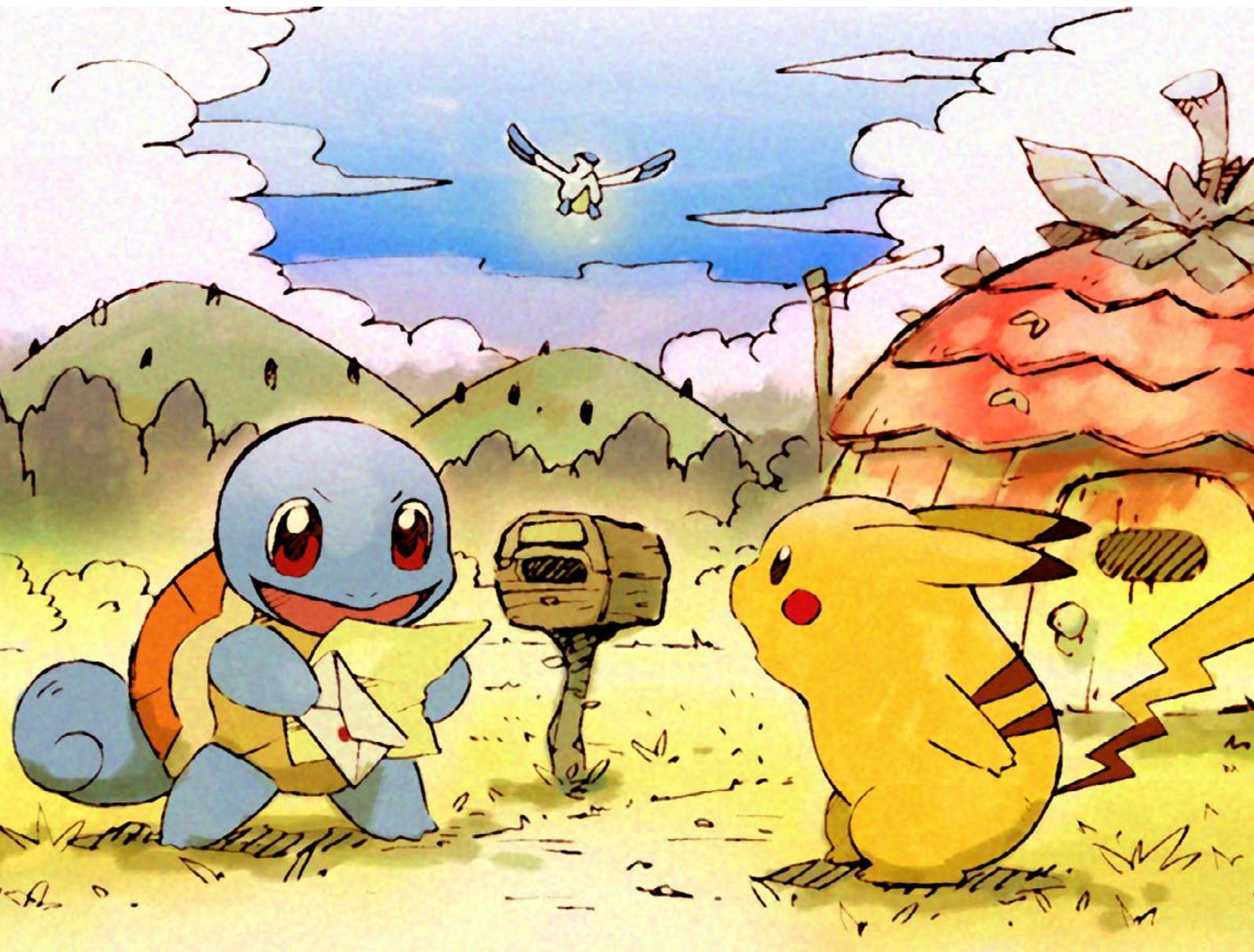
Aufgewirbelte Blätter zeigen euch eine Windböe an. Mit Baby Peach nutzt ihr diese zu euren Gunsten und begeben euch in ungeahnte Höhen.



# POKEMON MYSTERY DUNGEON

So schön der Erfolg des DS für Nintendo auch ist: mit ihm neigt sich die Ära des GBA langsam aber sicher dem Ende zu. Dass der japanische Videospielehersteller seinen betagten Handheld aber noch nicht völlig vergessen hat, zeigt er unter anderem mit Pokemon Mystery Dungeon: Team Rot. Dieses Spiel ist ein Pokemon-RPG der etwas anderen Sorte, denn dieses Mal spielt ihr keinen Trainer, sondern seid direkt ein Pokemon!

Wie genau sich das anfühlt und was man sich darunter vorzustellen hat, könnt ihr in den folgenden Zeilen erfahren.





Im Laufe der Zeit schließen sich immer mehr Pokemons eurem Retterteam an.

### Ich, ein Pokemon?

Alles startet mit einer Reihe von Fragen an euch, die euren Charakter bestimmen sollen. Nach der Auswertung dieses Persönlichkeitstests kriegt ihr ein Pokémon zugeteilt, das euch am ehesten entspricht und dieses seid ihr dann. Durch einen mysteriösen Umstand bedingt, befindet ihr euch plötzlich in der Welt der Pokémon und habt eure menschliche Form verloren. Eure Aufgabe liegt nahe: Findet heraus, wer oder was für diesen Wandel verantwortlich ist und erlangt eure menschliche Form zurück!

Doch bevor ihr euch überhaupt näher mit eurem eigenen Problem beschäftigen könnt, müsst ihr erst einmal einem Pokémon in Not helfen. Und darin liegt gleichzeitig die immer wiederkehrende Aufgabe des Spiels: Bildet ein Rettungsteam und helft anderen Pokémon aus gefährlichen Situationen heraus. Damit ihr dieser Herausforderung auch gewachsen seid, wird euch ein Partner zur Seite gestellt, den ihr bereits ganz zu Anfang des Spiels auswählen könnt. Als Basis für die Operationen dient euch eine Ortschaft, in der ihr neben einem eigenen Haus zum Abspeichern einen Marktplatz habt, auf dem ihr die unterschiedlichsten Sachen kaufen, euer Geld bei der Bank deponieren oder Items lagern könnt. Aufträge für Rettungsmissionen hängen im Dorf an einem Schwarzen Brett aus oder ihr kriegt sie mit der Post zugeschickt. Dies hängt aber von eurem Bekanntheitsgrad ab: Je mehr Missionen ihr erledigt, desto bekannter wird euer Team und desto mehr und bessere,



aber auch gefährlichere Aufgaben, werden euch angeboten.

### „Catch ‘em all“ - Light version

Die Aufgaben laufen dabei immer nach demselben Schema ab: Ihr betretet einen Dungeon und arbeitet euch Stockwerk um Stockwerk zu eurem Zielobjekt vor, bestreitet Kämpfe gegen andere Pokémon und sammelt Items und Erfahrungspunkte. Ab und an wollen besiegte Gegner eurem Retterteam beitreten, was aber nur dann möglich ist, wenn ihr ein ihrem Typ entsprechendes Areal besitzt.

Käferpokémon etwa brauchen einen Wald, in dem sie sich wohlfühlen, damit sie dort leben und auf Abruf für euch bereit stehen können. Meistens müsst ihr euch diese Areale erkaufen, manchmal gibt es sie aber auch als Belohnung für eine erfüllte Mission. Wie schon bei den vorigen Pokémonspielen ist die Motivation sehr hoch, möglichst viele Pokémon zu „fangen“ und zu trainieren. Leider haben die Entwickler die Möglichkeit zum Entwickeln rausgenommen: Ein Pokémon wird lediglich stärker und lernt neue Attacken, verändert seine Form aber nicht weiter. Das ist eigentlich voll-



**Bei Team Blau auf dem Top-Screen dargestellt: Die Weltkarte**

### Team Blau (DS)

Neben Team Rot auf dem GBA gibt es auch eine Version von Pokémon Mystery Dungeon als DS-Fassung, nämlich Team Blau. Inhaltlich sind Team Rot und Team Blau nahezu identisch. In der DS Fassung stehen jedoch ein paar mehr Funktionen zur Verfügung. So könnt ihr euer Pokémon auf dem Touchscreen ganz simpel mit dem Stylus steuern. Auch im Menü reicht ein einfaches Antippen eines Punktes aus, um die Auswahl zu betätigen. Der zusätzliche Bildschirm wird nur dazu genutzt, eine Karte der Welt anzuzeigen. In Sachen Grafik geben sich die DS- und GBA-Version nichts.

Größter Pluspunkt der DS-Version ist der Dual Modus. Befindet sich Team Rot im GBA-Modulschacht des DS und gleichzeitig Team Blau im Cartridge-Slot, könnt ihr ein Rettungsteam des anderen Spiels zur Hilfe rufen, wenn ihr einmal in einem Dungeon in Not geraden seid.

Nur in der DS-Version vorhanden ist der Contact Mode. Ist euer DS im Standby und ein anderer Spieler mit Team Blau in eurer Nähe, wird dies euch angezeigt und ihr erhalten Zugang zu einem geheimen Dungeon. Wer also zwischen der DS und GBA-Version schwankt, sollte lieber zu Team Blau für den DS greifen, da hier, dank der Eigenschaften des DS, mehr Funktionen bereit stehen.

kommen unverständlich, zumal viele entwickelte Formen in dem Spiel ja auch vorkommen. Was hat man sich dabei nur gedacht? Hier hätte man einen großen Wurf in Sachen Abwechslung landen können, die so leider nicht sehr hoch ist, weil sich viele Spielelemente ständig wiederholen. Anfangs mag einen das noch nicht sonderlich stören, doch mit den Stunden verliert das Spiel an Fahrt, wenn Kämpfe und Missionen immer gleich ablaufen. Da helfen auch die jedes Mal auf's neue zusammengesetzten Dungeons wenig, lediglich durch das Vorantreiben der Story und anspruchsvollere Missionen wird der Spieler bei der Stange gehalten.

