

NMAG

Maglifting
Wir haben
das Design euren
Wünschen
angepasst.

FUCHSJAGD IM ALL
StarFox Command

GO, NINTENDO!
Was uns 2007 erwartet



Lieber Leser!

» Wir haben wieder einmal ein klein wenig umgekrempelt und eure Kritik zu Herzen genommen. Was dabei herausgekommen ist, könnt ihr nun vor euch auf euren Bildschirmen sehen. Nach vielen Anläufen hat es nun auch endlich geklappt eine Lesezeichenfunktion zu eurem Komfort in das Heft einzubinden.

Zunächst eine gute Nachricht bevor darauf eine schlechte folgt: Wir haben Februar, das heißt, vor uns liegen noch zehn Monate voller Game-Highlights wie etwa Mario Galaxy, Metroid Prime 3, Final Fantasy III und und und ... Deshalb haben wir unsere Gedanken zum frisch angebrochenen Jahr zusammengetragen. Was für Chan-

cen wir in 2007 für Spieler und Publisher sehen, könnt ihr auf Seite 36 nachlesen.

Nun aber zu der schlechten Nachricht: Wir haben schon Februar, das heißt, in gut fünf Monaten befinden wir uns bereits inmitten des Sommerlochs.

Doch bevor es soweit ist, wünschen wir euch erst einmal viel Vergnügen beim Lesen unserer neuen Ausgabe.

Euer NMAg Team

KOMPAKT

GameNews	3
Spielwarenmesse 2007	4
Leserbriefe	7

TEST

Wii	
Wario Ware	8
Marvel Ultimate Alliance	10
Tony Hawk's Downhill Jam	12
Call of Duty 3	14
Far Cry	17
Jagdfieber	20

Nintendo DS	
Actionloop	21
Children of Mana	22
Need for Speed Carbon	24
StarFox	26

PLUS

Wii MEET	30
Alle Jahre wieder	32
2007 - Go, Nintendo!	36
Kolumne	38

INTERN

Editorial	2
Kalender	39
Impressum	39
Partner	39

» Eine ganze Galaxie wandert auf den Nintendo DS und Fox McCloud kehrt in seinem neuesten Abenteuer zu seinen Wurzeln zurück. Ist wirklich alles so wie früher?

mehr dazu auf Seite 26



Unterstützung

Konami bringt zwei Neuentwicklungen auf Wii

» Zwar wartet man weiterhin vergeblich darauf, mit Solid Snake aus **Metal Gear Solid** in einem eigenen Stealth-Action-Game auf Nintendos Wii schleichen zu dürfen, doch kann man sich dennoch über zwei neue Spieleankündigungen aus dem Hause Konami durchaus freuen. Zum einen erwartet uns Wiiler eine vollkommen neue Marke, die sich am **Monkey Ball**-Spielprinzip orientiert und den Arbeitstitel „**Dewy's Adventure**“ trägt. Der Spieler hat die volle Kontrolle: Mit der Neigung der Wiimote bewegt man das Spielfeld und bringt somit die Spielfigur zum Laufen. Dewy

- ein lebender Wassertropfen der verschiedene Aggregatzustände einnehmen kann - wurde von einem Baum erschaffen und soll für Frieden im Lande sorgen. Neben diesem Knuddel-Adventure präsentierte Konami vor kurzem auch ein Party-Spiel der besonderen Art. Tanzmattenspiele sind Schnee von gestern, jedenfalls in der Form, wie es sie bisher gab. **Dancing Stage Hot-test Party** befindet sich bei Konami für Wii in Entwicklung und soll frischen Wind ins Gameplay bringen. Zu den Beinbewegungen auf der Tanzmatte soll der Spieler nun auch Armbewegungen mit der Wiimote

und dem Nunchuk ausführen. Dies führt neben einer erhöhten Anstrengung auch zu einem abwechslungsreicheren Gameplay. Dabei werden laufend Pfeilrichtungen auf dem Bildschirm angezeigt, auf die in richtiger Reihenfolge und dem richtigen Takt auf der Tanzmatte draufgetreten werden muss. Symbole hingegen zeigen an, wann die Wiimote bzw. Nunchuk-Erweiterung bewegt werden muss. Beide Titel werden voraussichtlich noch dieses Jahr exklusiv für Nintendo Wii erscheinen.

Damian Figoluszka



Höhenflug

Wii und DS, die Goldgrube für Nintendo

» Wenn man heute die Statements von Analysten und Spekulanten von vor ein paar Jahren liest, wird man mit Sicherheit leicht ins Schmunzeln kommen. Denn so hieß es damals noch, dass Nintendo mit dem Konzept des DS und vor allem mit dem des Wii ein zu großes und unkalkulierbares Risiko einginge, da der Markt einfach nicht für diese geschaffen sei, wodurch Nintendo sich wohlmöglich sein eigenes Grab schaufle.

Doch sieht man sich nun den letzten Geschäftsbericht an, welcher sich auf die letzten neun Monate bezieht, werden wohl allen Analysten von damals ihre Worte im Halse stecken bleiben.

So stieg der Umsatz um etwa 72 Prozent auf über 4,5 Milliarden Euro.

Allein der Nintendo DS konnte in den letzten neun Monaten 19 Millionen Einheiten absetzen. Dieser riesige Erfolg kam nicht zuletzt durch Spiele wie New Super Mario Bros., Animal Crossing, Nintendogs oder Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging zustande. Damit hat sich der Nintendo DS bereits 35 Millionen mal verkauft und könnte so wohlmöglich in die Fußstapfen des Game Boy's treten. Auch der neue Nintendo Wii erntet große Aufmerksamkeit und konnte sich seit dem Verkaufsstart im November/Dezember ca. 3,2 Millionen mal verkaufen und steht damit bereits mit großem Abstand vor der PS3, welche im selben Zeitraum ihren Release feierte.

An den Prognosen von sechs Millionen verkauften Einheiten des Wii

bis zum Ende dieses Geschäftsjahres hält Nintendo angesichts der hohen Nachfrage weiterhin fest und wird dieses Ziel mit großer Wahrscheinlichkeit auch erreichen, wenn nicht sogar übertreffen.

Damit erreichte Nintendo in den letzten neun Monaten, trotz schwacher Verkaufszahlen des Gamecube's (660.000 Einheiten) und des mittlerweile auch in die Jahre gekommenen Game Boy Advance (3,7 Millionen Einheiten), einen Nettogewinn von rund 842 Millionen Euro, was einer Steigerung von 43 Prozent im Vergleich zum Vorjahr entspricht.

Marcel Foulon

Fakt ist, dass

... Hasen nicht mit Kühen umgehen können

... die Eintrittspreise der diesjährigen GamesConvention erhöht wurden

... die Wiimote neun Tasten besitzt

... es in Japan einen Pokemon Freizeitpark gab.

... Mario Kart 64 seinerzeit unter dem Projektnamen Super Mario Kart R entwickelt wurde.

SPIELWARENMESSE 2007

NINTENDO AHOI



Nachdem Nintendo zuletzt vier Jahre nicht auf der Nürnberger Spielwarenmesse vertreten war, zog es sie dieses Jahr wieder dort hin. Mit Wii und Touch-Generations-Titeln wollte das japanische Traditionsunternehmen Aufmerksamkeit gewinnen. Bei uns hat es zumindest geklappt.

» Schlicht und elegant mutmaßte der Raum „Paris“ des Nürnberger Congress Centers uns an, als wir Nintendos Ausstellungsraum betraten. In der Mitte des Raums waren Fernseher und Sofas aufgestellt. Weiße, semitransparente Vorhänge hingen von der Decke bis zum Boden herab. Sie grenzten die einzelnen Spielbereiche voneinander ab. An den Seiten befanden sich niedrige runde Tische. Das rote Touch-Generations-Label zierte sie und brachte einen deutlichen Kontrast in das sterile Weiß ein. Je vier DS Lite Konsolen lagen auf dem Tisch. Für jede Konsole stand ein Würfel-Sitz bereit. Bevor wir jedoch

den Raum komplett ins Auge fassen konnten, wurden wir in ein Nebenzimmer gebeten. Zwei Sofas und ein Fernseher, um den vier Wii-Konsolen standen, erwarteten uns.

„Draußen haben wir, für euch wohl schon bekannte, Spiele ausgestellt. Diese hier dürftet ihr wohl noch nicht gespielt haben“, erklärte eine uns zugeteilte Person.

Wir nahmen auf dem Sofa platz. Das Wii-Licht flimmerte grün. So kamen wir in den Genuss von ein paar besonderen Software-Perlen.

COOKING MAMA

COOK OFF

» Als erstes versuchten wir uns in der Kochsimulation **Cooking Mama: Cook Off**. Uns standen mehrere Gerichte zur Auswahl, die wir nachkochen konnten. Wir entschieden uns für ein Pudding-Rezept, in der Hoffnung, eine möglichst leichte Aufgabe erwischt zu haben. Ein fataler Fehler wie sich zum Ende herausstellte.

In **Cooking Mama** werden verschiedene Gerichte in einzelnen Schritten zubereitet. Die Steuerung mittels Wiimote wird dabei auf unterschiedliche Weise genutzt. Für unseren Pudding mussten wir zuerst ein paar Eier aufschlagen. Dazu bewegten wir die Wiimote mit Schwung nach unten. Taten wir dies zu schnell, zerbrach das Ei schon am Schüsselrand. Mit dem

richtigen Gefühl gelang es uns, Eidotter und Eiweiß in und nicht neben die Schüssel zu geben. Im nächsten Arbeitsschritt mussten wir weitere Zutaten wie Zucker und Mehl mit der Wiimote in die Schüssel geben. Noch einen Schritt weiter ahmten wir Kreisbewegungen mit der Wiimote nach und verrührten so die virtuelle Masse. Abschließend schütteten wir den Teig durch seitliches Kippen der Wii-Fernbedienung aus der Schüssel in Ofenförmchen. Beim Backen war es entscheidend, im richtigen Moment den A-Knopf zu drücken um so den Pudding aus dem Ofen zu holen. Drückten wir zu früh oder zu spät, war der Teig noch flüssig beziehungsweise verbrannt. Die große Kunst dieses Puddings lernten wir erst am Ende kennen. Nach dem Backen musste



» Schritt für Schritt werden die Speisen nachgekocht

der Pudding gestürzt werden. Uns wurde erklärt, dass wir dazu die Wiimote mit der Steuerkreuzseite nach unten gerichtet schütteln sollten. Der erste Versuch ging schief. Wir führten die Bewegung zu ruckartig aus. Zwar landete der Pudding auf einem Teller, zerfiel jedoch in viele Einzelteile. Beim nächsten Versuch klappte es

schon besser, bevor es darauf wieder mächtig schief ging.

In der kurzen Anspielzeit konnte uns dieses unverbrauchte Gameplay überzeugen. Ob Rezepte „nachkochen“ jedoch ein ganzes Spiel tragen kann, können wir noch nicht wagen zu behaupten.

SXX BLUR

» **SSX** ist EA's Snowboard-Franchise von dem Mitte März ein Ableger für die Wii erscheint. Wir schnallten schon mal das Snowboard unter die Füße und wagten uns auf die Piste. Unser ersten Versuch in **SSX Blur**, den Snowboardfahrer mit dem Analogstick zu steuern, scheiterte. Durch zufälliges Kippen des Nunchuks erkannten wir, dass so auch der Fahrer gesteuert wird. Die von uns ausgewählte Strecke lief einen steilen Bergpass mit schneebedeckten Bäumen und vielen Schanzen hinab. An solchen Schanzen konnten wir

unseren Snowboardcharakter durch schnelles Hochziehen des Nunchuks hüpfen lassen. In der Luft schwangen wir die Wiimote in verschiedene Richtungen, wodurch der Snowboarder coole Stunts ausübte. Leider gelang uns nicht jeder Stunt, so wie wir uns das gerne gewünscht hätten und der Fahrer kam zuerst mit den Händen auf. Doch durch Schütteln der Wiimote und des Nunchuks brachten wir ihn wieder auf's Brett zurück. Bevor wir ihm noch mehr Schaden zugefügt hätten, brachen wir ab und widmeten uns anderen Spielen.



» Der Grafikstil von **SSX Blur** bringt die Bergatmosphäre gut herüber.



» In mehrer Modi können die Flukünste unter Beweis gestellt werden.

WING ISLAND

» Bei **Wing Island** hatten wir die Möglichkeit, je eine Aufgabe im Solo- und Multiplayermodus zu spielen. **Wing Island** erinnerte an vergangene **PilotWings** Tage. Durch Neigen und Drehen der Wiimote wird direkt ein Flugzeug im Spiel gesteuert.

In einer Einzelspielermission flogen wir über eine kleine Insel, um dort Kühe aus der Luft einzufangen, indem wir einfach die B-Taste drückten, sobald wir über einer Kuh waren. Als große Hilfe erwies sich das Radar, da wir ansonsten die Tiere aus der Luft gar nicht gesehen hätten.

Im Multiplayermodus steuerten wir gleich fünf Flugzeuge in einer Reihe auf einmal. Mit dieser Flugschar versuchten wir, in einem Zeitlimit Luftballons in der Luft zu treffen. Nach Ablauf der Zeit gewann der Spieler, der die meisten Ballons zerstört hatte.

Für uns versprühte **Wing Island** einen zu ruhigen Charakter. Die Steuerung mag zwar sehr einfühlsam sein, jedoch täuscht dies nicht über die schlechte Grafik hinweg, die sich (zumindest in dieser Demo) auf sehr niedrigem GameCube-Niveau einpendelt.

KORORINPA

» **Kororinpa** verfolgt das gleiche Prinzip wie **Super Monkey Ball**. Durch Kippen und Drehen der Wiimote wird ein Spielfeld mit einer Kugel darauf bewegt. Diese Kugel muss durch ein Labyrinth gesteuert werden, ohne dass sie vom Weg abkommt und herunterfällt. Erschwert wird das Ganze durch Hindernisse

auf dem Spielfeld. Außerdem gilt es, Kristalle einzusammeln, um überhaupt das Ziel erreichen zu können. Schon in den ersten Levels zeichnete sich ein hoher Schwierigkeitsgrad ab. Um die Kugel wirklich heil ins Ziel zu bringen, bedarf es schon einer sehr ruhigen Hand.

Dies waren natürlich noch nicht alle Spiele, die wir anspielen konnten. In der nächsten Ausgabe werden wir euch weitere Spiele vorstellen, die wir bei Nintendo zu Gesicht bekamen.

Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de



» Die Kugel heil ins Ziel bringen: Hört sie einfach an, ist es aber nicht immer.

Damals ...

... vor fünf Jahren.

Der Februar 2002 war ein Monat voller Gerüchte. Neben der Spekulation um einen **Golden Sun** Nachfolger, verbreitete sich hartnäckig auch das Gerücht um ein neues GameBoy Advance-Modell, welches eine eingebaute Hintergrundbeleuchtung besitzen sollte.

Beide Gerüchte erwiesen sich in den folgenden Monaten als war. Auf der E3 wurde **Golden Sun – Die vergessene Epoche** vorgestellt. Für die Bestätigung eines neuen GameBoy brauchte es fast ein Jahr mehr. Im Januar 2003 wurde der GameBoy Advance SP offiziell angekündigt, bevor er im März des selben Jahres in Europa erschien.

Jonas Weiser



Wii Newsletter

Wii News direkt auf deine Konsole!

» Als glücklicher Wii-Besitzer ist man in allen Bereichen des Lebens stets gut informiert. Aktuelle Wetter- und Nachrichtendaten halten „digitale Einwanderer“ bei Laune und sorgen unter alten Hasen für kurzweilige Ablenkung. Die in diesem Rahmen wohl offensichtlichste Verwendung des WiiConnect 24-Service wurde offiziell aber noch nicht beachtet – die Versorgung der Spieler mit Wii-relevanten Infos direkt über die eigene Konsole. Mit dem neuen „Wiiletter“-Dienst von playWii.de wird diesem Problem nun Abhilfe geschaffen. Im wöchentlichen Rhythmus erhalten mittlerweile mehr als 1000 Abonnenten des kostenlosen Service alle Neuigkeiten der Wii-Welt, angefangen bei Spieleinfos, über Tipps und

Tricks, bis hin zu exklusiven Informationen und Aktionen direkt auf ihre Wii-Konsole. Zusätzlich wird an aktuelle Neuerscheinungen von Wii und Virtual Console Spielen, sowie Downloads, wie beispielsweise die neueste Ausgabe des NMag, erinnert. Die Anmeldung verläuft dabei kinderleicht: Fügt eurem Wii Adressbuch lediglich die eMail Adresse news@playwii.de hinzu und tragt euren Wii Code in den Verteiler auf Wiiletter.de ein und schon kommen aktuelle Meldungen direkt zu euch. Macht mit, meldet euch an und achtet auf das blaue Licht. Alle wichtigen Informationen zur Anmeldung findet ihr auf www.Wiiletter.de

Marcus von Lüde
von playwii.de

Simulations-Kost

EA bringt das echte Leben auf den DS

» Electronic Arts, mit Bestseller-Marken wie **FIFA** und **Medal of Honour** derzeit bedeutendster Dritthersteller, hat wohl sein Herz für Nintendo-Konsolen entdeckt. Denn neben unzähliger Wii-Software kündigten die Amerikaner nun auch eine DS-Version des ursprünglich PC-exklusiv geplanten Spore und eine DS-Umsetzung von **My Sims**.

Bei letzterem handelt es sich um eine Umsetzung des bereits im letzten Jahr angekündigten **My Sims** für Wii. Genau Informationen sind bisher zu keiner von beiden Versionen bekannt, doch kann man mit Sicherheit von Sims-typischen Gameplay ausgehen. Anders als die Vorgänger orientiert sich der Grafikstil dieses Nintendo-exklusiven Sims-Ablegers eher an **Animal Crossing** als an

westlichen Entwicklungen. Ob es sich deshalb nur um eine Kopie des Animal Crossing-Prinzips handelt oder ob die EA-Entwickler aus anderen Gründen die Nähe zum Nintendo-Kassenschlager gesucht haben ist ebenso wenig bekannt wie ein Releasetermin: Einzig für die Wii-Version steht ein Japan-Launch im Laufe dieses Jahres fest.

Spore ist ein innovatives Strategiespiel aus der Feder des genialen Will Wright und befindet sich derzeit in Entwicklung bei Maxis, den Machern von **Sims** und **SimCity**. Dabei treiben die Entwickler den bereits aus verschiedenen Strategiespielen wie **Empire Earth** bekannten Entwicklungsprozess auf eine ganz neue Ebene und lassen den Spieler vom Einzeller beginnend in der Evolutions-

leiter nach oben steigen. Dabei werden Arcade-, Simulations- und Strategie-Gameplay kombiniert, indem die Komplexität des Spiels mit der der sich entwickelnden Spezies in verschiedenen Phasen ansteigt. Während man sich zu Beginn noch mit einer Art Pacman in die 80er Jahre zurückversetzt fühlt, findet man später in einem komplexen Strategiespiel wieder. Dieses Spielprinzip klingt nicht nur interessant, sondern auch wie geschaffen für den DS. Details zur DS-Version sind bisher nicht bekannt, nur, dass wir uns spätestens am 31. März 2008 selbst davon überzeugen können, ob den Entwicklern die Umsetzung gelungen ist.

Anreas Reichel



Leserecke

Post von euch

Hallo liebes NMag Team!

Ich finde euer Magazin super und lade jede Ausgabe herunter. Besonders gut gefällt mir das Layout und die unterschiedlichen Videospiel-Themen auf welche Bezug genommen werden. So zum Beispiel die Publisher Specials und der Jahresrückblick. Meiner Meinung nach bietet das NMag als monatliches pdf Magazin in Kombination mit dem NintendoCast, einem Audio-Bezogenen, wöchentlichen Podcast und Online Magazinen eine optimale Rundumversorgung an News, Tests, Specials und allem, was ein Spielefan braucht. Macht weiter so!

Fabien L.

Hallo an die N-Mag Redaktion,

gleichzeitig auch meine aufrichtigen Glückwünsche an euch. Ich lese nun schon eine Weile eure Magazine als stiller Leser und ich finde es wirklich toll.

Zeit mal ein Feedback loszuwerfen: Nicht nur, dass ihr es kostenlos anbietet, nicht nur, dass ihr euch viel ehrenamtliche Mühe gebt korrekten und guten Inhalt abzugeben, nein, ihr schreibt auch noch verdammt gut als wahre Spielefans. Das Magazin liest sich flüssig (ich drucke es immer aus) und so langsam etabliert sich eure gedruckte Meinung als die eines „echten“ Spielereporters.

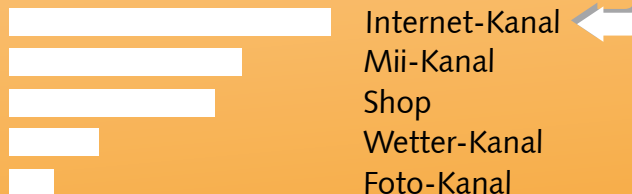
Steffen

Vielen Dank für eure Lobeshymnen! So etwas spornt uns natürlich immer an. Auch in Zukunft werden wir viel Herzblut in dieses Projekt für euch stecken.

Umfrage

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, welchen, bis jetzt dahin erschienenen, Kanal ihr auf der Wii ihr am meisten benutzt. Zahlreich habt ihr an dieser Umfrage auf unsere Homepage teilgenommen.

Hier das Ergebnis der Abstimmung:



Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, welchen, ob euch das Verbindungskabel zwischen dem Nunchuk und der Wiimote beim Spielen stört.

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



Newsletter

Nie wieder zu spät dran

Damit du nie wieder eine Ausgabe zu spät bemerkst: Trage dich jetzt in unseren Newsletter auf n-mag.de ein. Wir informieren dich dann, sobald eine neue Ausgabe erscheint.

Feedback ausdrücklich erwünscht!

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

Wir freuen uns schon auf eure Nachrichten.





» Ganz schön schweißtreibend die Anzahl der Kniebeugen im Zeitlimit zu schaffen.



» Die Wiimote an den Bauch und schon wird Hula Hoop gespielt.

WARIO WARE SMOOTH MOVES

Wario Ware erschuf 2004 mit der GBA-Version und den folgenden Ablegern für andere Nintendo-Konsolen ein vollkommen neues Genre: Microgames. In der Theorie heißt das die Ansammlung von rund 200 Spielen, welche nach wenigen Sekunden schon vorbei sind. Praktisch bedeutet es jede Menge Spaß.



» Wer noch nie einen **Wario Ware** Teil gespielt hat, wird sich (zu Recht) fragen, was an fünfsekündigen Minispielen so toll sein soll. Man muss wissen, dass die Microspiele direkt hintereinander, ohne lange Pausen ablaufen. Selbst wenn man ein Microgame noch nicht vollendet hat, wird nach Ablauf der kurzen Zeit zum nächsten zufällig ausgesuchten Spiel übergewechselt. Dies geht so lange, bis man einmal eine bestimmte Anzahl an Spielen (meistens vier) im Zeitlimit nicht geschafft hat.

Aufgrund der wenigen Sekunden

ein Elefantenrüssel mit einem Apfel daran, daneben ist ein Korb zu sehen. „In den Korb legen“ lautet die eingeblendete Aufforderung. Man bewegt also den Rüssel mit der Wiimote in Richtung Korb und legt somit auch den Apfel darin ab. Fertig!

IT'S A WII, WARIO!

Hat man einmal das Spielprinzip verstanden, erklärt sich das komplette Spiel wie von selbst. Möglichst lange Durchhalten lautet die Parole bei der Abfolge der verschiedenen Minispiele.

Die komplette Steuerung entfällt auf das Bewegen der Wiimote, die im Spiel selbst als Formenstab be-

kurz eingeblendet, wie die Wiimote zu halten ist. 21 verschiedene Haltungsvarianten gibt es, die noch einmal zig verschiedene Steuerungsmöglichkeiten beinhalten. ... Senkrecht nach oben gerichtet und damit eine Schlagbewegung nach vorn. Schon hat man im Spiel eine Fliege mit einer Fliegenklatsche erledigt. Waagrecht in beiden Händen wird die Wiimote zum Lenkrad. Über dem Kopf gehalten und schon können mit ihr Kniebeugen gemacht werden ...

In keinem anderen Spiel für Wii

„Die komplette Steuerung entfällt auf das Bewegen der Wiimote. Knöpfe drücken ist so gut wie passé.“

den eines Microgames kann man nicht wirklich von einem Spiel reden, sondern vielmehr gilt es, eine Aufgabe zu bewältigen. Ein Beispiel: Auf dem Bildschirm ist

zeichnet wird. Knöpfedrücker ist so gut wie passé. Mit der Wiimote wird geschlagen, gerasselt, in die Luft gesprungen oder geworfen. Vor jedem Microgame wird dazu

STATEMENT

Der beste Teil

Bisher dachte ich immer, dass die Originalität von Wario Ware Twisted nicht mehr zu übertreffen ist - doch Smooth Moves hat mich vom Gegenteil überzeugt. Die vielen verschiedenen Varianten der Microspiele zu bestehen und der von Wario Ware gewohnt kranke Humor trösten auch problemlos über die wenigen Minispiele und den etwas dürrtigen Multiplayermodus hinweg.

Emanuel Liesinger



» Das obligatorische Nasenbohren darf auch diesmal nicht fehlen.



» Gibt der Nintendog Pfötchen, ist das Minispiel bestanden.

wurde bis jetzt so sehr und kreativ die Bewegungssteuerung genutzt.

KUNST ODER TRASH?