### Viel Luft nach oben

Wie gesagt, anfangs stören diese Punkte noch wenig. Man ist sogar regelrecht erpicht darauf, die neue Welt zu erkunden und an seinem Team zu feilen. Kämpfe finden nicht mehr in einem separaten Kampfbildschirm statt, sind aber immer noch rundenbasiert. Innerhalb eines Dungeon bewegt ihr euch sogar nur rundenorientiert; pro Runde ist eine Aktion möglich, wie etwa das Einsetzen eines Items oder einer Attacke oder auch nur das Ziehen der Spielfigur um einen Schritt. Solange ihr aber nicht auf Gegner trifft, bemerkt ihr diese Runden gar nicht. Erst wenn sich ein Feind nähert, ist es sinnvoll, jeden einzelnen Schritt zu planen. Bedenkt dabei auch, dass ihr ja im Teamverbund mit mehreren Pokémon-Kollegen unterwegs

**Auf dem Pokémonplatz könnt ihr allerlei Geschäfte betätigen.**

seid. Stellt ihr euch taktisch klug an, könnt ihr einen Gegner von mehreren Seiten angreifen; teilweise erinnern die Kämpfe leicht an Advance Wars, wenn sie auch nicht annähernd die gleiche Spieltiefe erreichen. Eure Teammitglieder agieren selbstständig, können aber trotzdem meist ausreichend beeinflusst werden, zum Beispiel indem man ihnen seichte taktische Anweisungen gibt. Diese lassen sich mit der Zeit auch erweitern, wenn der entsprechende Partner etwa mit einem intelligenzsteigerndem Mittel gefüttert wird. Trotzdem kann es vorkommen, dass euch das Verhalten ins Verderben stürzt: Steht ihr einem Endgegner gegenüber und euer angeschwächter Partner will partout nicht aus der Schusslinie verschwinden und wird besiegt, landet ihr wieder am letzten Speicherpunkt, was Zeit und Nerven kostet. An Stellen wie dieser wünscht man sich einen 2-Spieler-Modus, der aber leider nicht vorhanden ist. Man sieht also, dass dieses Spiel sein Potential nicht voll ausschöpft, was auch auf die Bereiche Grafik und Sound zutrifft. Erstere ist sehr simpel gehalten und bietet keinerlei spektakuläre Effekte, die Musik ist mal atmosphärisch, dann aber auch mal wieder recht nervtötend.

**Daniel Büscher**  
daniel.b@n-mag.de



### Pokémon Mystery Dungeon

**Entwickler:** CHUNSOFT  
**Publisher:** Nintendo  
**Genre:** Adventure  
**Spieler:** einer

**Fazit:**  
Interessantes und vor allem anfangs sehr spaßiges Spiel, das sein Potential leider nicht voll ausschöpft.

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.



# PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

Capcom zerrt euch vor Gericht. Doch wer erst mal als Verteidiger auf der Bank saß, will so schnell nicht wieder weg ...

Wer Phoenix Wright in den Modulschacht des DS schiebt, sollte sich für den Rest des Tages besser nichts vornehmen. Das Adventure ist zwar streng linear, fesselt aber wie kaum ein anderer Titel an den Handheld und zeigt eindeutig, warum dieser entgegen vieler anderer Behauptungen nicht ausschließlich ein System für Minispiele ist.

Ihr schlüpft in die Rolle des frisch gebackenen Jura-Absolventen Phoenix Wright und verteidigt eure Mandanten vor Gericht gegen die Anklage, die schier unwiderlegbare Beweise auf den Tisch legt. Eure Aufgabe ist es, Hinweise und Widersprüche in den Zeugenaussagen zu finden, aufzudecken und die Unschuld eures Mandanten zu beweisen. Dabei geht es in den fünf Fällen um verwickelte Mordfälle, die zu allem Überfluss auch noch innerhalb dreier Verhandlungstage aufgeklärt sein müssen – ein (natürlich fiktives) Gesetz in der Spielwelt setzt euch damit unter Druck.

Die Mordfälle werden jeweils von kurzen Intros eingeleitet, in denen ihr die üble Tat zu sehen bekommt. Obwohl euch der Mörder in den meisten Fällen also bekannt ist, bleiben die näheren Umstände und Motive zunächst im Dunkeln. Danach beginnt der investigative Teil eurer Verteidigung. Untersucht den Schauplatz des Verbrechens und findet Beweise, die auf den Täter schließen lassen können und eurem Mandanten dann letztlich die Haut retten. Mit der Touchscreen-Steuerung nehmt ihr verdachtschöpfende Gegenstände ähnlich wie in Another Code unter die Lupe und sammelt Informatio-

nen. In Dialogen lernt ihr nicht nur die immer wieder kehrenden Nebencharaktere, wie den etwas chaotischen Inspektor Gumshoe kennen, sondern verschafft euch zudem weitere Hinweise zum Fall oder Zugang zu eigentlich unerreichbaren Örtlichkeiten. Hier seid ihr mehr Detektiv als Rechtsanwalt, wobei dennoch das Hauptaugenmerk auf den mehr als spannenden Gerichtsverhandlungen liegt.

Habt ihr alle Hinweise eines Falles zusammengetragen, führt euch das Spiel vor Gericht – so könnt ihr euch sicher sein, dass sich in eurer Gerichtsakte alle nötigen Hinweise befinden, um den Fall zu gewinnen. Nach den meist ungenauen Zeugenaussagen nehmt ihr die Zeugen ins Kreuzverhör und stellt Widersprüche in Frage. Dazu habt ihr zwei Druckmittel – greift den Zeugen an und hinterfragt seine Aussage an entsprechenden Stellen, oder legt ein Beweismittel vor, das ihn eventuell zu einem Widerspruch bewegt! So können selbst die übrig gebliebenen T-Bone-Knochen eines Mittagessens eine entscheidende Wende für den Prozess bedeuten. Aber Vorsicht: Wer falsche oder unzusammenhängende Beweise vorführt, wird vom Richter abgemahnt – verscherzt man es sich bei ihm, kann der Fall gar verloren werden. Erfreulicherweise setzt das Spiel dann am Beginn der Verhandlung an.

Bei den Gerichtsverhandlungen quetscht ihr nicht nur die eigentliche Mord-Story aus den Zeugen, ihr erlebt auch die wahren Stärken des Titels: Die Storys sind trotz des streng linearen Spielaufbaus fesselnd



Phoenix Wright ist noch ein absoluter Neuling im Anwaltswesen. Schon der erste Fall verlangt ihm, und damit euch, einiges ab.



Das Verbrechen liegt in der Vergangenheit. Nun liegt es an euch es in der Gegenwart aufzuklären!

und werden von der hervorragenden Präsentation bestens untermauert. Die Charakterportraits sind liebevoll gezeichnet und die verschiedenen Persönlichkeiten, von der furienhaften Wachfrau Oldbag bis hin zum freakigen Filmregisseur, kommen dank passender Texte perfekt zur Geltung. Zwar wird teilweise tief in die Klischee-Kiste gegriffen, aber dennoch ist es einfach herrlich den Dialogen zwischen den Beteiligten zu folgen. Der Wortwitz bleibt dabei trotz einfacher Sprache erhalten und ist durchaus für einige Lacher gut.

Phoenix Wright ist wie ein fesselnder Roman in spielbarer Form – stellt euch auf viel Lesestoff ein. Dennoch ist es ein Paradebeispiel dafür, wie man in Form von Text und Standbildern filmreife Atmosphäre erzeugen kann. Für lange Winterabende sollte

man sich den Titel vormerken, nicht aber für Zwischendurch, zumal der Wiederspielwert sehr gering ist.

Marvin Dere  
marvin.d@n-mag.de

## Phoenix Wright Ace Attorney

Entwickler:  
Publisher:  
Genre:  
Spieler



Capcom  
Nintendo  
Adventure  
einer

### Fazit:

Sehr charmantes Krimi-Abenteuer mit textlastigem Humor.

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.

**TEST**

Sudoku Master Nintendo DS

# Sudoku

## Master

Nachdem Nintendo bereits mit Gehirn-Jogging und der Big Brain Academy eure grauen Zellen auf Trab brachte, hat es das japanische Traditionsunternehmen diesmal besonders auf euer logisches Denkvermögen abgesehen und bringt mit Sudoku Master eine DS-Adaption des beliebten Originals mit Stift und Papier. Ob die Umsetzung gelungen ist oder ob Sudoku-Fans ihr Geld lieber ganz konventionell in die Version aus Stift und Papier investieren sollten, verraten wir euch in diesem Test.



**Wählt ihr eines der Rätsel aus, seht ihr auf dem Topscreen eine Vorschau - die freundliche Ermunterung gibts gratis obendrauf.**

Startet ihr das Spiel, werdet ihr zunächst von einem angenehm zurückhaltend wirkenden Hintergrund-Gedudel begrüßt und dürft wählen, ob ihr euch gleich ans eigentliche Spiel wagen wollt oder euch lieber erstmal Steuerung, Regeln und diverse Tricks und Finessen des Spiels erklären lassen wollt. Dieses Tutorial ist sehr verständlich und anschaulich gehalten, auch wer noch nie zuvor ein Sudoku gelöst hat dürfte damit keine größeren Probleme haben und zumindest einen Einstieg in das Lösen der Rätsel finden. In jeder Reihe, in jeder Spalte und in jedem 3x3-Kästchen darf jede Zahl nur genau einmal vorkommen – klingt einfach, erfordert aber je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger großes logisches Denkvermögen und sollte wohl eher nicht gespielt werden, wenn man vor Müdigkeit kaum noch die Augen offeln halten kann. Wer nun glaubt, dass er in Sachen Regelwerk fit ist, wechselt wieder zum Startbildschirm zurück und tippt mit

dem Touchpen auf "Start". Hier bietet euch das Spiel nun insgesamt drei verschiedene Spielmodi. Anfänger freuen sich dabei über den Trainingsmodus, bei dem ihr an 10 verschiedenen einfachen Sudokus üben könnt. Einziger Unterschied zu den restlichen Rätseln ist dabei, dass falsch eingetragene Zahlen sofort vom Spiel rot markiert werden und somit Regeln und Lösungsmethoden spielerisch gefestigt und verinnerlicht werden können.