Vorneweg: Es gibt einen Storymodus, der die Microgames mit Kurzgeschichten verbindet. In einer guten Stunde kann dieser Modus aber schon bis zum Ende hin gemeistert werden, doch der Motivation tut dies keinen Abbruch. Die Motivati-

sen Storymodus erst einmal durchzuspielen. Angesichts der Tatsache, dass man ihn nach fast einer Stunde schon beendet hat, ein überwindbares Manko.

Einer klaren Grafik-Linie folgt das Spiel nicht. Hier vermischt sich 2D mit 3D genauso wie Fotografien mit überzogenen Strichzeichnungen. Ähnliches ist auch beim Sound zu beobachten. Bei

anderem auswählen, ob ihr auf Highscorejagd geht, wo ihr euch keinen einzigen Fehler leisten dürft oder die Microgames im ungeheuer schnellen Affentempo spielen wollt. Auch eure Miis finden im Spiel Verwendung. In manchen Microgames schlüpft ihr in eure virtuelle Haut und müsst somit als Mii die Aufgaben erledigen.

Für genügend Spaß und Motivation ist bei **Wario Ware Smooth Moves** gesorgt. Die schrille Präsentation mag zwar zunächst etwas abschreckend wirken, wer sich jedoch einmal darauf eingelassen hat, wird von den Highscorejagden gar nicht mehr loskommen

Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de

„Die Motivation besteht nicht im Vorankommen im Storymodus, sondern darin so viele Microgames wie möglich hintereinander zu bestehen.“

on besteht nicht im Vorankommen im Storymodus, sondern darin, so viele Microgames wie möglich hintereinander zu bestehen und somit Highscores aufzustellen.

Will man in den Genuss des Mehrspielermodus' (für bis zu 12 Spieler mit nur einer Wiimote!) kommen, so ist es zwingend notwendig, die-

jedem Minispiel wird auf ein anderes Stück aus dem Repertoire an Soundsampels zurückgegriffen. Aus dem Lautsprecher der Wiimote tönen die wildesten Geräusche. Vom Telefonklingeln, über Affengeschrei bis hin zum Staubsauger ist das Gehör den verrücktesten Geräuschen ausgesetzt. Ein Pluspunkt in Sachen Sound; eine deutsche Sprachausgabe, wobei diese Bezeichnung hier ein bisschen übertrieben ist. Nur wenn ihr zum ersten Mal die Wiimote in einer bestimmten Lage halten sollt, wird euch dies durch einen Sprecher erklärt.

EXTRAS, GANZ VIELE EXTRAS

Neben den vielen Microgames könnt ihr auch ein paar längere Minispiele oder spezielle Modi freischalten. So könnt ihr unter

DATEN & FAZIT

Wario Ware Smooth Moves



Publisher: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Genre: Microgames
Spieler: 1-12
USK-Freigabe: ab 6 J.

SPIELANTEILE

■ Hektik
■ Kontrolle
■ Highscorejagd



PRO & CONTRA

▲ Partykracher
▲ über längere Zeit motivierend
▼ hektische Präsentation etwas abschreckend

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» Abgefahren und genial! Wario Ware ist Geschmacksverstärker pur. Einmal probiert kann man nicht mehr damit aufhören

STATEMENT

Spaßbringer

Für mich war Wario Ware schon auf dem GameCube der größere Spaßbringer als Mario Party. Auf dem Wii setzt sich das fort. Egal, ob Solo oder eben zu mehreren, Smooth Moves begeistert Fans wie auch Non-Gamer gleichermaßen. Über den Grafik-Stil der Spiele lässt sich zwar vortrefflich streiten, für mich ist der abgefahrte Japano-Style aber einfach jedes Mal auf's neue sehenswert!

Marvin Dere



» Kurbeln ist angesagt, indem die Wiimote im Kreis auf und ab bewegt wird.



» Jeder Superheld hat seine eigenen spezifischen Fähigkeiten und Attacken.



» Welche Helden in eurem Team kämpfen sollen, bleibt euch überlassen.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



Wenn sich die Feinde der Menschheit zusammentun, dürfen sich Superhelden schon mal wichtigeren Sachen widmen als alte Omas vor Handtaschendieben zu schützen.

» Unter der Schirmherrschaft Dr. Dooms haben sich die Bösewichte der Erde zusammengefunden, um den Planeten an sich zu reißen. Keiner weiß genau, was die Schurken im Schilde führen, doch ihre finsternen Pläne müssen verhindert werden. Wenn sich schon alle Bösewichter gegen die Menschheit verschworen haben, dürfen dafür auch alle Superhelden des Universums zusammenkommen.

SUPERKRÄFTE

In **Marvel Ultimate Alliance** könnt ihr die Kontrolle über zwanzig Superhelden-Charaktere aus dem Marvel Comic-Universum übernehmen. Vier Helden, in einem Team vereint, könnt ihr dabei gleichzeitig steuern. Ihr übernehmt jedoch nur über einen Charakter direkt die Kontrolle. Die anderen Teammitglieder folgen und unterstützen euch. Jederzeit kann der Kapitän eures Teams durch einfaches Auswählen mit dem Steuerkreuz auf der Wiimote gewechselt werden. Gesteuert wird euer Frontmann mit dem Controlstick des Nunchuk,

mit der Wiimote werden Angriffe oder andere Aktionen ausgeführt. Es stehen euch mehrere Angriffsvarianten zur Verfügung. Je nach dem ob ihr die Wiimote nach vorne schlagt, nach oben oder unten bewegt oder schüttelt, führt euer

Angriff lieber ganz bequem durch Knöpfedrücken denselben Effekt zu erzielen.

NEXT LEVEL

Marvel Ultimate Alliance ist ein Action-RPG. Das bedeutet, dass

„Eigentlich kann man auf die Steuerung der Wiimote verzichten, denn ein effektiver Angriff kann genauso gut mit dem A- und B-Knopf ausgeübt werden.“

Truppenführer unterschiedliche Angriffe aus. Meistens endet das Ganze jedoch in einem Schüttelkrampf. Das Spiel kann oftmals bei schnellem Bewegen der Wiimote die Bewegung gar nicht richtig interpretieren. So ist es egal, wie die Wiimote geschwungen wurde. Das Ergebnis ist dasselbe: Ein Schlag eures Helden gegen einen Gegner. Eigentlich kann man auf die Steuerung der Wiimote verzichten, denn ein effektiver Angriff kann genauso gut mit dem A- und B-Knopf ausgeübt werden. So wird man dazu verleitet, anstatt mit hektischen Armbewe-

durch jeden besieigten Gegner eure Helden Punkte sammeln und damit an Kraft und Energie gewinnen können. Diese Punkte werden nicht nur zwischen den vier Helden, die sich gerade im Team befinden, aufgeteilt, sondern auch auf Charaktere, die ihr zwar gerade nicht steuert, mit denen ihr aber grundsätzlich auch spielen könnt. So sind auch Helden, die gerade nicht eurer Party angehören, auf demselben Level, wie die Charaktere im Team. An Checkpoints könnt ihr speichern und euren Kader immer wieder neu aufstellen. Auch verletzte oder besiegte



» Luft zum Atmen braucht euer Team nicht. Hier könnt ihr so lang unter Wasser bleiben wie ihr wollt bzw. müsst.

Superhelden aus dem Team lassen sich hier regenerieren. Schon zu Beginn stehen zahlreiche Marvel-

im All, ein Tempel unter Wasser, ein Freizeitpark voll gestopft mit tödlichen Überraschungen oder

Spruch parat. Zudem sind alle Gespräche in den Levels und Zwischensequenzen vertont.

Unterm Strich ist **Marvel Ultimate Alliance** sicherlich kein Fehlkauf. Die verschwommene Steuerung, die glücklicherweise eine Alternative parat hält, setzt das Spiel herab. Fans der Superhelden von Marvel und Spieler mit einem Faible für Action-RPGs werden jedoch mit diesem Spiel bestens bedient sein.

Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de

„Trotz des oftmals selben Levelaufbaus wirkt das Spiel nicht allzu linear.“

Superhelden für den Einsatz im Team bereit. Weitere werden mit der Zeit freigeschaltet.

Um in Dr. Dooms Festung zu gelangen, müsst ihr erstmal an seinen Mitverschworenen vorbei. Aus der Iso-Perspektive bestreitet ihr die Levels, die eigentlich nur aus Gängen und Röhren bestehen. Zahlreiche Handlager und Bösewichte warten dort auf euch, bevor ihr zu einem Bossschurken vordringen könnt. Neben Gegnern stehen auch kleine Rätsel und andere Aufgaben in den Levels an. Die meisten Rätsel sind jedoch durch das Finden eines bestimmten Gegenstands ganz einfach zu lösen. Trotz des oftmals selben Levelaufbaus wirkt das Spiel nicht allzu linear. Das liegt zum Einen daran, dass die einzelnen Levels an vielen unterschiedlichen Orten untergebracht sind. Eine Weltraumstation

das Lava speiende Reich des Me-phistos sprechen für sich. Zum Anderen unterscheiden sich die Levels in ihren Aufgaben. In einer kleinen Aufgabe etwa werdet ihr von einem Spielautomaten verschluckt und gelangt erst wieder in die richtige Welt zurück, wenn ihr euch in Pitfall Manier durch einen kurzen Jump & Run gekämpft habt.

WILLKOMMEN IM COMIC

Marvel Ultimate Alliance setzt in Sachen Grafik verständlicherweise auf einen Comic-Look, der sich durch kräftige Farben und starke Konturen auszeichnet. Wie bei den meisten bisherigen Wii-Spielen ist kein Unterschied zur Last-Gen zu sehen. Umso mehr kann die englische Sprachausgabe überzeugen. Jeder Superheld hat bei einem gelungenen Angriff einen passenden



DATEN & FAZIT

Marvel Ultimate Alliance



Publisher: **Activision**
Entwickler: **Vicarious Visions**
Genre: **Action-RPG**
Spieler: **1-4**
USK-Freigabe: **ab 12 J.**

SPIELANTEILE

- Kämpfe
- Superhelden
- Sequenzen



PRO & CONTRA

- ▲ Marvel-Lizenzen
- ▲ lange Spielzeit
- ▼ schwammige Steuerung

Vielen Dank für das Testmuster an:
Activision

» Bis jetzt ist **Marvel Ultimate Alliance** das erste Spiel dieses Genres auf der Wii und muss sich keiner Alternative stellen. Jedoch leiden die Superhelden an einem leichten Schwächeanfall.



» Besiegte Gegner fallen zu Boden und lösen sich nach einiger Zeit in Luft auf.



» Immer schön bergab...



» ...dabei aber besser nie nach hinten schauen

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM



Unter Trendsportspielen ist seit jeher die Tony Hawk Reihe auf sehr hohem Niveau vertreten. Seit dem ersten Teil der Serie für die Playstation und das Nintendo 64 konnten sich die Tony Hawk Spiele weltweit eine riesige Fangemeinde aufbauen.

Trotzdem stellt sich langsam ein „alles-schonmal-dagewesen“ Gefühl ein und die Spiele wirken nach und nach immer einfallsloser, auch wenn mit der Underground Reihe der Serie noch einmal neues Leben eingehaucht wurde.

» Nun sind zwei neue Vertreter erschienen. Einer davon auf Xbox 360, der kommenden PS3 und Current Gen Konsolen, der andere exklusiv für GBA, DS und Wii. Beim Ableger für die Wii und co. muss man aber dazu sagen, dass dieses kein klassisches **Tony Hawk** Spiel mehr ist, sondern sich nun sehr an Spielen wie **SSX** orientiert. Was das heißt?

Nun, ihr fahrt jetzt nicht mehr in großen Arealen umher und missbraucht jede Kante und jedes Geländer als Absprung für eine riesige Trickcombo, sondern rast gegen mehrere Kontra-

SPIELERISCH MAL GANZ ANDERS

Stürzt man sich in die ersten Rennen bei **Tony Hawk's Downhill Jam**, wird schnell klar, dass sich dieses Spiel völlig anders spielt als alle Episoden davor. Das erkennt man nicht nur daran, dass nun ein ganz anderes Spielprinzip verfolgt wird, sondern auch durch die am Anfang sehr ungewohnte Steuerung. Durch die neue Technik des Wii Controllers seid ihr jetzt nämlich dazu verpflichtet, nicht mehr mit einem Controller Stick oder Steuerkreuz zu lenken, sondern durch Neigen der Wii

mit der Steuerung vertraut gemacht, macht es gleich noch mehr Spaß.

Neben kleinen Videosequenzen von und mit Tony Hawk habt ihr natürlich auch die Möglichkeit, neue Boards, Strecken, Klamotten etc. freizuschalten, was der Langzeitmotivation zugute kommt. Anders als in den vorherigen Teilen ist es diesmal aber leider so, dass Tony Hawk der einzig lizenzierte spielbare Charakter ist und damit alle anderen Fahrer der Kreativität der Entwickler entsprungen sind. Allerdings tat sich den Entwicklern damit die Möglichkeit auf, den einzelnen Charakteren individuelle Eigenschaften und Interessen zu geben. So gibt es vom 15 jährigen Jungen bis zum Reggae Fan viele unterschiedliche Fahrer, welche sich zudem auch in ihren Stärken und Schwächen teils erheblich unterscheiden.