Der Spielbildschirm sieht dabei immer gleich aus: auf dem Touchscreen seht ihr links das Sudoku-Feld mit einigen bereits eingetragenen Zahlen, darunter eine nützliche Rückgängig- und Wiederholungsfunktion, die ihr beliebig oft benutzen könnt. Rechts daneben sind standardmäßig die Zahlen 1 bis 9 auf einer Tastatur dargestellt, um eine Zahl an der aktuellen Cur-



**Anfänger sollten zuerst im Trainings-Modus etwas üben.**

sorposition einzusetzen müsst ihr auf die entsprechende Zahl tippen. Wem das nicht gefällt, der kann in den Optionen die Eingabeart auf "Schreiben" umstellen und lässt nun seine selbstn geschriebenen Zahlen von der Software per Texterkennung erkennen. Das funktioniert meistens recht gut, allerdings muss man schon recht deutlich schreiben können, damit eine 7 nicht zur 1 mutiert oder umgekehrt. Den Cursor bewegt ihr mit dem Steuerkreuz oder indem ihr mit dem Touchpen an die entsprechende Stelle tippt. Diese Steuerung ist auch für Nicht-Spieler sehr einfach zu erlernen und geht quasi ganz ohne Eingewöhnungszeit leicht von der Hand. Während ihr euch (mehr oder weniger) den Kopf darüber zermartert, welche Zahl ihr als nächstes in ein bestimmtes Kästchen einsetzen sollt, dudelt im Hintergrund eine von drei wählbaren, angenehm zurückhaltenden Melodien vor sich hin und fällt beim Nachdenken zum Glück auch nicht störend auf.

Grafisch zeigt sich das Spiel aus dem Hause Hudson ähnlich spartanisch und stellt euch lediglich vor die spielentscheidende Entscheidung, ob ihr den Hintergrund nun blau, rot oder silber dargestellt haben möchtet. Nichts Spektakuläres also, was man von einem Vertreter dieses Genres aber natürlich auch nicht unbedingt zu erwarten braucht. Da kommt es viel mehr



**Keine schlechte Zeit, aber nur drei von vier Sternen wert.**

auf die inhaltlichen Werte an, und da gibt sich Sudoku Master keine Blöße und besticht mit schlichter Einfachheit und zusätzlichen Features. Die 400 Rätsel in drei Schwierigkeitsgraden sind ausgeglichen, Anfängern wird der Einstieg leicht gemacht und auch erfahrenere Sudoku-Spieler werden gefordert. Eure Leistung bewertet das Spiel dabei mit einem Sterne-System: Je schneller ihr das Rätsel gelöst habt, desto mehr Sterne bekommt ihr abhängig vom Schwierigkeitsgrad gutgeschrieben. Mit diesen Sternen werden weitere Rätsel und die jeweils nächste Stufe im Rang-Test freigeschaltet, in dem ihr Rätsel unter Zeitdruck lösen müsst um von Bronze- zur Platinstufe aufzusteigen. Diese Rätsel werden von der Schwierigkeit her zunehmend knackiger und werden deshalb erst mit einer beträchtlichen Anzahl Sterne freigeschaltet. Sehr hilfreich sind auch die Zusatzfunktionen, die sich die Entwickler für Sudoku Master haben einfallen lassen: Bewegt ihr den Cursor, wird stets zugehörige Zeile, Spalte und 3x3-Block farblich hervorgehoben, was den Überblick erheblich verbessern kann. Eine weitere Denkstütze erhaltet ihr, wenn ihr eine Zahl doppelt antippt: In diesem Fall werden alle gleichen Zahlen farblich markiert. So sieht man schnell, wo noch welche Zahlen fehlen oder ob man versehentlich zwei gleiche Zahlen in einer Reihe eingetragen hat. Diese Funktionen



**Hier wird mit etwas Überlegen schnell klar: An die aktuelle Cursorposition gehört eindeutig eine 1.**

unterstützen den Spieler zwar beim Nachdenken, ohne dabei jedoch die Rätsel einfacher zu gestalten als mit Stift und Papier und sind damit viel effektiver und sinnvoller als eine schlichte Tipp-Funktion.

Insgesamt hinterlässt Sudoku Master einen soliden Eindruck: Die Umsetzung auf den Nintendo DS ist für Sudoku-Fetischisten, solche die es werden wollen und Freunde der Logik allgemein rundum gelungen. Mit 400 Rätseln wird der Spieler lange Zeit gefordert – vorausgesetzt allerdings, dass er damit leben kann, wirklich nur Sudoku zu bekommen. Abwechslung im Sinne unterschiedlicher Spielarten ist wirklich nicht die Stärke dieses Titels, doch andererseits spielt auch niemand Sudoku in langen Sessions wie etwa ein Zelda. Sudoku Master ist und bleibt ein Zeitvertreiber, den man immer wieder mal raus-

holt um ein weiteres Rätsel zu lösen. Somit wird Sudoku-Fans eine gelungene Sammlung von Rätseln geboten, wer jedoch mit der Logik auf dem Kriegsfuß steht, der wird dieses Spiel wohl ganz schnell wieder vergessen.

**Andreas Reichel**  
andreas.r@n-mag.de

## Sudoku Master

**Entwickler:** Hudson  
**Publisher:** Nintendo  
**Genre:** Rätsel  
**Spieler:** einer

### Fazit:

Gelungene Sudoku-Umsetzung – nicht weniger, aber auch nicht mehr.

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.



TEST

FIFA 07 | GameCube

# FIFA 07

Die Fußballleuphorie ist dank des Sommermärchens namens „Weltmeisterschaft“ so groß wie lange nicht mehr. Nach der WM könnt ihr nun auch die aktuelle Bundesligasaison auf dem heimischen Flimmerkasten nachspielen – und nicht zuletzt Italien ein Schnippchen schlagen...

Wie jedes Jahr im Herbst veröffentlichte EA auch dieses Jahr ein Update zur populären Fußballserie FIFA, die sich in den letzten Jahren immer mehr vom Arcadekick zu einer realitätsgetreuen Fußballsimulation ge- mausert hat. Dieser Trend setzt sich auch in der aktuellen Fassung weiter fort. So wirken die Bewegungsabläufe der Akteure auf dem Platz äußerst realistisch, was durch die Vielzahl von Trickmöglichkeiten zudem ein brasilianisches Element erhält. Über den C-Stick könnt

ihr so problemlos Schüsse antäuschen und den Ball übersteigen. Dank des verbesserten Passsystems läuft der Ball von Mann zu Mann durchs Mittelfeld, mit einem Druck auf den X-Knopf könnt ihr Flanken schlagen und via Y euren Stürmer mittels Steilpass in den Raum schicken. Damit die Aktion von Erfolg gekrönt ist, sollte der Angreifer mittels R-Taste besser die Beine in die Hand nehmen und sprinten. Wenn ihr dann vor dem Tor steht könnt ihr problemlos abziehen – und genau



dies ist FIFA 07 größtes Problem. Die Torhüter nehmen ihren Job in ein- zu-eins Situationen nicht gerade ernst und bleiben eisern vor ihrem Kasten stehen wenn der Stürmer auf sie zugewinkt. Auch die Feldspieler- KI macht euch das Leben nicht allzu schwer – ein Sieg von Burghausen gegen Real Madrid ist in FIFA 07 durchaus machbar.

Fußballgeschichte – geschrieben in 15 Jahren

Den Kern des Spiels bildet der Managermodus. Hier könnt ihr selbst das Zepter der Vereinsführung in die Hand nehmen. Ihr erstellt ein Trainerprofil nach eurem Belieben (Name, Geburtstag etc.) und spielt danach 15 Saisons mit eurem Lieblingsclub. Dabei stehen





neben den Vereinen der deutschen 1. und 2. Bundesliga die Teams aus 25 weiteren Ligen zur Auswahl – insgesamt 510 Vereine, inklusive der Nationalmannschaften, die ihr aber im Managermodus nicht steuern könnt. Neben dem Aufstellungsmanagement übernehmt ihr eine Vielzahl anderer Aufgaben: Ihr schickt Talentscouts nach Südamerika, handelt Sponsorenverträge aus oder wertet euren Trainerstab auf. Auch kommen ab und an interaktive Anfragen, wie: „Wollt ihr ein Event für die Fans veranstalten?“ Tut ihr dies, liegt der Verein bei seinen

dort erworbenen Punkte könnt ihr im spielinternen Fanshop gegen neue Bälle, Torjubelanimationen oder zusätzliche Stadien eintauschen. Als wäre das noch nicht genug befindet sich im Spielumfang ein Spieler- sowie Vereinseditor.

#### Fernsehreife Präsentation

In Sachen Präsentation gibt sich das Spiel keine Blöße. Bereits nach dem Einschalten begrüßt euch ein stimmungsvolles Intro, und selbst die Menüs glänzen durch Hintergrundbilder

fast schon übertriebene Fangesänge getragen. EA bringt euch eine stil-echte Fußballpartie ins Wohnzimmer: Einmärsche ins Stadion, die Emotionen der Spieler als auch das stilecht im Berliner Olympiastadion stattfindende Pokalfinale – an alles wurde gedacht. Obwohl die professionell gesprochenen Kommentare zu gefallen wissen, widersprechen sie sich häufig bzw. schätzen die Situation vollkommen falsch ein. Ein Lattenknaller wird hier schon mal mit „meilenweit daneben“ betitelt. Die Grafik des Spiels ist ansprechend und in der Regel flüssig, in einigen Zwischensequenzen ruckelt es jedoch leicht.

Auf der technischen Seite weiß der tadellos funktionierende 60Hz Modus zu überzeugen. Auch die Memory Card Belastung liegt im Managermodus bei noch humanen 59 Blöcken.

Der größte Trumpf von FIFA 07 ist wohl die Lizenz: Wenn man mit seinem Lieblingsverein, original Trikots und original Spielern auf dem Rasen stehen kann verzeiht man so manchen

Schönheitsfehler. Aber auch objektive Hobbykicker dürfen bedenkenlos zugreifen, denn allein oder auch im Mehrspielermodus zu zweit eignet sich der Titel aus dem Hause EA bestens als Abendfüller.

**Robert Rabe**  
robert.r@n-mag.de

## „Ein Sieg von Burghausen gegen Real Madrid ist in FIFA 07 durchaus machbar“

Anhängern ab sofort noch höher im Kurs.

Für eher kurzweilige Motivation sorgen die Herausforderungen in denen ihr einen bestimmten Pokal gewinnen, bzw. spezielle Fußballszenarien erfolgreich abschließen müsst. Die

rund um den Fußballsport samt Fangesängen. Der euch in den Menüs präsentierte internationale Soundtrack aus diversen Musikstilen weiß zu Gefallen – zumal Lieder die absolut nicht zusagen ausschaltbar sind. Im Stadion wird die Atmosphäre durch

### FIFA 07



**Entwickler:**  
**Publisher:**  
**Genre:**  
**Spieler**

EA Sports  
EA  
Sport  
1-4

### Fazit:

Das jährliche Update weiß zu überzeugen!

Wir danken EA für die Bereitstellung des Testmasters.