Die Strecken sind mit ihren vielen Abkürzungen und Sprungschanzen sehr gut designt. So entdeckt man viele Abkürzungen erst nach mehrmaligem Spielen, was dem Drang nach

henten in Städten wie San Francisco oder Tokio Berge hinunter und versucht, möglichst als erster durchs Ziel zu kommen. Dabei stehen euch unzählige Abkürzungen und alternative Wege zur Verfügung, die es zu finden und zu nutzen gilt.

Remote euren Fahrer geschickt um Kurven und Hindernisse zu manövrieren.

Gerade zu Beginn kann das motorisch etwas unbegabteren Spielern vor ein kleines Problem stellen. Doch hat man sich erst einmal eingespielt und sich

„Es wird schnell klar, dass sich dieses Spiel völlig anders spielt als alle Episoden davor.“



» Auch im Multiplayer ist Downhill Jam eine spaßige Runde wert.

neuen Bestzeiten noch eine Schuppe mehr aufsetzt. Leider muss man aber sagen, dass die einzelnen Abfahrten insgesamt gesehen zu kurz ausfallen. Um dieser Tatsache ein wenig entgegen zu wirken, gibt es neben dem normalen Wettrennen noch weitere Disziplinen. So müsst ihr zum Beispiel eine bestimmte Anzahl von Passanten wegrammen, Mülltonnen umfahren oder innerhalb eines Zeitlimits die Ziellinie überqueren. Bei allen Spiel-

tos, Passanten und Kontrahenten sich im Bild befinden, die Framerate bleibt in so gut wie allen Fällen konstant und das Geschwindigkeitsgefühl wird sehr gut vermittelt. Genauso verhält es sich im Multiplayer. Auch hier bricht die Framerate nicht ein, selbst wenn ihr zu viert spielt. Solltet ihr zufällig mal drei Freunde bei euch zu Hause und ganz zufällig auch noch drei zusätzliche Wii Remotes parat haben, solltet ihr unbedingt den Multiplayer antesten, denn

„Eine Mischung aus Realismus und Comic prallt aufeinander. So sehen besonders die Charaktere richtig ausgeflippt aus und bieten einen gewissen Charme.“

modi solltet ihr dabei aber nicht vergessen, mittels der Wii Remote Tricks auszuführen und so eure Boostanzeige aufzufüllen!

TECHNIK DIE BEGEISTERT?

In bedingtem Maße. **Tony Hawk's Downhill Jam** sieht nicht schlecht aus, aber es geht in eine komplett andere Richtung als die bisherigen **Tony Hawk** Spiele und ist damit anfangs etwas ungewohnt.

Die Mischung aus Realismus und Comic prallen hier etwas aufeinander. So sehen besonders die Charaktere richtig ausgeflippt aus und bieten einen gewissen Charme. Zwar sind Texturen oft nicht so sehr ausgeprägt und hohen Detailreichtum sucht man meist vergebens, so zeigt sich aber gerade die Framerate als sehr stabil, was für die beiden anderen Punkte ein wenig entschädigt. Denn egal wie viele Au-

sobald sich jeder ein wenig eingespielt hat und die Steuerung langsam versteht, kann es zu einer richtigen Gaudi avancieren. Soundtechnisch gibt es, bis auf die teilweise bescheidenen Sprachsammler der einzelnen Fahrer, keine großen Schnitzer.

STATEMENT

Actionlastig

THDJ war das erste Wii-Spiel, das ich jemals spielen durfte - auf der Games Convention im Multiplayer gegen den NMag Kollegen Jonas. Schon damals hat mich das Gameplay fasziniert, da es viel actionlastiger ist, als man es eigentlich von Tony Hawk Spielen gewohnt ist. Und es macht trotzdem Spaß! Mit Tony Hawk einen Hügel runterzurasen war das, was ich bei den alten Tony Hawk-Spielen immer versucht habe, und dieses Spiel macht's endlich möglich..

Emanuel Liesinger



» Selbst Dachkanten könnt ihr für eure Tricks missbrauchen.

GEHT DAS NEUE KONZEPT AUF?

Jein! Es liegt an jedem Spieler selbst, ob er sich mit dem neuen Design und Spielprinzip im **Tony Hawk** Universum anfreunden kann bzw. will. Ist das aber geschehen, so erwartet euch ein spaßiger Funracer im **SSX** Stil mit interessanter Steuerung und gutem Mehrspielermodus. Natürlich ist es kein Überspiel, doch bewegt es sich im oberen Durchschnitt und ist als Launchtitel des Wiis durchaus ernstzunehmen. Für alle Zweifler unter euch: leiht euch das Spiel einfach mal bei der Videothek aus, setzt euch mit der Steuerung auseinander und entscheidet für euch selbst.

Marcel Foulon
marcel.f@n-mag.de

DATEN & FAZIT

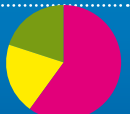
Tony Hawk's Downhill Jam



Publisher: Nintendo
Entwickler: Vicarious Visions
Genre: FunSport
Spieler: 1-4
USK-Freigabe: ohne Altb.

SPIELANTEILE

■ Arcade
■ Rekord-Jagd
■ Freischaltbares



PRO & CONTRA

▲ Multiplayermodus
▲ frisches Spielprinzip
▼ hektische Steuerung
▼ Strecken zu kurz

Vielen Dank für das Testmuster an:
Activision

» Tony Hawk mal anders. Das neue Konzept geht durchaus auf!



» Wer dieses Rennen wohl gewinnt?



CALL OF DUTY 3

Die Normandie in ihrem vollen Glanz erleben! Das nördliche Frankreich mit seinen grünen Auen, breiten Stränden und historischen Bauwerken erwartet Sie! Buchen Sie jedoch einen Trip ins Jahr 1944, so nehmen Sie selbst an den Entscheidungsschlachten des 2. Weltkrieges teil. Aufgrund erhöhter Sicherheitsmaßnahmen gilt strikte Helmpflicht, eine Waffe ist stets bei sich zu tragen. Sollten Sie nun den Ruf der Pflicht vernehmen, reisen Sie per Holzklasse direkt an die Front. Willkommen Soldat!

» Auch wenn der Markt bereits etliche Weltkriegsshoooter gesehen hat, so erfreuen sich die Umsetzungen auf Seiten EAs mit **Medal of Honor** und auf Seiten Activisions mit **Call of Duty** nach wie vor größter Popularität. Nun hat letzteres Franchise zum Wii Launch den Auftakt des Genres bereitet, und wir können sagen: Mission bestanden!

DER STURM AUF PARIS

Die Hintergrundstory des Spiels ist schnell erklärt: Ihr werdet in der Rolle verschiedener Soldaten auf Seiten der Alliierten gestellt, um die Befreiung Frankreichs von den Achsenmächten zu begleiten. Ausgangspunkt ist dabei, ganz wie in der Realität, der Norden der Gran-

de Nation: die Normandie. Aus rein technischer Hinsicht fällt zunächst negativ auf, dass leider weder der HDTV noch der 60Hz Modus unterstützt wird. Ebenso wenig bietet euch das Spiel einen Multiplayer Modus, der wie wir finden im Grunde einfach zu einem Ego-Shooter dazu gehört. Man kennt es aus der Vergangenheit von den letzten **Call of Duty** Teilen für den GameCube nicht anders. Wir hoffen aber auf einen Onlinemodus im vierten Teil, wenn sich Nintendos Online Service auf Wii etabliert hat und auf Entwicklerseite die Hemmschwelle einen Internetmehrspielermodus einzubauen gesunken ist. Das Spiel selbst wird wie alle Ego-Shooter auf Wii bisher mit der be-



» Mit dem Nunchuk können Granaten auf das Feld geworfen werden.

währten Kombination aus Wiimote und Nunchuk gesteuert. Dabei läuft ihr mittels Joystick und könnt über die Pointvorrichtung der Fernbedienung Zielen und euch umschauen. Dies übernimmt hier quasi die Funktion des C-Stick in den GameCube Episoden. Hinlegen, bzw. Hocken und Springen könnt ihr mittels Z und C Knopf am Nunchuk.

Über Druck auf den A Knopf visiert ihr, abhängig von der Waffe, euer Ziel unterschiedlich stark an und könnt durch betätigen des B-Triggers aus allen Rohren los ballern. Des Weiteren bietet euch das Spiel die Möglichkeit schnell auf Rauch- sowie Splittergranaten zuzugreifen und diese durch eine intuitive Handbewegung aufs Schlachtfeld zu schleudern oder dank eines Blickes durch euer Fernglas die feindlichen Stellungen zu erspähen.

Die Steuerung wirkt durchdacht, bereitet zu Beginn des Spiels jedoch herbe Probleme. Obwohl es euch die Optionsmenüs erlauben exakt die vertikale und horizontale Empfindlichkeit der Wii Remote einzustellen, gleicht der Spielstil in den ersten Missionen eher unkontrolliertem Gefuchtel als abgebrühtem Anvisieren. Nach einer Spielstunde, aller spätestens aber nach zwei Spielstunden hat man sich wunderbar in die Navigation eingefuchst und man hat das Spiel voll unter Kontrolle. Bis auf einige wenige Bugs, an denen das Fadenkreuz hängen bleibt, arbeitet die Spielsteuerung zuverlässig und sauber.

NEUE FEATURES BRAUCHT DAS LAND

Als eines der Sahnestücken wird von Activision das neue Nahkampffeature angepriesen. In diesem müsst ihr euren Gegner, wie der Name schon sagt, im Nahkampf durch geschickte Bewegungen mit Wiimote und Nunchuk niederstrecken. Dazu

„Obwohl es euch die Optionsmenüs erlauben, exakt die vertikale und horizontale Empfindlichkeit der Wii Remote einzustellen, gleicht der Spielstil in den ersten Missionen eher unkontrolliertem Gefuchtel als abgebrühtem Anvisieren.“

werden die beiden Controller zunächst abwechselnd vor und zurück bewegt um dem Gegner anschließend im richtigen Moment eins mit dem Gewehr zu geben.

Auch wenn das Feature einen interessanten neuen Ansatz verfolgt, so stellt es doch keine wirkliche Bereicherung zum Spielablauf in **Call of Duty** dar. Dazu ist das Kampfschema einfach zu monoton und wird (glücklicherweise) nicht übertrieben häufig verwandt.

Daneben hat sich am Gameplay im Vergleich zum Prequel nicht wirklich viel getan. Negativ fällt dabei auf, dass das Spiel euch nicht wirklich Freiraum für taktische Manöver lässt. So ist es nicht möglich euren Kameraden Befehle zu erteilen oder auf anderem Wege direkt in das Verhalten der KI einzugreifen. Dafür bekommt ihr aber das erprobte



» Heranzoomen erleichtert euch das Treffen.

Kompasssystem geboten. In der unteren Bildschirmecke befindet sich euer Kompass auf dem ihr die aktuelle Position eurer alliierten Mitstreiter erkennen könnt, ebenso wie das für euch zu erreichende nächste Missionsziel. Selbst wenn ihr den Instruktionen eurer Offiziere mal nicht aufmerksam lauschen solltet, könnt

schen Truppen“ bis „Schalten Sie die feindliche Flak aus“ über ein weites Feld und sind stets abwechslungsreich und logisch verknüpft. Während eurer Missionen seid ihr in der Regel zu Fuß unterwegs, von Zeit zu Zeit nehmt ihr aber auch auf einem Panzer oder anderem Kriegsgerät Platz. Dabei müsst ihr euch wie bereits in **Red Steel** nie auf die Suche nach Medi-Kits machen, da euer Held sich mit der Zeit von selbst regeneriert. Wird es brenzlig, färbt sich der Bildschirm rot ein und ihr solltet schleunigst in Deckung gehen. Nach ein paar Sekunden seid ihr wieder auf dem Damm und könnt weiter vorstoßen.

Wie bereits eingangs erwähnt, wird in **Call of Duty** auch reger Nutzen von Granaten gemacht. Landet ein solches Projektil in eurer Nähe, er-



» Anstatt hier nur Knöpfe zu drücken, wird die Wiimote bewegt.



» In den Schlachten kommt es auch auf das richtige strategische Vorgehen an.

scheint ein Zeiger, der euch die Position des Sprengkörpers anzeigt. In dem Falle nimmt man am besten die Füße in die Hand und macht sich aus dem Staub, denn sonst wird man durch sein vorzeitiges Ableben selbst eingeschert.

AUCH RAUCH SOLL BEEIN- DRUCKEN KÖNNEN

Obwohl das Spiel grafisch etwas schwächer als der Konkurrenztitel **Red Steel** daherkommt, so ist die Optik des Weltkriegsshooters immer nett, wenn auch zeitweilig grobkörnig, anzusehen und läuft flüssig über die Mattscheibe. Die Texturen sind abwechslungsreich, so dass man sich auch innerhalb größerer Häuser allein aufgrund der unterschiedlich gestalteten Räume durch das Gesehene orientieren kann. Daneben gibt es in **Call of Duty** das übliche Mündungsfeuer, nicht zu wenig Blut und beeindruckende Raucheffekte. Hier wird aus technischer Hinsicht doch eine Verbesserung zum GameCube deutlich. Der Rauch ist tatsächlich so realistisch anzusehen, dass man

schon mal gerne die eine oder andere Rauchgranate zuviel wirft. Auch die Zwischensequenzen gefallen, besonders das stimmungsvolle Intro wusste hier zu überzeugen. Die komplette Eindeutschung in Schrift

„Ob es der ausgewogene Grad an Feldmissionen und Straßenkämpfen ist, oder die gezielten Einstreuungen von Fahrmissionen: Das Spiel wirkt wie aus einem Guss.“

und Ton ist durchaus gelungen, auch wenn der Sprecher der Zwischensequenzen für unseren Geschmack etwas zu träge die Story vorantreibt. Der Sound trägt im Spiel immens zur dichten Atmosphäre bei. In erbitterten Gefechten erklingt mutige Sturmmusik während es nach dem Sieg an der Front eher patriotische Töne zu hören gibt. Auf Seiten der Soundeffekte hat Activision ebenfalls ganze Arbeit geleistet, denn es gibt durch realistische Schuss- und Bewegungsgeräusche immer etwas zu hören.

An **Call of Duty 3** führt für Shooterfans auf Wii im Moment kein Weg vorbei. Ob es der ausgewogene Grad an Feldmissionen und Straßenkämpfen ist, oder die gezielten Einstreuungen von Fahrmissionen:

Das Spiel wirkt wie aus einem Guss. Eine professionelle Eindeutschung tut da ihren Rest. Größte Negativpunkte sind an der Stelle natürlich die einem **Red Steel** zurückstehende Grafik und die Abstinenz eines Mehrspielermodus. Das Spiel ist aber dennoch über jeden Zweifel erhaben und wird euch nicht so schnell die Wiimote aus der Hand legen lassen.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

STATEMENT

Atmosphäre pur

Call of Duty 3 ist bisher der atmosphärischste Titel für Wii (nach Zelda). Wenn man sich über eine Ebene bewegt, fliegen einem aus allen Richtungen Kugeln um die Ohren und rundherum explodieren Granaten oder Minen. Die Atmosphäre, gepaart mit dem recht guten Gameplay macht COD3 zu einem Titel, der in jede bessere Sammlung gehört.

Emanuel Liesinger

DATEN & FAZIT

Call of Duty 3



Publisher: **Activision**
Entwickler: **Treyarch**
Genre: **Ego-Shooter**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ab 18 J.**

SPIELANTEILE

■ Action
■ Sequenzen
■ Taktik



Vielen Dank für das Testmuster an:
Activision

» **Call of Duty 3 setzt für das Weltkriegsgenre auf Wii die neuen Maßstäbe!**

FAR CRY VENGEANCE

Mit Far Cry Vengeance ist Ubisofts Wii-Portfolio um einen Titel reicher geworden. Die Betonung liegt bewusst auf dem Wort „Port“, denn Jack Carvers Dschungeltrip auf Nintendos neuer Heimkonsole basiert auf dem Xbox Titel Far Cry Instincts Predator, wobei die Wii-Version allerdings einige Neuerungen mit sich bringt. Warum man sich über diese nicht zu sehr freuen sollte und warum wir mit Ubisofts Qualitätskontrolle nicht zufrieden sind, verrät euch unser Test.

» In **Far Cry Vengeance** springt ihr in die Rolle von Jack Carver und habt es auf einer Tropeninsel zu tun, auf der das Militär lauert, welches hinter euch her ist. Ubisoft startet die populäre **Far Cry**-Reihe mit dem typischen Inselzenario erstmals auf einer Nintendo-Plattform, doch nach **GT Pro** und einigen weiteren Games aus dem Hause Ubisoft folgt mit diesem Titel nun der nächste Beweis, dass der nor-

malerweise für qualitativ hochwertige Spiele bekannte Entwickler momentan vermehrt auf Quantität setzt, was der Qualität leider einen starken Abbruch verpasst...

ÄRGER AUF DER PARADIESISCHEN INSEL

Lebhaft auf einer traumhaften Insel besucht Carver des Öfteren eine Bar, in der er sich Getränke bestellt. Nach

einem kurzen Gespräch mit dem Barkeeper möchte ihm dieser allerdings keine weiteren Getränke mehr geben, denn ein zahlender Kunde ist Jack nicht immer. Als Schönheit Kade sich an die Bar stellt, kommt es zu einem Flirt zwischen ihr und Jack. Doch kurz danach taucht unerwartet Besuch auf – das Militär. Überhaupt nicht gesprächsbereit nehmen die Feinde Jack in Gefangenschaft und verpassen ihm ein paar heftige Schläge, weil sie ihn für einen Rebell halten. Die Intelligenz des Militärs kann schon zu Beginn als niedrig eingestuft werden, denn Jack wird für kurze Zeit ohne Aufsicht gefesselt sitzen gelassen, wobei er sich durch seine übermenschlichen Kräfte losreißen kann. Das aus Vorgängerversionen bekannte Serum befindet sich nämlich weiterhin in seinem Blutkreislauf und macht ihn zu einer unkontrollierbaren Kampfmaschine. Es folgen große Auseinandersetzungen mit dem Militär, das Jack auf der Insel keine Ruhe lässt. Dabei kooperiert ihr eine Zeit lang mit Kade, wobei Carver

im Laufe des Spiels auch anderen mehr oder weniger freundlichen Charakteren über den Weg läuft.

SCHIESSE, FAHRE, PACKE, SCHLITZE

Mit diesen vier Worten macht die Rückseite der **Far Cry Vengeance** Hülle auf sich aufmerksam. Die Steuerung des Spiels ist tatsächlich innovativ, spannend und klappt fast tadellos. Wie schon von anderen Wii Ego-Shootern gewohnt, bewegt man sich mit dem Analogstick der Nunchuk-Erweiterung, die Bewegung der Wiimote dient dazu sich umzusehen. Bereits nach ein paar Minuten Übung geht das auch sehr gut von der Hand. Das Fadenkreuz bewegt sich in einem kleinen unsichtbaren Feld das sich in der Bildmitte befindet und erst wenn es aus diesem Feld herauskommt, dreht sich die Kamera. Wer damit nicht zu recht kommt, kann in den Optionen das Fadenkreuz auch fixieren. Hinzu kommt, dass die Sensibilität je nach Belieben eingestellt werden kann, wo-



» Wave Race meets Far Cry: Balleraction auf dem Jet-Ski.



» Explosive Fässer sorgen des Öfftern für einen ordentlichen Knall.

durch jeder nach kurzer Experimentierzeit die optimale Steuerungseinstellung für sich selbst finden müsste. Geschossen wird mit dem B-Knopf, das Steuerkreuz übernimmt einige Funktionen wie den Waffen- und Granatenwechsel und mit einer ruckartigen Bewegung des Nunchuks nach oben kann gesprungen werden. Hier zeigt sich eine der wenigen Schwächen der Steuerung in **Far Cry Vengeance**. Das Spiel reagiert nicht immer auf die Bewegung des Nunchuks, was besonders bei hektischen Situationen beispielsweise im Multiplayermodus sehr störend sein kann. Auch hätte man sich für die Zoom-Funktion etwas anderes einfallen lassen. Um diese zu aktivieren, muss mit der Wiimote schnell nach vorne gezuckt werden. Häufig schwingt Carver dadurch das Messer, denn dafür muss ebenfalls die Wiimote bewegt werden, allerdings nicht nach vorne, sondern schlitzartig in beliebige Richtungen. Unten links auf dem Bildschirm befindet sich die Predatorin Anzeige, die man durch Headshots oder Machetenangriffe füllen kann. Predatorin ist ein Stresshormon, das bei komplett gefüllter Anzeige durch den Druck des A-Knopfes das Raubtier in Jack weckt. Dadurch

erhält er ungeahnte Kräfte und ist zudem sehr schnell. Um im Raubtiermodus einen Gegner zu attackieren, muss man sich diesem erst einmal nähern und ihm anschließend mit einer schnellen, schlitzartigen Bewegung der Wiimote einen heftigen Schlag verpassen, der einen Gegner gar viele Meter durch die Luft fliegen lässt. Im Großen und Ganzen ist die Steuerung in **Far Cry Vengeance** sehr Spaßig und als Vorteil gegenüber der Xbox Version anzusehen. Allerdings ist das leider fast schon der einzige Vorteil...

„Die gewohnte Far Cry-Qualität wird beim ersten Ableger der Serie für eine Nintendo-Plattform nicht erreicht“

SCHOCKIEREND SCHLECHT...

... wurde der Titel leider technisch umgesetzt. Schon das Intro macht dies deutlich. Die Sequenzen sind sehr verschwommen, unverschämte niedrig aufgelöst, verzerrt und laufen nicht flüssig. Selbst zu PSOne-Zeiten gab es teilweise schönere zu sehen. Diese Tatsache trübt häufig die Stimmung und ist alles andere als zeitgemäß. Wenigstens weiß die deutsche Sprachausga-

be zu gefallen. Sequenzen bekommt man häufig zu sehen und die Stimmen der Charaktere sind stets passend und Gespräche durch den eingebrachten Humor unterhaltsam. Allerdings bezieht sich das nur auf die Filmchen. Im Spielgeschehen selbst reden die Gegner zwar auch deutsch, jedoch wiederholen sich deren Kommentare sehr oft und sie sprechen auch nicht zu Ende. So bekommt man beispielsweise Sprüche wie „Du hast Angst vor m...“ oder „Ich bring dich u...“ zu hören. Desweiteren kann die In-Game Grafik

ebenfalls nicht überzeugen. Matschige Texturen bekommt man häufig zu sehen, Schatten können als Pixelbrei bezeichnet werden und durch die wenigen Animationsphasen der Gegner hat man stets das Gefühl, gegen lebende Schiessbudenfiguren zu kämpfen. Das liegt nicht nur an den Animationen, sondern auch an der KI. Hier scheint Ubisoft etwas falsch verstanden zu haben, denn KI ist nicht die Abkürzung

für „keine Intelligenz“, sondern für „künstliche Intelligenz“, wobei diese eine weitere Spielspähürde in **Far Cry Vengeance** darstellt. Die Gegner laufen mit einer derartigen Begeisterung in den Kugelhagel, dass man sich zwischenzeitlich die Frage stellt, was die überhaupt vorhaben. So etwas wie Deckung und Planung bzw. Absprechung kennen die nicht, die Gegner laufen lediglich auf Carver zu und schießen pausenlos. Zwar sind sie treffsicher, aber von Intelligenz kann hier keinesfalls die Rede sein. Zudem gesellt sich ein weiteres grafisches Highlight im negativen Sinne. Während der Inselerkundung bekommt man vor sich den sehr langsamen Levelaufbau zu sehen. Nach jedem gegangenen Meter poppt im Hintergrund und sogar direkt vor euren virtuellen Füßen irgendetwas auf. Sei es durch aufpoppende Palmen, Gräser, Gegner, Objekte oder Umformungen der Berge, der Hintergrund ändert sich stetig. Als wäre das nicht genug, hat das Spiel auch noch mit erheblichen Framerateproblemen zu kämpfen. Bei einem großen Gegnenaufkommen – was übrigens keine Seltenheit ist – gerät es oft ins Stocken, wodurch das Zielen schwer fällt. Angesichts der Tatsache, dass die Grafik



» Headshots bringen Gegner besonders schnell zu Fall.

nun wirklich nicht das Maximum der Wii-Leistung herauskitzelt, kann nur eine schlampige Programmierung der Grund für die Framerateprobleme sein. Da kommen wir gerne auf das Thema „Qualitätskontrolle“ zu sprechen. Dafür hatte Ubisoft wohl zu wenig Zeit, wobei eine Terminverschiebung des Titels zugunsten der Qualität sicherlich nicht verkehrt wäre. Wenn man von den Grafikfehlern und schlechten Gegneranimationen absieht, bekommt man allerdings auch zwischenzeitlich eine Xbox ebenbürtige Grafik zu sehen. Der Titel bietet einige schöne Effekte wie beispielsweise einen gelungenen Tunnelblick bei der Nutzung des Raubtiermodus' oder eine zum Inselzenario passende Farbgestaltung, die durch kräftige, strahlende Farben besticht. Auch das Wasser ist recht gut gelungen und nach dem Auftau-

chen sieht man das Bild für kurze Zeit verschwommen, was dem Titel etwas mehr Realismus verschafft. Erwähnenswert ist auch die gute Weitsicht. Die Levels sind sehr groß und lassen von Inselteil zu Inselteil schauen, ohne dass dabei zur Schonung der Hardwareleistung Nebel die Weitsicht trübt.