# DIE SIMS 2 HAUSTIERE



Die zweite Runde der Sims geht weiter – mit vierbeiniger Unterstützung

Umsetzung von PC-Spielen auf Heimkonsolen - oftmals ein Thema für sich. Oft haperte es an Dingen wie Steuerung oder Grafikpower, um PC-typische Genres wie Strategiespiele und Ego-Shooter gleichwertig auch Konsoleros zugänglich zu machen. Dieses Mal versucht sich Electronic Arts an der Herausforderung einer solchen Unternehmung. Mit Sims 2 - Haustiere erwartet uns nun die Portierung eines Add-Ons, die zeitgleich mit der PC-Version erscheint.

„Haustiere“ bietet als besonderes Feature...na, wer erahnt es? Richtig: Haustiere! Dabei haben Konso-

lenspieler sogar den Vorteil, dass sie nicht die Grundversion von Sims 2 besitzen müssen, um die Haustier-Version spielen zu können. Doch kommen wir nun zum eigentlichen Spielgeschehen. Wer schonmal Sims gespielt hat, wird sich sogleich zu rechtfinden, denn das Spielprinzip ist natürlich das gleiche geblieben. Was Schwierigkeiten machen könnte, ist die Steuerung. Schließlich ist das Spielkonzept auf Maus und Tastatur ausgelegt, nicht auf den Gamecube-Controller. Dafür hat man dann auch die Möglichkeit, vor dem eigentlichen Spiel ein Tutorial zu absolvieren,

das auch Sims-Neulingen alle grundlegenden Dinge beibringt.

Die Bedürfnisse der Sims müssen befriedigt, die Karriereleiter erklimmen, der Haushalt geschmissen und der Umgang mit Nachbarn und Haustieren geübt werden. Für all das ist der Spieler verantwortlich. Sobald man sich also gefestigt genug fühlt, dem virtuellen Treiben entgegenzutreten, kreierte man zunächst einmal eine eigene Familie. Eigens dafür gibt es einen sehr umfangreichen Editor. Gestaltet die Personen - vom Kopf bis zum Fuß, vom Tattoo bis zu den



„Der Hund ist der beste Freund des Menschen“ - Beschäftigt euch mit euren Tieren und ihr erntet Sympathie.



Diese Katze versucht, Männchen zu machen - je mehr ihr trainiert, desto besser klappt's.



Diese Frau ist offenbar Katzenliebhaberin - im Tal der Sims gibt es sogar eine richtige Katzenfarm!

Charaktereigenschaften. Ihr könnt hier auch schon Tiere zu eurer Familie hinzufügen, bei denen das gleiche gilt wie für ihre Besitzer: Aussehen und Charakter legt ihr euch dabei zwischen Hund und Katze, denn mehr Tiere gibt es nicht. Dafür sind beide Tierarten aber durch diverse Eigenheiten gut voneinander abgetrennt. So müsst ihr eurem Hund etwa einen Knochen kaufen, damit dieser darauf rumbeißen kann, eine Katze kann dagegen mit einem Stock zum Apportieren natürlich wenig anfangen. Hat man sich eine Fa-

milie erstellt, gelangt man zu einem Auswahlbildschirm, auf dem man die unterschiedlichen Orte des idyllischen Tals sehen kann, in dem sich das Leben der Sims abspielt. Hier gibt es verschiedene Grundstücke und den Stadt-Platz. Nach der Wahl des Grundstücks kann es vorkommen, dass dort noch gar kein Haus steht - dann heißt es, die Ärmel hochzukrempeln und sich eines zu bauen. Hat man mit den ganzen Vorbereitungen, zu denen auch die Einrichtung von Möbeln und Gegenständen gehört, abgeschlossen, kann es endlich losgehen. Beim Er- und Einrichten eures Hauses ist euer Startbudget natürlich etwas verringert worden, also wäre es sinnvoll, sich zunächst einmal einen Job zu suchen. Dabei muss man sich anfangs aber noch mit kleineren Arbeiten zufrieden geben; man startet etwa als Nachhilfelehrer oder Schülerlotse und arbeitet sich

dann die Karriereleiter nach oben. Um dies zu bewerkstelligen, ist es notwendig, den Sim bei Laune zu halten und die notwendigen Fähigkeiten für seinen Beruf zu verbessern. Hat euer Schützling also viel mit Menschen zu tun, ist es sinnvoll, sein Charisma durch Gesprächsübungen vor dem Spiegel zu verbessern. Für einen Job, der technischer Fähigkeiten bedarf, nimmt man sich ein Buch aus dem hoffentlich vorhandenen Bücherregal und erarbeitet sich alles was benötigt wird. Auch den Tieren können Fähigkeiten beigebracht werden. Neben den bisher zu erfüllenden Dingen wie etwa den Grundbedürfnissen - zum Beispiel Hygiene oder Spaß - gibt es auch noch Wünsche, die ebenso erfüllt werden wollen. Dies ist nicht unbedingt notwendig, aber es hilft euch im Spiel. Für erfüllte Wünsche gibt es nämlich sogenannte Tierpunkte, von

**Mit dem Editor könnt ihr euer Haustier nach euren Wünschen gestalten.**

denen ihr auf dem Marktplatz neue Items für eure Tiere kaufen könnt. Dies gilt aber nur für die Wünsche der Vierbeiner, bei den Sims erreicht ihr dadurch lediglich bessere Laune. Sind sie zur Zeit noch unerreichbar, könnt ihr sie auch wechseln. Seid ihr also etwa gegen den Wunsch „Feindbeziehung aufbauen“, könnt ihr einfach einen Therapeuten anrufen, der euch bei der Änderung der Wünsche hilft. Allerdings wechseln dabei auch eure anderen Wünsche, also sollte man sich so einen Schritt gut überlegen. Manchmal kann man durch das Erfüllen von Wünschen auch zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Wenn euer Hund zum Beispiel ein schlechtes Gewissen hat, weil ihr ihn für das Bepinkeln eures Teppichs ausgeschimpft habt, dann bringt ihm einfach ein neues Kommando bei. So wird das Trainieren dieses Mal nicht nur mit einer neuen Fähigkeit, sondern auch mit Tierpunkten belohnt. Um wieder auf den Beruf zurückzukommen: Neben Fähigkeiten und guter Laune spielen auch Kontakte eine wichtige Rolle. Für die höchsten Beförderungsstufen ist ein großer Freundeskreis unerlässlich. Eine höhere Berufsstufe ermöglicht natürlich einen höheren Lebensstandard; von mehr Geld können Services, wie Gärtner oder eine Putzhilfe, teurere Gegenstände und größere Grund-

stücke gekauft werden. Dabei steht es jedem frei, welchen Weg er geht. Vielleicht ist euch ja auch gar nicht der Beruf, sondern die Familie wichtiger. Egal für was man sich entscheidet, auf dem Weg zum Erfolg kann es vorkommen, dass man die Zeit völlig vergisst. Sims ist ein zeitaufwändiges Spiel, das euch sicherlich für einige Stunden an den Bildschirm locken kann, obwohl die Möglichkeit besteht, das Spielgeschehen mit einem Zeitraffer zu beschleunigen. Dabei bedarf es weder einer großartigen Grafik, noch einem fulminanten Sound - der ja bekanntlich eh Geschmackssache ist.

Optisch oder musikalisch ist das Spiel aber auf keinen Fall unterdurchschnittlich. Lobenswert: An keiner der beiden integrierten Steuerungsmöglichkeiten bricht man sich die Finger! Aus der Ansicht der dritten Person kann man wie in einem Action-Adventure seinen Sim direkt steuern oder aber man hält es wie bei der PC-Version und klickt die verschiedenen Objekte an, mit denen der Sim interagieren soll. Schade ist dagegen das Fehlen eines 2-Spieler-Modus, sowie der hohe Speicherbedarf von 124 Blöcken. Dafür ist es aber möglich, mit einem Speicherstand mehrere Familien zu erstellen und zu spielen. Tatsache ist auch, dass es manchmal

etwas unübersichtlich werden kann, wenn in eurem Haus viel los ist. Mir ist es einmal passiert, dass sich plötzlich ein völlig fremder Mann in meinem Bett gemütlich gemacht hat, während ich mit den anderen Gästen beschäftigt war - wer möchte denn sowas? Mit Sicherheit gibt es noch viel mehr zu entdecken ..das hoffentlich weniger mit fremden Männern im heimischen Bett zu tun hat. Wen es also reizt, sich in das Leben der Sims und ihrer Haustiere zu stürzen, hat nun Gelegenheit dazu. Schließlich liegt das Spiel ja nun im Handel und wartet nur darauf, abgegriffen zu werden ;-)

**Daniel Büscher**  
daniel.b@n-mag.de

### Die Sims 2 Haustiere



**Entwickler:** EA Games  
**Publisher:** EA  
**Genre:** Simulation  
**Spieler:** einer

**Fazit:**  
Umfangreiche Lebenssimulation, die aber wenig neues für Kenner bietet.

Wir danken EA für die Bereitstellung des Testmusters.

### Multi-Kulti

Neben der GameCube-Version kümmern sich die Sims auch auf dem GameBoy Advance und Nintendo DS sowie anderen Konsolen um ihre tierischen Freunde.



Bilder/Artworks: EA

# Aufgepasst



Trage dich jetzt in unser Newslettersystem auf [www.n-mag.de](http://www.n-mag.de) ein und verpasse nie wieder eine Ausgabe!



TEST

Splinter Cell Double Agent | GameCube



TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL

## DOUBLE AGENT

Wie schreiben das Jahr 2008: Die offiziell nicht existente Geheimabteilung der NSA Third Echelon schickt seinen routiniertesten Spezialagenten auf Mission nach Island um einmal mehr die verheerenden Pläne kaltblütiger Terroristen zu vereiteln. Pflichtbewusst wie eh und je arbeitet Sam Fisher gegen das Böse. Er schleicht durch die Dunkelheit, verhört Verdächtige und wendet nur in Notsituationen Gewalt an. Doch durch einen schweren Schicksalsschlag muss Mr. Fisher nun Maßnahmen ergreifen, die er sich selbst vor wenigen Tagen selbst kaum zugetraut hätte...

Sam Fisher

D2334223424

Feb 5, 2008

Ellsworth Federal Penitentiary



Mittlerweile der vierte Teil UbiSofts Schleichserie steht mit „Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent“ in den Regalen. Das Spiel wird auf 2 Discs ausgeliefert und belegt im Einzelspielermodus 78 Blöcke auf eurer MemoryCard, wollt ihr im Kooperationsmodus mit einem Freund spielen, werden für dieses separat erstellte Profil erneut 78 Blöcke nötig.