NICHT ÜBERRAGEND

Letzlich bleibt nur eines zu sagen: Die gewohnte **Far Cry**-Qualität wird beim ersten Ableger der Serie für eine Nintendo-Plattform nicht erreicht. Dass Wii mindestens genauso leistungsstark ist wie die Xbox, dürfte mittlerweile jedem bewusst sein. Insofern ist es völlig unverständlich, wieso Ubisoft diese Leistung nicht dementsprechend genutzt hat. Natürlich ist Grafik nicht alles, aber derbe Grafikfehler trüben den Spielspaß und sind in der Form,



» Gut erkennbar: Die quasi nicht vorhandene Gegner-KI.

wie sie in diesem Spiel auftauchen, alles andere als angebracht. Da kann man auch durch das gute Gameplay den Titel nicht gut reden. Nicht einmal ein ordentlicher Multiplayermodus wird geboten. Lediglich ein Death-match-Modus und ein Modus in dem die Raubtierfähigkeiten von großem Nutzen sind werden geboten und sind mit nur maximal zwei Spielern spielbar. Keine Spur von den vorher angekündigten Online-Funktionen oder einem Map-Editor, der selbst in der Xbox Version vorhanden war. Exklusive Waffen und Fortbewegungsmittel können diese Tatsache nur bedingt entschädigen. Mit einer Spieldauer von etwa 10 Stunden ist **Far Cry Vengeance** auch ein recht kurzes Vergnügen. Nicht einmal 10 Inselteile warten darauf von euch erforscht zu werden. Die Aufgaben sind erfreulicherweise recht abwechs-

lungsreich, was unter anderem an den vielen verschiedenen Fortbewegungsmitteln liegt, die oft genutzt werden müssen. So muss beispielsweise ein Inselabschnitt mit Kade an der Seite und einem Fahrzeug durchquert werden, wobei ihr während der Fahrt das Geschütz auf der Hinterseite des Fahrzeugs nutzt. Sehr häufig müsst ihr bei Aufgaben auch bestimmt Gebäude zerstören oder von einem Ort flüchten. Die Aufgaben machen besonders durch die gute Steuerung Spaß, sind aber nunmal schnell geschafft und durch die schlechte Grafik kommt keine richtige Atmosphäre auf.

Damian Figoluska
damian.f@n-mag.de



DATEN & FAZIT

Far Cry Vengeance



Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Genre: **Ego-Shooter**
Spieler: **1-2**
USK-Freigabe: **ab 18 J.**

SPIELANTEILE

■ Action
■ Taktik
■ Erkundung



PRO & CONTRA

- ▲ Gut angepasste Steuerung
- ▲ Nachschub für Ego-Shooter-Fans
- ▼ Grafik haut nicht vom Hocker
- ▼ Schlechte Sprachsamples stören die Atmosphäre
- ▼ Multiplayer-Part kaum der Rede wert

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» Der erste Far-Cry-Ableger für eine Nintendo-Konsole untertrifft aufgrund der technisch mieserablen Umsetzung alle Erwartungen, kann durch das gute Gameplay aber durchaus Spaß bereiten.

JAGDFIEBER

Bei Jagdfieber handelt es sich um ein klassisches Spiel zum Film. Dieser kam bereits am 9.11. in die hiesigen Kinos und richtete sich wie auch das uns vorliegende Spiel vorwiegend an Zeichentrickfans, Kinder und Junggebliebene.



» **Jagdfieber**, oder Open Season, wie der Titel des Werkes im englischen Original lautet, springt mit dem Einschalten der Konsole sofort auf den Knuddelzug auf. Die Entwickler von Ubisoft Montreal konnten sich bereits durch die ganz und gar nicht kindgerechten Titel **Splinter Cell** oder auch **Prince of Persia** mal mit etwas für sie so richtig Fremden austoben: Kuscheltieren.

NICHTS NEUES IN SACHEN LIZENZEN

Jagdfieber ist ein klassischer Multiplattformtitel. Als Resultat kann das Spiel nicht wirklich mit einer bis ins Detail für die Wii Konsole angepassten Steuerung aufwarten. Hier und da könnt ihr zwar Zielen um euren invaliden Freund - den Hirsch Elliott - durch die Gegend zu werfen, oder Schlagbewegungen ausführen, um Gegenstände aufzunehmen – die Masse der Spielzeit steuert ihr aber euren Hauptcharakter Boog, den Bären (seltener kommt auch Elliott zum Einsatz) durch die grüne Natur. Eure Aufgaben sind - wie man es von Lizenzspielen kaum anders kennt simpel - eindeutig und recht zügig erledigt. Sammle 10 Gegenstände, wirf den Hirsch, vertreibe den Jäger etc. Dies ist für die jüngere Zielgruppe, die das Spiel anspricht, zwar kein Kritikpunkt, jedoch dürften alle, die das dreizehnte Lebensjahr vollendet haben, derlei Spielchen nicht allzu aufregend finden. Da tut es gut, dass das Spiel die Story sehr gut verknüpft und in die 25 (Minispiel-)Levels selbst immer wieder Zwischensequenzen in Spielgrafik implementiert wurden. Diese sind wirklich schön anzusehen und lassen euch auch das ein oder andere Mal herzlich lachen.

WARUM ALL DER TERZ?

Ein dicker Bär von 400 Kilogramm ist kein Haustier! Nicht ganz, denn dem guten Boog wurde eben jene Ehre zu Teil. Eines Tages schließlich befreit das gutherzige Perlter den Hirsch Elliott von der Kühlerhaube des ortsansässigen Jägers. Fortan haben die beiden es sich auf die Fahne geschrieben, den Wald zurückzuerobieren und die Jägerschar, allen voran Shaw, aus ihrer Heimat zu vertreiben. Verkehrte Welt also in Ubisofts Jump&Run, denn die Jäger werden hier zu den Gejagten. Die einzelnen Spielwelten sind leider sehr zerhackt und so kommt nie wirklicher Spielfluss auf. Es handelt sich vielmehr um klassische, separate Levelseinheiten. Diese selbst sind recht schnell absolviert und so habt ihr an Jagdfieber auch nur gute fünf Stunden euren Spaß. Da sie aber immer abwechslungsreich gehalten sind, werden zumindest die Jüngsten auf ihre Kosten kommen.

OCH, IST DER NICHT KNUFFIG?

Grafisch wurde **Jagdfieber** sehr liebevoll inszeniert. Das Sahnestück sind hierbei die drolligen Bewegungsanimationen der Charaktere. Boog wankt etwas unbeholfen durch die Botanik, während die anderen, nicht spielbaren Charaktere sich immer so verhalten wie man es erwarten würde. Ein Eichhörnchen springt also flink von Ast zu Ast und die Karnickel, die ihr als Wurfgeschosse missbrauchen könnt, wissen bereits von ihrem Schicksal und rennen hektisch hin und her. Auch die sonstige Grafik ist durchaus gelungen, auch wenn eine detailreichere Textur hier und da doch noch besser gewirkt hätte.

Aus den Lautsprechern tönt es nur



» Zusammen machen die vielen Minispiele gleich doppelt so viel Spaß.



» Seit wann können Bären eigentlich Auto fahren ...?

gutes, denn sowohl die einwandfreie deutsche Sprachausgabe als auch die Soundeffekte können überzeugen. Von Zeit zu Zeit wird auch rockige Musik eingespielt, die sich aber in das atmosphärische Bild des Spiels nicht so recht einfügen will.

Mit **Jagdfieber** steht für Wii ein gutes Lizenzspiel in den Läden – mehr aber leider nicht. Allen Fans des Films oder Eltern, die ein geeignetes Spiel für ihre Kleinen suchen, sei das Spiel zum Animationsfilm ans Herz gelegt. Alle anderen greifen lieber zum verrückten Rayman Raving Rabbids oder warten auf das erste „richtige“ Jump & Run für Wii: **Mario Galaxy**.

Robert Raabe
robert.r@n-mag.de

DATEN & FAZIT Jagdfieber

Publisher:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
USK-Freigabe:	ab 6J.

SPIELANTEILE

- Minispiele
- Gegenstandssuche
- Erkundung

PRO & CONTRA

- ▲ Humorvolle Story
- ▲ für die junge Zielgruppe perfekt geeignet
- ▼ zu kurze Spieldauer
- ▼ sehr einfacher Schwierigkeitsgrad

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» **Jagdfieber** bietet mit seiner stimmungsvollen Atmosphäre gehobene Lizenzkost.



ACTIONLOOP

Als man Bill Gates vor einiger Zeit fragte, welches sein Lieblingsspiel sei, nannte er PopCap Games' Zuma, eine Kopie des Spielhallenklassikers PuzzLoop der Mitchell Corporation. Neun Jahre nach dem Original kommt mit actionloop die Fortsetzung für den Nintendo DS.

Das Ziel bei actionloop ist es, verschiedenfarbige Kugeln, die sich in einer Bahn rund um den Spieler fortbewegen, davon abzuhalten, in das Loch in der Mitte zu fallen. Dies erreicht man, indem man aus der Mitte Kugeln auf die Kugeln in der Bahn schießt und versucht, drei Kugeln der gleichen Farbe zusammenzubringen. Schafft man dies, platzen die entsprechenden Kugeln. Dies muss man im normalen Modus so lange durchhalten bis 99 Levels abgeschlossen sind.

KETTENREAKTIONEN ERLEICHTERN DAS LEBEN

Befinden sich an beiden Rändern der geplatzten Kugeln gleichfarbige Kugeln, ziehen diese einander an. So entstehen Kettenreaktionen,

bekommt man in diesem Modus außerdem Medaillen verliehen. Ansonsten besteht kein Unterschied zum originalen Modus. Da ist der Schachmatt-Modus um einiges interessanter: Hier steht man vor einer bestimmten Kugelreihenfolge und muß mit einer begrenzten Anzahl an Kugeln die ganze Reihe durch eine Kettenreaktion auflösen. Was allerdings auch negativ aufgefallen ist: manchmal ist es möglich, die Reihe mit weniger Kugeln aufzulösen als das Spiel es vorgibt, doch wenn man nicht alle Kugeln verbraucht, kann man auch nicht gewinnen.

NICHT NUR ALLEINE MACHT ES SPASS

Der vierte Modus ist der Kampf-Modus. Hier kann man gegen ei-

„ Dem Spiel liegt ein großer Bonus bei:
Ein Rumble Pack.“

die einen schneller in die höheren Level bringen. Aber auch wenn sich nicht sofort zwei gleiche Kugeln an den Enden befinden, kann man durch einen gezielten Schuß etwas nachhelfen. Erschwerend kommt noch dazu, dass in jedem zehnten Level eine Rakete die ganze Kugelreihe mit erhöhter Geschwindigkeit nach vorne schiebt. Dies kann aber durch das Abschießen der Rakete beendet werden.

MEHR ALS ZUMA?

Neben dem normalen Modus bietet actionloop drei weitere Modi: Denksport, Schachmatt und Kampf. Bei Denksport geht es darum, eine bestimmte Anzahl an Kugeln wegräumen. Durch Kettenreaktionen

nen anderen Spieler per WiFi antreten. Dies ist wie gewohnt per Einzelkarten- und Multikarten-Spiel möglich. Der Multiplayermodus ist wie der Standardmodus, nur gibt es noch ein paar wenige kleine Extras mit denen man seinem Gegner das Leben schwer machen kann. Zum Einen tauchen bei Kettenreaktionen beim Gegner Blockierer auf. Diese Kugeln können nicht direkt, sondern nur dann aufgelöst werden, wenn man die angrenzenden Kugeln zum Auflösen bringt. Zum Anderen gibt es noch verschiedene Items, die zum Beispiel den Kugelfluss beim Gegner beschleunigen oder ihn eine Zeit lang keine Kugeln schießen lassen.



» Die Spielidee ist simpel, aber genial.

EXTRA BALL

Als kleines Extra kann man die bei actionloop erspielten Bonuspunkte auf seine Polarium Advance-Cartridge übertragen. Allerdings liegt dem Spiel noch ein viel größerer Bonus bei: Ein Rumble Pack. Dieses wird ja schon von einigen Spielen wie Mario & Luigi: Partners in Time oder Metroid Prime Hunters unterstützt, doch war es bis jetzt hierzulande nur schwer möglich, ein solches Rumble Pack in seinen Besitz zu bringen. Den Rumble-Effekt kann man zwar nicht wirklich als großartig bezeichnen, aber es erfüllt seinen Zweck und bringt wieder ein wenig mehr Nintendo-Feeling auf den DS.

LOOOOOOOOOOO

Wenn man sich von Tetris und Co. fesseln lässt, kann actionloop leicht abhängig machen. Das einfache

Spielprinzip, das manchmal zu sehr hektischem Spielablauf führt - gepaart mit dem erhöhten Schwierigkeitsgrad - läßt einen manchmal Stunden mit den bunten Kugeln verbringen. Das zweite DS-Spiel der Mitchell Corporation steht dem ersten, Polarium, um nichts nach.

Emanuel Liesinger
emanuel.l@n-mag.de

DATEN & FAZIT

actionloop



Publisher: Nintendo
Entwickler: Mitchell Corporation
Genre: Puzzle
Spieler: 1-2
USK-Freigabe: ohne Altb.

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» Süchtig machendes Puzzlespiel
der Polarium-Macher



» Die Grafik ist im hübschen 2D gehalten.

CHILDREN OF MANA

Kinder wollen ja bekanntlich nur selten in die Fußstapfen ihrer Allvorderen treten. So ist es kaum verwunderlich, dass die Children of Mana in ihrem DS-Abenteuer einen anderen Weg gehen, als die übrigen Serienableger,



» 13 Jahre ist es her, dass Squares **Secret of Mana** auf dem Super Nintendo Spieler in seinen Bann zog. Vor allem die liebevolle Story um den Jungen, der das Mana-Schwert aus einem Felsen zog und damit (versehentlich) böse Mächte erweckte, und die humorvolle Atmosphäre der Spielwelt machten Secret of Mana zu einem der besten Abenteuer auf dem SNES. Zwischenzeitlich gab es bereits weitere Spiele aus der **World of Mana**, wie zum Beispiel auch **Sword of Mana** auf dem GameBoy Advance.

Mit **Children of Mana** erobert die Serie eine weitere Plattform und wieder dreht sich alles um den legendären Mana-Baum. Doch dieser Teil ist anders ...

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Zunächst werdet ihr vor die Wahl gestellt, mit welchem der vier Hauptcharaktere ihr euch ins Getümmel stürzen wollt. Ferrick präsentiert sich dabei als videospieltypisches Allround-Talent. Er ist geschickt im Umgang mit Waffen,

kann mit Magie umgehen und ist vom Spielgefühl her insgesamt ein ausgewogener Charakter. Tamber hingegen ist eine exzellente Fernkämpferin, die ihre Gegner mit dem Bogen aus der Distanz meuchelt. Der kleine Pop hingegen ist Pazifist. Mit Waffengewalt kommt er nicht weit, zumal er auch nicht besonders hart im Nehmen ist. Dafür ist er ein exzellenter Magier -- und das trotz seines jungen Alters von gerade mal neun Jahren! Den Gegenpart stellt Wanderer dar, ein erfahrener Krieger des aus der Serie bekannten Katzenvolks. Seine Waffe ist ein mächtiger Hammer. Den schwingt er zwar träge, dafür wächst dort, wo er einschlägt, so

anders, auch, wenn ihr die Werte eurer Charaktere später noch modifizieren könnt.

HACKEN UND SCHLACHTEN

Anders als seine Vorgänger erinnert **Children of Mana** eher an ein typisches Hack'n'Slay, als an ein Action-Adventure. Denn anstatt auf Rätsellösen und Dialogen liegt das Hauptaugenmerk eindeutig auf der Monstermetzelei. Betretet ihr einen Dungeon, kämpft ihr euch durch die Horden der größtenteils zuckersüß gezeichneten Gegner-Sprites (Serienkenner werden einige Gegner wiedererkennen, z.B. den Pogopuschel). Der Touchscreen, der ausschließ-

„Anders als seine Vorgänger, erinnert Children of Mana eher an ein typisches Hack'n'Slay, denn an ein Action-Adventure.“

schnell kein Mana-Baum mehr. Genretypisch hat Wanderer mit der Magie wenig am Hut.

Children of Mana spielt sich mit jedem der vier Charaktere ein wenig

lich für Anzeigen und Menüsteuerung genutzt wird, gibt euch Aufschluß darüber, wie viele Erfahrungspunkte eurem Charakter bis zur nächsten Stufe fehlen und



» Items und Waffen werden auf dem A, X und Y-Button gelagert.

wo ihr die zum Weiterkommen benötigten Tautropfen findet. Diese verstecken sich in Kisten oder Krügen, bisweilen müsst ihr auch bestimmte Gegner erlegen. Nach erfolgreicher Suche trägt ihr den Tropfen zu einer entsprechenden Quelle (tautropfentragenderweise seid ihr allerdings wehrlos), um in die nächste Dungeonebene vorzudringen. Am Ende erwartet euch ein Bosskampf, den ihr durch geschicktes Erlernen der Angriffswellen übersteht. Seid ihr siegreich, werden in einem Ranking eure Schnelligkeit und Effizienz gezählt. Je besser es ausfällt, desto höher ist die Belohnung, die für euch herauspringt.

Wer die Mana-Serie kennt, könnte sich an der dabei recht flachen Story stören, die lediglich bei den Bossegegnern und zwischen den Dungeons im einzigen Städtchen des Spiels vorangetrieben wird. Schade – hier hätte Square Enix ruhig eine Brise mehr Rollenspiel hinzugeben dürfen. So kommt es, dass die Aufträge und Monsterjagen im Spiel recht schnell eintönig werden.

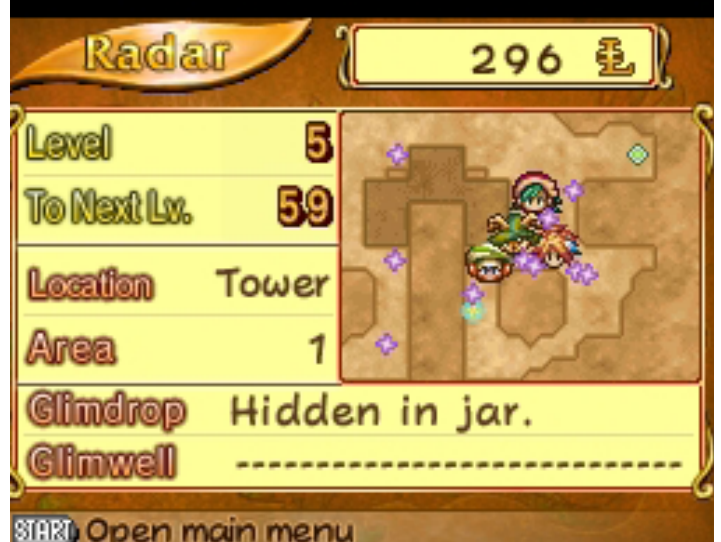
Die Steuerung hingegen scheint dem schnelleren Gameplay noch nicht ganz gewachsen zu sein. Zwar funktioniert sie soweit einwandfrei – Kommandos werden fließend in Aktionen umgesetzt – dennoch ist das Handling insgesamt ein wenig träge. Dass ihr innerhalb eines Dungeons nicht

eure Ausrüstung wechseln könnt, ist eine seltsame Designentscheidung. Zwar ist es durchaus realistisch, dass ihr nicht mitten im Kampfgetümmel einen Plattenpanzer anlegen könnt, dass man aber auch nicht zum besseren Schwert greifen oder einen neuen magischen Ring anlegen kann, ist schade. Immerhin: bevor es zum Endkampf geht, darf man das in den Dungeons unzugängliche Hauptmenü zum Wechseln der Ausrüstung nochmal aufrufen.

Sehr gut umgesetzt hingegen ist das Juwelen-System. Im Laufe der Zeit findet ihr die Klunker, die die Eigenschaften eures Helden beeinflussen. So kann ein entsprechendes Juwel euer Schwert mit

„Wer einen Nachfolger von Secret of Mana erwartet, wird wohl enttäuscht sein.“

einer Energiewelle zur Fernkampfwaffe aufrüsten, oder ihr erhaltet bessere magische oder physische Widerstände. Dabei ist die Anzahl der Juwelen, die ihr tragen könnt, begrenzt. In der Stadt gibt es einen entsprechenden Händler, bei dem ihr Juwelen kaufen, verkaufen und verschmelzen könnt, um neue Arten zu erschaffen – ein nettes Feature. Zum Leveln dürft ihr außerdem bestimmte Aufträge annehmen, die euch nochmals in bereits besuchte Dungeons schicken. Dabei sammelt ihr Erfah-



» Nichts neues: Auf dem Touchscreen wird u.a. eine Karte angezeigt.

rungspunkte und erhält eine bestimmte Belohnung. Zu tun gibt es also genug im neu-

sten Ableger der Mana-Serie. Wer über die kleinen Schwächen hinweg sehen kann, erhält einen guten Dungeon Crawler mit zuckersüßen Charakteren und hübscher 2D-Optik. Wer einen Nachfolger von **Secret of Mana** erwartet, wird hingegen wohl enttäuscht sein. Das will **Children of Mana** auch gar nicht sein. Also – schärft die Klingen und füllt die Köcher: bis zum Endkampf gibt es Einiges zu tun!

Marvin Dere
marvin.d@n-mag.de

DATEN & FAZIT

Children of Mana



Publisher: Nintendo
Entwickler: Square Enix
Genre: RPG
Spieler: 1-4
USK-Freigabe: ab 6 J.

SPIELANTEILE

■ Kämpfe
■ Charakteraufbau
■ Dungeonerforschung



PRO & CONTRA

▲ hübsche 2D Optik
▲ „Juwelen-System“
▼ flache Story führt zur Eintönigkeit
▼ kein wirklicher Nachfolger

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» **Kein würdiger Nachfolger zu Secret of Mana – aber ein sehr guter eigenständiger Titel. Kurzweiliges Hack'n'Slay-Vergnügen, dessen Motivation aber im späteren Spielverlauf nachlässt.**



» Breite Straßen sollte man für Überholmanöver nutzen.



» Tune deinen eigenen Wagen und verschaffe dir dadurch Respekt.

NEED FOR SPEED CARBON: OWN THE CITY

Aller guten Dinge sind drei. Nach zwei verkorksten Need For Speed Teilen für Nintendos DS versucht EA mit Need For Speed Carbon: Own the City nun ein drittes Mal, einen vernünftigen Ableger der überaus erfolgreichen Rennspielserie auf Nintendos portables Innovationsgerät zu bringen. Zwar erschien der Titel zeitgleich mit der Konsolenvariante von Need For Speed Carbon, inhaltlich sind die Fassungen jedoch nicht identisch, weswegen EA der DS Version einen Untertitel spendierte. Dieser lautet „Own the City“ und bringt das Ziel des Spiels so ziemlich auf den Punkt.

» Im Karriere-modus geht es, wie vom großen Bruder bekannt, darum, mit der eigenen Crew durch illegale Nachtrennen eine gesamte Stadt einzunehmen, die gebietsweise von anderen Crew-Teams regiert wird. In jedem der sechs verschiedenen Stadtteile gilt es 6 bis 12 Aufgaben zu erledigen. Habt ihr die Aufgaben eines Stadtteils geschafft, wird dieser von eurer Crew übernommen und der

nächste Stadtteil freigeschaltet. Ziel ist also nur eines: **Own the City!**

WAS IST GESCHEHEN?

Auch die DS Version bietet eine Story, in der es um Autos, deren Besitzer und Respekt geht. Erzählt wird diese jedoch nicht wie von der Konsolenfassung bekannt mit filmreifen Renderszenen, sondern anhand sich abwechselnder Bilder. Wie es das Schicksal will, erleidet ihr bei einem rasanten, illegalen in einem Unfall schwere Hirnverletzungen, die eure Erinnerungen an die Vergangenheit schwinden lassen. Nach einem Krankenhausaufenthalt stellt euch die altbekannte Freundin Sara einen fahrbaren Untersatz zur Verfügung, mit dem ihr wieder Rennen fahren und so verlorene Erinnerungen wiederauffrischen sollt. Prompt kommt es zum ersten Rennen.

READY... SET... GO!

Nach einer kurzen Ansage (3, 2, 1, Go!) kann es dann endlich losgehen. Mit der rechten Schultertaste wird beschleunigt, mit der linken gebremst. Die Lenkung mit dem Steuerkreuz kommt anfangs etwas schwammig rüber, das Spiel ist aber durchaus spielbar. Für weite Kurven kann das Steuerkreuz auch diagonal nach oben links bzw. rechts gedrückt werden, ebenso nach unten links/rechts für eine scharfe Lenkung. Dadurch kommt zwar noch lange kein Analog-Stick-Feeling auf, aber so ziemlich jede Kurve kann sicher gemeistert werden. Oft gerät der Wagen jedoch bei scharfen Kurven außer Kontrolle und folglich ins Rutschen, da küsst man gerne das ein oder andere Mal mit der Motorhaube die Straßenabgrenzung, besonders nach der Nutzung der



» Den perfekten Überblick habt ihr stets auf dem Touchscreen.

Handbremse mit dem A-Button. Mit dem B-Knopf hingegen kann der Nitro gezündet werden, der sich während des Rennens aber nicht wieder auflädt und somit nur begrenzt zur Verfügung steht.