### He's the devil in disguise

Mit dem Doppelagentenfeature verfolgt UbiSoft einen Ansatz, der frischen Wind in die Serie bringt. In jeglichen Missionen erhaltet ihr einerseits Aufgaben von der NSA, andererseits gibt es aber auch Befehle von der Terroristengruppierung für die ihr im Rahmen eures Einsatzes als Doppelagent arbeitet. Die Rede ist hierbei von der JBA, kurz für John Browns Army.

Die Ziele widersprechen sich teilweise und schließen so einander aus. Das wichtigste Entscheidungselement in eurem Handeln ist das Vertrauensmeter. Euer Ziel sollte es dabei sein, dieses immer in einem neutralen Bereich zu halten. Das erhöhte Vertrauen einer Partei, hat immer die Missgunst der anderen Seite zur Folge. Werdet ihr also in einem Einsatz von der JBA ausgestattet, während diese aber Zweifel an eurer Loyalität hat, fällt eure Ausstattung etwas magerer als im Normalfall aus. Dennoch können aber alle Missionen auch mit nicht optimalem Equipment bewältigt werden. Sollte Sam also seine Neutralität verlieren, löst er einfach ein paar Zusatzaufgaben für die richtige Seite zwecks Vertrauensgewinns. Dieses neue Gameplayelement kann zwar nicht die gesamte Story umwerfen, fügt aber einige neue Aspekte hinzu und erhöht

### Unter Zugzwang: Das Spiel stellt euch vor widersprüchliche Entscheidungen. Es liegt an euch, welchen Weg ihr einschlagt.

den Wiederspielwert des linearen Stealthtitels. Der Levelaufbau an sich lässt dem Spieler leider nicht viele Wahlmöglichkeiten. In der Regel bewegt ihr euch auf eindeutig gekennzeichneten Routen durch Höhlen, U-Bahntunnel oder auch Schiffsgänge. Hier und da könnt ihr an einer Weggabelung zwar entscheiden, gelangt aber früher oder später doch wieder zum Ursprungspfad zurück. Wie in allen Teilen der Serie versucht ihr möglichst wenig Aufmerksamkeit auf den guten Sam zu lenken, und auf gar keinen Fall Alarm auszulösen. Deshalb habt ihr während des Spiels auch immer ein Auge auf die übersichtlich gestaltete Statusanzeige. Sie zeigt, ob der Doppelagent im Dunkeln verschwindet oder leuchtet wie ein Weihnachtsbaum, wie es um die Gesundheit bestellt ist

und welche Waffe ausgewählt ist. Nicht zuletzt seht ihr den ebenfalls integrierten Schallpegel, der zum einen die Umgebungsgeräusche, zum anderen den durch eure Schritte verursachten Lärm zeigt. Trampelt Sam durch die Gegend schrecken die Wachen auf und bewegen sich auf ihn zu – selbst wenn der mit Sicherheitswesten ummantelte Körper im Dunkeln verschwindet.

### Methoden eines Elitesoldaten

Natürlich verfügt Sam Fisher über Unmengen an Geheimagentenspielzeugen. Mit eurem Sturmgewehr könnt ihr Haftkameras installieren, Gegner aus dem Verkehr ziehen ohne sie zu töten (was der NSA sehr wichtig ist) und natürlich auch mit herkömmlicher Munition auf Wunsch aus allen Roh-



**10 bis 12 Stunden infiltriert ihr mit Sam feindliche Komplexe und führt eure Befehle aus.**

ren schießen. Eure Pistole besitzt die hilfreiche EMP-Funktion, mit der ihr elektronische Geräte wie beispielsweise Überwachungskameras zeitweilig funktionsunfähig machen könnt. Ein Repertoire an Blend-, Rauch- und Splittergranaten runden Sams Ausrüstung ab. Erfahrungsgemäß nutzt ihr all dieses Spielzeug eher selten – die manuelle Anschleichen & Überwältigen Methode ist meist am effektivsten.

Um zur Auftragserfüllung unabdingliche Informationen zu erhalten, verhöört ihr entweder in den Schwitzkasten genommene Feinde oder klinkt euch in Computersysteme ein. Wenn es um Primäreinsatzziele geht, müsst ihr ein nett gemachtes Hackminispiel absolvieren. Hierbei gilt es, eine Kurve so auszurichten, dass sie sich mit der vorgegebenen (Sinus)kurve

deckt. Dasselbe System wird übrigens auch verwendet, wenn die Rekalibrierung von Selbstschussanlagen auf der Tagesordnung steht. Beinahe nebenher knackt ihr da Schlösser mit dem Dietrich, lugt mit dem elektrischen Auge durch Türschlitze und öffnet langsam und vor allem leise Türen um unentdeckt zu bleiben. Ein Fehltritt genügt und es wird euch schneller das Lebenslicht ausgeknipst als ihr die weiße Flagge schwenken könnt... Glücklicherweise ist das Speichersystem in Splinter Cell ausgesprochen vorbildlich. Es ist jederzeit möglich den Spielstand zu sichern, was gerade an kniffligen Stellen auch unbedingt genutzt werden sollte. In den oberen Schwierigkeitsgraden gelingen solche Situationen nämlich selten im ersten Anlauf.



**Eine der ersten Szenen im Spiel: Die Mission in Island.**

**Technisch dürftig**

Wo Licht ist, da ist auch Schatten. Leider wirkt die technische Umsetzung der GameCube-Fas-

sung reichlich unfertig. Es ruckelt in aufwendigeren Situationen, und vor allem wenn Feuereffekte eingesetzt werden, verpixelt die Grafik des Spiels zusehends. Auch wenn man es von einem aktuellen



Sam rettet hier das Leben von Jamie Washington, seinem Mittelsmann zur JBA.

Spiel kaum glauben darf: Texturen sind teilweise in kompletten Levels Mangelware. Man wägt sich einfach noch zu häufig in einer Previewfassung, da zu oft der Feinschliff fehlt. Ein paar Monate mehr Entwicklung hätten hier sicher gut getan. Grandios hingegen ist der Sound Splinter Cells. Die Toneffekte wirken realistisch und je nach Situation wird interaktiv stimmungsvolle Musik eingespielt, die wunderbar die herrschende Atmosphäre unterstreicht. Die professionell gesprochenen deutschen Dialoge kommen immer stimmig beim Spieler an und spinnen die Story weiter. Hierzu hat man sich auf altbekannte Stimmen verlassen und so wird Sam einmal mehr von Nicholas Cage deutscher Synchronstimme Martin Kessler gesprochen. Leider deckt sich häufig die Sprachausgabe nicht mit den

deutschen Untertiteln. Uneingeschränkt hervorragend sind dafür aber die cineastisch inszenierten Renderfilmschnipsel, die vor bzw. nach den Missionen abgespielt werden. Sind diese erstmal freigeschaltet, kann der Spieler nach Lust und Laune über das Hauptmenü auf sie zugreifen.

### Entdecke die Möglichkeiten

Zu Beginn des Spiels wirkt die Steuerung noch arg komplex. Beinahe jede Taste erhielt eine Doppelfunktion, die erlernt und verstanden werden will. Hierbei ausgesprochen hilfreich ist das erstklassige Tutorialsystem. Speziell im ersten Level könnt ihr häufig mit einem Tastendruck auf A ein Einführungsfilmchen abspielen. Dieses erklärt euch dann beispielsweise den Spagatsprung oder das

Ausschalten von Lichtschranken mittels EMP. Neben dem klassischen Einzelspielermodus bietet euch Double Agent wie eingangs erwähnt auch einen kooperativen Mehrspielermodus. Hier kommt es darauf an mittels Räuberleitern und synchronen Aktionen die voneinander unabhängigen Missionen zu absolvieren. Gespielt werden diese im Splitscreenmodus.

Splinter Cell war schon immer eine Reihe, die von ihrer hervorragenden Atmosphäre gelebt hat. Auch in Double Agent erfährt diese keinen Abbruch, auch wenn durch die schwache Grafik der Perfektionismus hier nicht mehr so stark gegeben ist, wie noch in den älteren Teilen. Aufgewogen wird der Mangel durch das neue Gut-Böse-System, das euch viele frische Möglichkeiten im ansonsten

linearen Spielverlauf ermöglicht. Actionfans und alle die, die sich nicht allzu sehr um die Technischen greifen bedenkenlos zu. Kleiner Hinweis am Rande: Pünktlich zum Wii Launch veröffentlicht UbiSoft auch die New Generation Fassung des Spiels!

**Robert Rabe**  
robert.r@n-mag.de

## Splinter Cell Double Agent



**Entwickler:** Ubisoft Montreal  
**Publisher:** Ubisoft  
**Genre:** Stealth Action  
**Spieler:** 1-2

**Fazit:**  
Das Doppelagentenfeature bringt frischen Wind in die Serie!

Wir danken Ubisoft für die Bereitstellung des Testmusters.



VOSCRHAU

Angespielt

Excite Truck | Wii



# EXCITE TRUCK

Schneller, höher, weiter! Mit Excite Truck lässt euch Nintendo im 1. Quartal 2007 in PS-Monstern durch die Wildnis brettern. Echtzeitterraforming inklusive.

Nintendos erstes Rennspiel für Wii setzt euch in einen Geschwindigkeitsrausch wie man ihn sonst nur aus Sonic und Burnout kennt. Hohe Geschwindigkeit gepaart mit waghalsigen Sprüngen und Drifts machen das Erfolgskonzept von Excite Truck aus. In der Vorabfassung standen 3 fahrbare Untersätze und 4 abwechslungsreiche Strecken zur Auswahl. Vom Steppenkurs bis zur Küstenlandschaft war bereits in der Demo eine gute Auswahl vorhanden, die auf weitere unterhaltsame Streckendesigns in der finalen Fassung hoffen lässt.

Die Steuerung des Spiels ist ebenso simpel wie genial: Man halte die Wiimote horizontal und steuere sein Vehikel durch Kippen nach links und rechts selbst durch die engsten Kurven. Beschleunigt und Gebremst wird jeweils mit den Knöpfen 1 und 2. Jedoch benötigt man in Excite Truck zunächst etwa 10 Minuten Eingewöhnungszeit, da wir aufgrund der enormen Geschwindigkeit anfangs öfter am Baum geklebt haben, als wir uns auf der Strecke befanden. Nach etwas Spielpraxis macht sich die Steuerung aber sehr gut und wir können gezielt Extras, Boosts und Terraformingsymbole einsammeln. Als Spezialeffekt verändert sich so vor euren Augen in Echtzeit die Strecke und urplötzlich entstehen an Orten Berge, wo vorher noch eine tiefe Senke be-

fahrbar gewesen ist. Dies birgt natürlich auch ein Überraschungsmoment und so befahrt ihr letztendlich immer wieder eine Strecke mit neuen Streckendetails. Beherrscht man die Grundsteuerung, kann der Spieler sich um die Feinheiten kümmern. Mit Hilfe des Steuerkreuzes löst ihr Boosts aus und könnt so zu euren 300 Sachen nochmals ein paar Stundenkilometer hinzulegen. Fahrt ihr einem eurer Kontrahenten auf, könnt ihr ihn leicht aus dem Rennen, direkt in die Pampa, befördern. Unerbittlich wie Computergegner aber sind, müsst ihr auch selbst mit einem solchen Verhalten eurer Kontrahenten rechnen.

Excite Truck hat keinerlei Realitätsanspruch, sondern will einfach nur Spaß machen und ein atemberaubendes Geschwindigkeitsgefühl vermitteln. Die Tatsache, dass Bremsen de facto unnötig ist, unterstreicht dies. Einziges Manko war bisher die Tatsache, dass Nintendo scheinbar Bäume aus gehärtetem Edelstahl an den Streckenrand gepflanzt hat. Wenn die weiteren Strecken mit den von uns angespielten mithalten können und einige Elemente in Sachen Langzeitmotivation hinzugefügt werden, erwartet uns im nächsten Jahr ein echtes Rennspielhighlight.

Robert Rabe  
robert.r@n-mag.de



Sprünge wie diese vollführt ihr in Excite Truck sehr häufig.



Die Natur lebt! Am Streckenrand gibt es schöne Details zu sehen, wie diesen Vulkanausbruch.



Bilder/Artworks: Nintendo



# NECRO-NESIA

Das erste Horrorspiel für Wii soll euch beim Anblick eines jeden Insekts das Blut in den Adern gefrieren lassen – leider hat das in der von uns angespielten Fassung nicht wirklich funktioniert.

In Japan ist mit Spikes Titel das erste Horrorspiel für Wii bereits erschienen, von dem wir auf dem Wii Loft eine Demofassung für euch angespielt haben. Zu Beginn des Spiels fanden wir uns mitten in der Nacht auf einer Waldlichtung wieder, nur rudimentär ausgestattet mit einer Taschenlampe, einem Messer und Erste Hilfe Gegenständen. Warum oder wie es uns hierher verschlagen hat, verrät die Demo nicht. In der Ecke des Bildschirms befindet sich eine Zelda-ähnlich gestaltete Karte, auf der ein offenbar wichtiges Symbol zu sehen ist. Da es sonst keine Hinweise gibt, machen wir uns sogleich auf die Socken um der Sache auf den Grund zu gehen. Also unsere Taschenlampe, die man leider nicht eigenständig bewegen kann, angeknipst und losgelaufen. Bereits nach einigen Schritten nähert sich uns eine Horde Killerkäfer. Wenn es an den Kampf geht, wird sofort das Hauptproblem in Necro-Nesia klar. Die Steuerung ist unglaublich behäbig und Messerstiche gehen nur sehr beschwerlich von der Hand. Etwas überdimensioniert wirkt auch die Möglichkeit, durch einen horizontalen Schwung mit der Wiimote eine Rolle auszuführen. Nach einigen Minuten Eingewöhnungszeit gelingt es uns aber doch, ohne einen Anruf beim Kammerjäger das Getier loszuwerden und wir

können so weiter unseres Weges schreiten. Nach wenigen Spielminuten erreichen wir schließlich den gesuchten Ort, eine Hütte in der wir einen Zettel sowie einige Gegenstände finden. In geschlossenen Räumen betrachtet ihr das Spiel durch eine feste Kameraperspektive, die Bewegung hingegen findet in Blickrichtung eures Charakters statt, wodurch man zwangsläufig der Wand häufiger nahekommt als einem lieb ist.

Necro-Nesia will Schauderatmosphäre ins Wohnzimmer bringen, die in unserer Anspielsession aber partout nicht aufkommen wollte. Auch wenn sich zeitweilig eine Menge Gegner auf dem Bildschirm tummeln, konnte das Spiel auch grafisch nicht überzeugen. Dazu sind die Texturen noch zu verpixelt, und die Umgebungen zu einfallslos. Wir hoffen aber, dass sich hier in der finalen Fassung einiges getan hat, denn das Konzept hinter Necro-Nesia ist allemal viel versprechend.

Robert Rabe  
robert.r@n-mag.de



Teils warten gigantische Insektenmutationen, die in euch nichts anderes als ihre nächste Mahlzeit sehen.



Balanceakt. Kleinere Geschicklichkeitseinlagen bietet Necro-Nesia ebenfalls. Uns hat die untere Anzeige sehr an „Tony Hawk“ erinnert.



Plus

Alle Jahre wieder | Der Jahresrückblick

JANUAR



„Neuer DS?“ [nfreaks.de](http://nfreaks.de) „Zelda Twilight Princess für Revolution?!?“ [nintendo-lan.de](http://nintendo-lan.de) Im Januar erschienen: Mario Party 7 [mario-party.com](http://mario-party.com) Im Januar erschienen: Mario & Luigi Partners in Times [mario-luigi.com](http://mario-luigi.com)

# ALLE JAHRE WIEDER

Woran erkennt man, dass sich das Jahr dem Ende nähert? Nicht nur daran, dass man endlich eine Wii sein eigen nennen darf, sondern sicherlich auch durch die ganzen Jahresrückblicke in den Medien. Auch wir wollen hier keine Ausnahme bilden und lassen die vergangenen Monaten im N-Sektor noch einmal Revue passieren.

## Januar

Das neue Jahr begann wie das alte geendet hatte: voller Überraschungen. Wir erinnern uns: Kurz vor der Jahreswende zog das britische NCG Magazin alle Blick auf sich, als es in einem Artikel exklusiv behauptete, Zelda Twilight Princess würde für Wii

(ehemals Revolution) erscheinen. Der Januar begann dann mit zahlreichen Dementis seitens Nintendo zu diesem Thema. Das NGC Magazin beharrte aber auf seiner Meinung, da sie dieses Geheimnis aus erster Hand erfahren haben wollen.

Auch das japanische Magazin Famitsu sorgte für reichlich Zündstoff, als sie in einem Artikel schrieben, dass sich eine verbesserte Version eines bereits auf dem Markt erhältlichen Handhelds befände. All diese Gerüchte bewahrheiteten sich schließlich auch. Bei Zel-

da brauchte es zwar noch bis zur E3, eine neue DS-Version wurde dagegen schon am 26. Januar von Nintendo vorgestellt: der Nintendo DS lite.

Jonas Weiser  
[jonas.w@n-mag.de](mailto:jonas.w@n-mag.de)



„Nintendo Wi-Fi Connection sorgt für globalen Spielspaß“  
planetds.de

Im Februar erschienen:  
Viewtiful Joe Double Trouble

„Mother 3‘ kommt!“  
nintendo-power.de

„Keine Ingame Screens vor der E3 2006“  
nintendo-power.de

Der Februar begann dieses Jahr ganz im Zeichen Zeldas. Nintendo feierte aufgrund des 20-jährigen Zelda-Jubiläums die überaus erfolgreiche Serie, die in dieser Zeitspanne weltweit viele Millionen Gamerherzen erringen konnte. Anlässlich dieses Jubiläums veröffentlichte man neue Zelda-Fanartikel wie verschiedene T-Shirts und Ansteckfiguren, beispielsweise mit einem Retro-Link als Muster. Neben Zelda spielte im Februar auch der Nintendo DS eine große Rolle. Trotz stetig wachsender Popularität des Handhelds mussten japanische Händler starke Unterlieferungen in Kauf nehmen, die die Nachfrage nicht decken konnten. Der Grund für die hohe

Nachfrage waren Titel wie Animal Crossing Wild World, Mario Kart DS oder die Brain Age Teile, die die sogenannten Non-Gamer anlockten. Die Lieferengpässe des Handhelds verschafften Sony einen Vorteil, weil die PSP sich dadurch teilweise besser verkaufen konnte als der Nintendo DS.

Mit neuen Infos und Bildern zum Nintendo DS Lite machte Nintendo das japanische Volk heiß auf den anstehenden Launch des Gerätes. Der 2. März war das Datum, das sich viele Japaner höchstwahrscheinlich in roter Farbe dick im Kalender ankreuzten. Einige Wochen vor Launch wurden die letzten Infos zu dem

neuen Gerät gelüftet. Nicht nur das Design soll gegenüber der alten Nintendo DS Version verbessert worden sein, sondern auch die Bildschirmbeleuchtung, die sich nun erstmals in vier verschiedene Helligkeitsstufen einstellen lässt. Neue, offizielle Bilder des Gerätes und der Verpackung zeigten, was die Käufer erwarten können. Das Thema Wii (damals noch „Revolution“) war im Monat Februar ebenfalls sehr im Gespräch. Fragen wie „Kann der Controller vielleicht doch noch mehr, als bisher bekannt ist?“, „Weitere Infos im März?“ und viele weitere bereiteten den Leuten Kopfzerbrechen und machten die Wartezeit

## Februar

nur noch unerträglich. Gegen Ende des Monats kündigte der kleine, unbekanntere Entwickler namens Crossbeamstudios neben dem Rollenspiel Orb, auch das Action-Adventure Thorn exklusiv für Wii an. Auch heute wird noch gerätselt, ob die Crossbeamstudios tatsächlich diese Projekte fertigstellen werden. Es ist weiterhin nicht bekannt, ob der „Hobby-Entwickler“ über Wii Dev-Kits verfügt und einen Publisher gefunden hat. Man wird in Zukunft sehen, wie sich das Ganze entwickelt.

Damian Figoluszka  
damian.f@n-mag.de



**Plus**

Alle Jahre wieder | Der Jahresrückblick

MÄRZ



**Im März erschienen:**  
**Resident Evil: Deadly Silence**

**„GDC: Zelda DS: Phantom Hourglass angekündigt“**

planetds.de

**Im März erschienen:**  
**Odama**

**Im März erschienen:**  
**Animal Crossing: Wild World**

## März

Der Monat März startete in Japan mit dem heiß erwarteten Nintendo DS Lite Launch. Vor großen Geschäften warteten teilweise hunderte Menschen ungeduldig auf die Ladeneröffnung, um sich das Gerät der Begierde schnappen zu können. Es dauerte keine Stunden, bis im ganzen Lande alle Geräte vergriffen waren. Mitverantwortlich für diesen großartigen Verkaufsstart war Seiken Densetsu DS: Children of Mana, der neue Titel von Square-Enix, der im Mana-Universum spielt und am Nintendo DS Lite Launchtag für selbige Plattform erschien. Händler machten sich diesen Ansturm auf Nintendos Handheld zu dem

eigenen Nutzen, indem sie den Preis des Gerätes auf umgerechnet bis zu satten 300€ erhöhten. Aber auch dies konnte die gierigsten Japaner nicht vom Kauf abhalten, denn eine Wartezeit von weiteren Tagen war für diese unvorstellbar. Neben diesem Ereignis, das sich durch das Erscheinen neuer DS Lite Farben im Laufe des Monats auch noch ähnlich fortsetzte, sorgte auch Nintendos New Gen Konsole Wii (damals noch „Revolution“) im März reichlich für Gesprächsstoff.

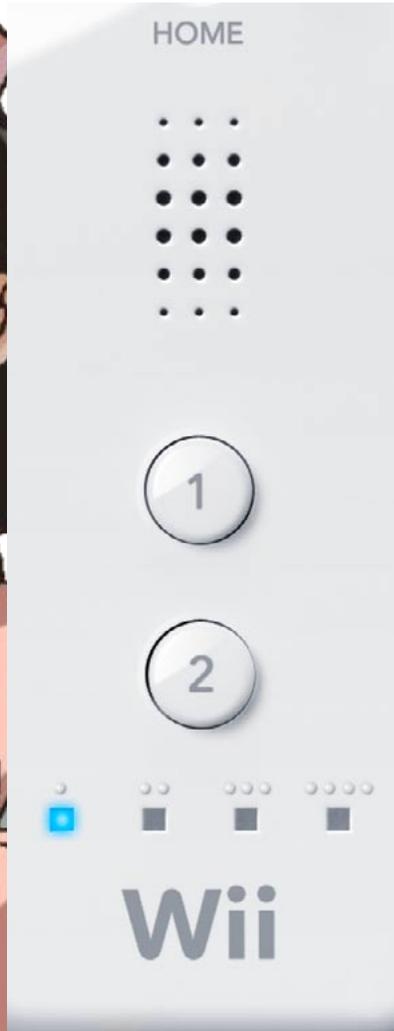
Fragen bezüglich der Konsole, die in den Vormonaten bereits gehäuft für Spannung und Gerüch-

te, die sich letztendlich als falsch entpuppten sorgten, setzten sich fort. Ein neuer Name soll es sein. Nintendo Go anstelle von Nintendo Revolution war im Gespräch, mit einem Logo, das dem des Gamecubes ähnelt. Fragen über den Launch kamen auf, denn laut Bloomberg verkündete Iwata, dass ein weltweit gleichzeitiger Launch nicht zu Nintendos Strategie gehöre. Diese Aussage wurde jedoch einige Tage darauf von Nintendo berichtigt, einen weltweit gleichzeitigen Launch sollte man nicht ausschließen. IGN veröffentlichte erste Wii Hardware Daten, die sich letztendlich jedoch als Spekulation erwiesen. Handfeste Infos

zu Nintendos Wii waren im März also sehr rar. Für Freude sorgte der Entwickler Eidos, der Nintendo Plattformen generell schwach unterstützt, aber dennoch den erfolgreichen Titel Tomb Raider: Legends für Gamecube, Nintendo DS und Gameboy Advance ankündigte. Lara Croft soll ihr neues Abenteuer auf sämtlichen Plattformen bestehen können und dazu gehören nunmal auch Nintendo Plattformen. Ob es der Titel auch auf Wii schafft, bleibt abzuwarten.

**Damian Figoluszka**  
damian.f@n-mag.de

# APRIL



„Erstes Revo-Spiel: Red Steel kommt von Ubisoft“  
nfreaks.de

Im April erschienen:  
Tetris DS

Im April erschienen:  
Trauma Center: Under the Knife

„Der finale Name vom Revolution ist enthüllt!!“  
wiinsider.de

## April

April 2006, ein Monat voller Spekulationen, Ankündigungen und Gerüchte rund um Nintendo, allen voran über Nintendos neue Konsole, welche bis zum Ende diesen Monats noch unter dem Codenamen „Revolution“ angekündigt war.

Auch wurde es in diesem Monat langsam heiß, denn die E3 in Los Angeles rückte immer näher. Gerüchte über die Markteinführung des Nintendo DS Lite in den USA erschienen im Internet, Spiele wurden endlich für den Revolution angekündigt und Nintendo hielt es noch immer nicht für nötig die Welt über alle Geheimnis-

se des Revolutions, wie etwa den endgültigen Namen, aufzuklären und machte die Zockergemeinde weltweit immer heißer, und jeder wollte, dass die E3 endlich beginnt.

Erst Ende April ließ Nintendo verlauten, die neue Konsole werde „Wii“ heißen. Daraufhin gab es leider viele negative Reaktionen und die „Wii“ wurde durch Videos usw. im Internet teilweise stark verpönt, doch das hielt Nintendo nicht davon ab weiter an dem Namen festzuhalten.

Eines der ersten Spiele, welches für den Revolution angekündigt und präsentiert wurde, war Ubi

Softs „Red Steel“, welches zum Start pünktlich in den Läden liegen wird.

Daneben war natürlich der Nintendo DS das tragende Zuggpferd von Nintendo. In Japan, USA und auch Europa feierte Nintendo große Erfolge und konnte mit Spielen wie Animal Crossing, Nintendogs und co. weiter auf Erfolgskurs bleiben.

Interviews von Nintendo-Mitarbeitern wie Shigeru Miyamoto heizten den wartenden Spielern zudem mit Aussagen wie z.B. „Besucht jemand einen Freund, und dieser besitzt keine Revolution-Konsole, soll er ihn verwundert fragen: ‚Oh! Warum hast Du keinen Revo-

lution?“. Nintendo will mit Revolution eine völlig neue Beziehung der Leute zu ihren Fernsehern aufbauen“ weiter ein.

Das war's vom April. Ein Monat, der die Welt vor der E3 noch einmal in Aufruhr brachte und durch diverse Ankündigungen und Gerüchte noch viel Luft für den Mai lies.

Marcel Foulon  
marcel.f@n-mag.de

Den zweiten Teil unseres großen Jahresrückblicks gibt es in der nächsten Ausgabe des NMag.



# SEGA

Während wir euch in der letzten Ausgabe mit Ubisoft einen französischen Vertreter der Industrie vorgestellt haben, machen wir diesmal einen weiteren Schritt auf dem "Walk of Fame" der Videospielehersteller und bringen euch mit Sega einen japanischen Hersteller näher, dessen bloßer Name und dessen Franchises einen Kultstatus erreicht haben, von dem andere nur zu träumen wagen. In dieser Ausgabe erfahrt ihr alles über Sega bis zum Höhepunkt der Ära Mega Drive, in der nächsten Ausgabe folgt der zweite Teil dieses Specials.

Sega - Was verbindet man mit diesem Namen? Als erstes kommt da natürlich Sonic in den Sinn, doch der schnellste Igel der Welt ist bei weitem nicht der einzige Star in der Geschichte der Japaner: Von Shining Force und

Phantasy Star über Virtua Fighter und Golden Axe bis hin zu Super Monkey Ball umfasst Segas Software-Angebot so ziemlich alle Genres und besticht oft durch Qualität und Innovation gleichermaßen. Doch Sega hat sich nicht nur als Software-Hersteller einen Namen gemacht, Konso-

len wie Mega Drive oder Dreamcast waren eine Plattform für viele herausragende Titel und noch heute fortgesetzte Spieleserien.

Die Amerikaner Martin Bromely, Irving Bromberg und James Humpert gründeten bereits 1940 auf Hawaii

die Firma Standard Games und produzierten Münzautomaten für amerikanische Soldaten. 1951 zog das Unternehmen nach Tokio um und benannte sich schließlich im Mai des folgenden Jahres in "SErvice GAMES" um – kurz: SEGA, oder auch "Nihon Goraku Bus-san" auf Japanisch. Sega produzierte



### **Sonic ist so beliebt, dass es sogar eine inoffizielle SNES-Version mit Mario gibt!**

nun Spielautomaten wie Pinball für in Japan stationiertes US-Militär und landete damit sowohl finanziell als auch bei den Soldaten einen großen Erfolg. Einer dieser Soldaten war David Rosen, der mit Rosen Enterprises sein eigenes Unternehmen gründete und Foto-Automaten aus Amerika importierte. Damit war Rosen überraschenderweise sehr erfolgreich und erweiterte sein Produkt-Repertoire schließlich, durch diesen Erfolg angespornt, um münzbetriebende Spielautomaten. Rosen Enterprises gilt damit als der Begründer der in der heutigen Gesellschaft fest verankerten Spielhallenkultur. Beide Unternehmen, Sega und Rosen Enterprises, bedienten dabei quasi das gleiche Kundenspektrum, denn letztere gingen bald ebenfalls dazu über, in Asien stationierte US-Soldaten mit ihren Produkten zu erfreuen. Somit standen beide Firmen in direkter Konkurrenz zueinander und es war nur eine Frage der Zeit, bis die beiden fusionierten. Dies geschah 1965, als "Sega Enterprises" aus den Unternehmen Rosen Enterprises und dem ehemaligen Nihon Goraku Busan hervorging. Dieses neue alte Sega entwickelte nun selbst Spielautoma-

ten und hatte bereits 1966 mit der U-Boot Simulation Periscope weltweit überwältigenden Erfolg: Mit einfachen elektromechanischen Mitteln wurde der Spieler hinter das namensgebende Periskop gesetzt und durfte sich wie ein echte U-Boot-Kommandant fühlen, wenn er jedes gegnerische Schiff, das ihm vor die Linse kam, versenkte. Vier Jahre später, 1970, wurde Sega vom amerikanischen branchenumfassenden Gulf+Western Konzern geschluckt, der durch den Erfolg ebendieses Automaten auf die Japaner aufmerksam wurde. David Rosen blieb dabei CEO, während Mitbegründer Martin Bromley aus der Firma, deren Name und Logo auch nach dieser Übernahme beibehalten wurden, schied.

Anfang der 70er Jahre beginnt sich mit den Videospiele eine völlig neue Art von Entertainment zu entwickeln, Personen wie Nolan Bushnell (Pong) helfen dabei, die junge Unterhaltungsform zu etablieren. Dies bleibt von einem Konzern wie Gulf+Western natürlich nicht unbemerkt und so ist es nicht verwunderlich, dass der

amerikanische Mutterkonzern seine bereits mit Spielautomaten erfahrene Tochter Sega für den Einstieg in diese junge Industrie benutzt. In den 70er Jahren produzierte der von Sega gekaufte US-Entwickler Gremlin mehrere Klone berühmter Spiele wie Space Invaders, nennenswerte Originalentwicklungen erschienen erst im darauf folgenden Jahrzehnt. Zaxxon, Frogger (entwickelt von Konami), Out Run und After Burner sind nur einige der Klassiker, die Sega zu dieser Zeit in die Spielhallen brachte. Doch nachdem Atari mit seiner VCS-Konsole die Wohnzimmer eroberte, wollte man natürlich auf diesen Zug aufspringen und portierte zunächst Anfang der 80er Jahre, inzwischen als Tochterunternehmen der amerikanischen Videospielefirma Bally, verschiedene Arcade-Titel auf das Atari VCS und den

gescheiterten Nachfolger Atari 5200. Durch jenen glorreichen Plan machte allerdings der große Videospiele-Crash 1983 einen gehörigen Strich durch die Rechnung, der unter seiner eigenen Last zusammenbrechende Markt drohte auch Sega unter sich zu begraben wie E.T. in der Wüste. Doch Sega überlebte und sammelte genug finanzielle Reserven für eine Umstrukturierung und ein Comeback, diesmal allerdings nicht nur als Software-, sondern auch als Hardwarehersteller.



PLUS

## Im Porträt: Sega

Während der Markt in den USA kollabierte, gab es in Japan nur mehrere kleinere Konsolenhersteller unter vielen. Das änderte sich jedoch schnell als Nintendo noch 1983 sein Famicom (außerhalb Japans NES) veröffentlichte und damit bald zum unangefochtenen Marktführer aufstieg. Einziger ernsthafter Konkurrent war Sega, der seine erste Konsole SG-1000 mehrmals verbesserte und umbenannte und schließlich 1986 das Master System um die Gunst der Kunden auf der ganzen Welt buhlen ließ. Obwohl das Master System technisch deutlich fortschrittlicher war als Nintendos NES konnte Sega mit seiner 8-Bit-Konsole nie richtig Fuß im Massenmarkt fassen. Das lag nicht zuletzt an Nintendos strenger Lizenzpolitik den 3rd-Parties gegenüber: Wer eine Lizenz für das System mit einem Marktanteil von 90% erwirbt, verpflichtet sich dazu, für keine andere Konsole zu entwickeln. Ohne die Unterstützung namhafter Softwarehersteller blieb dem Master System der Durchbruch versagt, doch Sega und seine engeren Partner selbst waren natürlich ebenfalls nicht müßig und integrierte Sonic-Vorgänger Alex Kidd oder diverse

andere Spiele direkt ins ROM, setzte Arcade-Klassiker wie Out Run und Golden Axe auf die Heimkonsole um und brachte wichtige Eigenentwicklungen wie Phantasy Star und Wonder Boy. Trotz alledem blieb Sega mit dem Master System ein Außenseiter in dem nun von Nintendo dominierten Markt.

Ende der 80er Jahre kam das NES zumindest technisch langsam aber sicher in die Jahre – kommerziell stand es allerdings noch mitten in seiner Blütezeit. Das Miniaturisierungswunder namens PC Engine zeigte, wieviel moderne Technik auf kleinsten Raum passt und ließ die NES-Grafik damit im wahrsten Sinne des Wortes alt aussehen. Auch Heimcomputer wie Atari ST und Commodore Amiga zeigten, was technisch nun möglich war, doch der Markt für Videospiele blieb im 8-Bit-Zeitalter gefangen, da Nintendo noch keinen Gedanken daran verschwendete, einen Generationswechsel zu betreiben. Warum auch, wenn sich das NES noch immer verkauft wie geschnittenes Brot? Hier nahm Sega nun die einmalige Chance wahr, dem schlafenden Marktführer gewisserma-

ßen den Markt vor der Nase wegzuschnappen. Als das Genesis (außerhalb Amerikas Mega Drive) 1989 in den USA für 190\$ auf den Markt kam, schien dieser Plan gelungen zu sein. Mit nachrüstbarer Abwärtskompatibilität und der starken Unterstützung amerikanischer Videospielegrößen wie Electronic Arts wurden die Kunden beim Kauf einer Konsole wirklich vor keine schwierige Entscheidung gestellt – das alte NES oder doch lieber das neue, trendige Mega Drive? Denn mit dem Mega Drive zielte Sega erstmals auf eine ältere Zielgruppe ab als Nintendo: Nicht Kinder, sondern Jugendliche und trendbewusste junge Erwachsene kauften das Mega Drive. Bis zum Erscheinen des Super NES stand das Mega Drive technisch und zunehmend auch kommerziell quasi außer Konkurrenz und beanspruchte einige Zeit lang sogar einen größeren Marktanteil für sich als Nintendo mit seinem spät erschienenen 16 Bit-System.

Ein wichtiger Teil von Segas Strategie war wie gesagt eine Neuaus-

richtung der Zielgruppe und dabei war natürlich schnell klar, dass Alex Kidd kaum noch als Maskottchen taugte. Man brauchte etwas wie Mario – oder anders gesagt das genaue Gegenteil davon, denn zwar sollte das neue Maskottchen den berühmten Nintendo-Klempner in Sachen Bekanntheit und Beliebtheit übertreffen, doch wollte man der älteren Zielgruppe auch keinen etwas korpulenten Klempner mit Schnauzbart als Aushängeschild präsentieren. Das Ergebnis dieser Überlegungen war – natürlich – Sonic, der 1991 in dem atemberaubend schnellen Jump'n Run Sonic the Hedgehog sein zu Recht viel gelobtes Debüt feierte und eine trendige Alternative zu Mario darstellte.

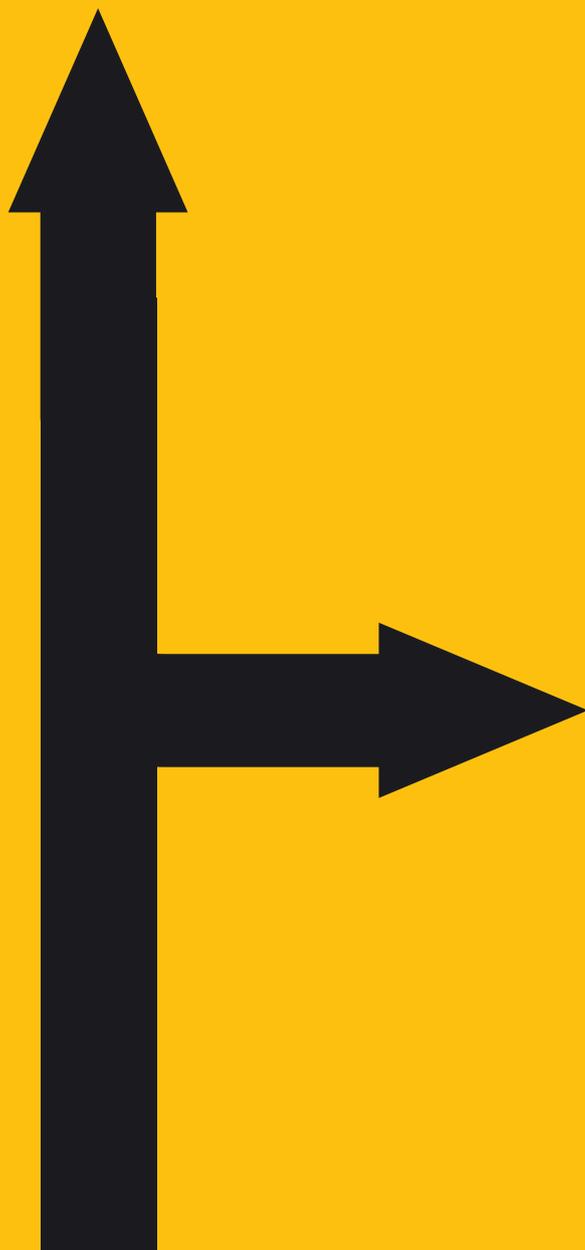
Andreas Reichel  
andreas.r@n-mag.de



**Super Monkey Ball - Dieses wahrhaft affige Spektakel ist wirklich zum Kugeln...**



2007



NMag



# KALENDER

Das passiert alles im Dezember

1	2	3	4	5
<b>8.12.</b>   Launchtag: Wii erscheint endlich in Europa mit einem Portfolio an Spielen deluxe. U.a. sind gleich zum Launch Spiele wie Zelda Twilight Princess, Rayman Raving Raibbids und Red Steel erhältlich.		8	9	10
11	12	13	14	<b>15.</b>
16	17	18	<b>15.12.</b>   Eine Ära geht zu Ende und das Buch schließt sich. Mit der GameCube-Fassung von Zelda Twilight Princess wird der Würfel in den wohlverdienten Ruhestand geschickt.	
<b>21.</b>	<b>21.12.</b>   Kurz vor Weihnachten veröffentlicht UbiSoft mit Far Cry Vengeance und Jagdfieber für Wii die letzten zwei Software-Neuheiten für die New-Gen Konsole in diesem Jahr.		24	25
26	27	28	29	

**Bewerte uns und mach bei der Umfrage auf [www.n-mag.de](http://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 Nintendofans erstellt. Die Macher dieses Magazins verfolgen keine kommerziellen Ziele.

Redaktion: Andreas Reichel, Daniel Büscher, Jonas Weiser, Marcel Foulon, Marvin Dere, Robert Rabe, Damian Figoluszka, Emanuel Liesinger

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher

Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 4.12.2006

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

Meinung von abgebildeten Leserbriefen können sich von der 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](http://www.n-mag.de)

## PARTNER

- NINTENDOCAST  
Gaming zum Hören
- playWii
- Zelda-Univers
- 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!
- Golden Sun Zone
- Wii-Galaxy.de
- MiiWii
- Wii-Fans.de
- ZFANS.DE
- Nintendo-LAN.de