Wer nach kurzer Einspielzeit mit der Steuerung dann gut zurecht kommt, kann sich dann auch schon den Aufgaben widmen. Die bekannten Rundkurs-, Eliminator- und Sprintrennen sind wieder mit von der Partie. Unverzeihlich sind die fehlenden Canyon-Rennen, die die Konsolenfassung von **Need For Speed Carbon** fast schon alleine ausmachen. Dafür bietet **Own the City** eine exklusive Rennvariante, die sich „Jagd“ nennt. Hier startet jeder Fahrer mit einer leeren Lebensanzeige, wobei sich die des Führenden während der Fahrt am schnellsten, die des aktuell Zweitplatzierten am zweitschnellsten usw. füllt. Gewinner ist derjenige, der mit der vollsten Lebensanzeige im Ziel ankommt. Durch Rammattacken kann Konkurrenten während der Fahrt auch Lebensenergie gestohlen werden. Diese Rennvariante sorgt für frischen Wind im Rennspielgenre, bietet allein aber zu wenig Neues in **Need For Speed: Own the City**. Die übrigen Rennmodi sind nunmal schon altbekannt und die spaßigen Canyon-Rennen fehlen.

ZWEI BILDSCHIRME, ZWEI FUNKTIONEN

Die Nutzung der beiden Bildschirme ist EA wirklich gelungen. So ist auf

dem oberen Screen das Renngeschehen in flotter 3D Grafik zu sehen und auf dem Touchscreen das Armaturenbrett, das zudem optisch individuell gestaltet werden kann. Sehr detailverliebt wirkt dieses beinahe überfüllt. Von der Tacho- und Nitroanzeige, bis hin zum Benzinstand ist dort alles zu sehen. Hinzu kommt eine kleine Karte oder Rückspiegel, wobei man sich diese ruhig hätte sparen können. Spiegeln tun die nicht wirklich, lediglich eine dauerhaft graue Fläche ist zu sehen. Richtige Rückspiegel hätten dem kleinen Handheld wohl doch zuviel abverlangt. Dafür hat auf dem Armaturenbrett auch ein kleines Zubehör wie beispielsweise ein Plüschhund oder gar ein hängendes Paar

„Unverzeihlich sind die fehlenden Canyon-Rennen, die die Konsolenfassung von **Need For Speed Carbon** fast schon alleine ausmachen.“

Würfel seinen Platz, das während der Fahrt je nach Kurve auch nach links bzw. rechts schwingt. Farblich und gestalterisch ist das Armaturenbrett völlig individuell anpassbar, ein solches Feature wäre bei so einigen DS-Rennspielen wünschenswert. Auf dem oberen Bildschirm fällt die für DS Verhältnisse recht gute 3D Grafik auf. Die Umgebung wirkt detailliert, polygonreich und die Texturen sind gut erkennbar. Auch gibt es an der Framerate nichts aus-



» Dank Touchscreen können eigene Tribals punktgenau gezeichnet werden.

zusetzen, das Spiel läuft stets flüssig. Leider hat die Grafik auch einige Macken. So bekommt man selbst bei der Nutzung des Nitros keinen

Verwischeffekt oder gar Tunnelblick zu sehen, was dem Geschwindigkeitsgefühl einen starken Abbruch verpasst.

Auch fallen die aufpoppenden Häuser und Autos schnell auf und häufig stören Texturfehler das Gesamtbild. Beispielsweise flackern gelegentlich großflächige Texturen in zwei verschiedenen Farben. Aber es handelt sich hier nunmal um einen DS-Titel, vom dem man nicht immer eine einwandfreie 3D Grafik er-

warten sollte. Zweckentsprechend ist die Grafik von **Need For Speed Carbon: Own the City** allemal, nur eben nicht überragend. Soundtechnisch muss sich der Titel hinter keinem anderen DS-Racer verstecken. Man bekommt keine Dudelmusik in Midi-Qualität zu hören, sondern Lizenzstücke, die oftmals für gute Stimmung sorgen. Vielleicht hätten die leider kurzen Musikstücke etwas mehr Underground-Style vertragen können, aber unpassend ist die Musikauswahl hierdurch keinesfalls. Auch die Motoren Sounds sind mit denen der Konsolenfassung vergleichbar und für DS-Verhältnisse recht gut gelungen. Sowohl grafisch, als auch soundtechnisch hat EA also gute, wenn auch nicht perfekte Arbeit geleistet und die Nutzung des unteren Bildschirms als detailliertes Armaturenbrett ist ebenfalls positiv anzumerken.



» Ein Nitro-Boost wäre hier sehr nützlich.

ZU WENIG

Auch die Handheldfassung von **Need For Speed Carbon** bietet einen zu geringen Umfang. Die Strecken ähneln sich zu häufig und es hätten mehr als nur 12 verschiedene Rundkurs-Strecken sein können bzw. müssen. Hinzu kommt, dass Sprint-Rennen häufig keine 30 Sekunden dauern. Neben dem Karrieremodus gibt es nicht einmal die von der Konsolenfassung bekannte „Freie Fahrt“ oder einen Herausforderungsmodus, in dem Medail-

kaler Multiplayermodus ist ebenfalls integriert. Erfreulich ist die Tatsache, dass auch dann gegen einen Freund gefahren werden kann, wenn dieser das Spiel nicht besitzt. Dafür ist der Single-Karten-Multiplayer eingeschränkt und bietet nur eine Strecke, wogegen im Multi-Karten-Spiel eine bestimmte Strecke, Rundenzahl und vieles mehr eingestellt werden kann. Anfangs war von einer Wi-Fi Funktion die Rede, die leider nicht mit eingebaut wurde. Erneut bietet EA für Nintendos Dual Screen ei-



» Nette Idee: das Armaturenbrett auf dem Touchscreen.

„Im Großen und Ganzen ist der Titel dennoch gut für zwischendurch und nach dem ziemlich schwachen **Most Wanted** Teil zur Abwechslung mal recht gelungen.“

len gesammelt werden können. Lediglich eine Art Quick-Race, wo Rennvariante, Strecke und weiteres eingestellt werden können. Ein lo-

nen **Need For Speed**-Ableger ohne Online-Modi, die für weitaus mehr Fun sorgen könnten. Es geht nichts über ein Duell gegen fremde Leu-

te mit dem eigens getunten Flitzer. Im Großen und Ganzen ist der Titel dennoch gut für zwischendurch und nach dem ziemlich schwachen **Most Wanted**-Teil zur Abwechslung mal recht gelungen. Beim nächsten **Need For Speed**-Ableger sollte es dann doch mehr Umfang und eine noch bessere Technik inklusive einer Wi-Fi Funktion geben, denn dann erwartet uns ein lohnenswerter Racer für Nintendos Handheld.

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de



DATEN & FAZIT

Need for Speed Carbon: Own the City

Publisher:	EA
Entwickler:	EA
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
USK-Freigabe:	ohne Altb.

SPIELANTEILE

- Arcade-Racing
- Feintuning
- Rekord-Jagd



PRO & CONTRA

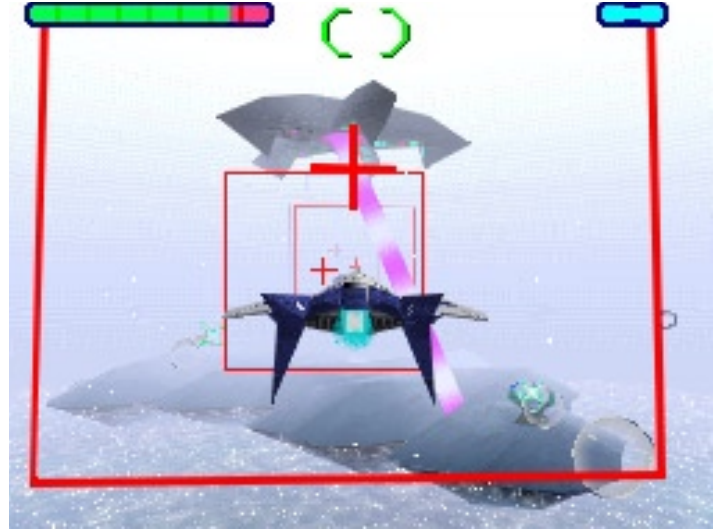
- ▲ technisch gelungen
- ▲ Steuerung gegenüber Vorgängerversionen verbessert
- ▼ mangelnder Umfang
- ▼ fehlende Canyon-Rennen

Vielen Dank für das Testmuster an: EA

» Durchschnittliche Rennspielkost für Nintendos DS, die sich weitestgehend am großen Bruder orientiert, allerdings einige Abstriche machen muss.



» Eure Luftschiffe sind auch unterwassertauglich.



» Das Zerstören eines Mutterschiffs erfordert eine besondere Vorgehensweise.

STARFOX COMMAND

Bereits auf dem SNES sorgte StarFox mit einer für damalige Verhältnisse bombastischen 3D Grafik für Furore. Da verwunderte es kaum, dass ein solcher Bestseller nach einem Nachfolger verlangte. Dieser war bereits so gut wie fertig gestellt, jedoch kam es nie zu einer Veröffentlichung des Titels und so verschwand das neue StarFox mit Strategieelementen zunächst im Nintendoarchiv. Heute, nach einem Action-Adventure und einem mittelmäßigen Weltraumshooter für den GameCube kehrt der Fuchs gemeinsam mit dem nie genutzten Strategiekonzept auf dem DS zurück.

» Mit **StarFox Command** veröffentlicht Nintendo nicht nur das erste Mal einen Ableger des Weltraum Shoot'em Ups auf einem Handheld, sondern schöpft die Möglichkeiten des DS vom Start weg voll aus. Neben der Unterstützung des Rumble-Paks, was seinerzeit auf dem N64 in **Lylat Wars** ein einmaliges Feature darstellte, nutzt der Titel sowohl lokale Mehrspielerpartien als auch die Nintendo Wi-Fi Connection.

IN EINER WEIT, WEIT ENTFERNTEN GALAXIS...

Nachdem das StarFox Team das Lylat-System vor dem Invasor Andross gerettet hatte, ist Frieden ins All zu-

rückgekehrt. Der Heimatplanet des Bösen, Venom, stand unter ständiger Observation um einen neuen Angriff des Bösen vermeiden zu können. Die Zeit ging ins Land und so trennten sich die Wege des eingeschworenen StarFox Teams. General Pepper hat sich aus dem aktiven Dienst zurückgezogen, Peppy hat dessen Nachfolge angetreten, Slippy ist den Bund der Ehe eingegangen und Haudegen Falco kreuzt immer noch eigenwillig durchs All. Lediglich Fox McCloud geht noch seiner alten Aufgabe nach und sorgt stets mit Rat und Tat zur Hilfe ist, für Ordnung. Da ist es denkbar ungünstig, dass sich ausgerechnet jetzt das Böse in Form des mysteriösen Imperators Anglar erhebt und der Frieden

Fox McCloud klar: Trommle dein altes Team zusammen und bekämpfe die dunkle Bedrohung.

IM COCKPIT IST ALLES BEIM ALTEN

Wo euch die Story noch gemächlich über Funkspruchbildschirme näher gebracht wird (nettes Detail: Die „Sprachausgabe“ ist dabei auf Wunsch an die eigene Stimme anpassbar), so geht es im Luftkampf doch etwas harscher zur Sache. Eure erste Aufgabe lautet, den Heimatplaneten von feindlichen Invasionsschiffen zu säubern. Dies geschieht in Form eines Tutorials, in dem euch Schritt für Schritt die einzelnen Manöver eures Kampfschiffes gezeigt werden. Die Steuerung gestaltet sich dabei nach einer kurzen Einarbeitungszeit von 10 Minuten als äußerst angenehm handhabbar. Geflogen wird über entsprechende Bewegungen mit dem Stylus auf dem Touchscreen, auch eine invertierte Steuerung ist

„Die Serie ist mit StarFox Command wieder zurück auf den richtigen Weg gelangt.“

rückgekehrt. Der Heimatplanet des Bösen, Venom, stand unter ständiger

im Lylat System bedroht ist. Damit ist auch eure Aufgabe in der Haut von





» Bosskämpfe verlangen immer eine Angriffsstrategie.



» Große Gegner sind fast immer harte Brocken.

„Das Spiel bietet euch enorme strategische Möglichkeiten. Aber nach wie vor ist StarFox ein Shoot'em Up und die Mission entscheidet sich immer noch im Cockpit eures Arwings.“



» Hier die Cockpitsicht aus dem Luftkampf, inklusive Radar.

hier möglich. Geschossen wird über sämtliche Tasten des DS, ausgenommen Select, Start und Power (dürfte sich von selbst verstehen ;-)). Die Kommandos für Wende und Looping fliegen werden dabei über 2 kleine Schaltflächen auf dem Touchscreen ausgelöst, ebenso wie das Abwerfen von Bomben. Habt ihr entsprechende Sprengkörper an Bord, könnt ihr mit dem Stylus per Drag&Drop euren Feinden explosive Grüße an einen beliebigen Ort auf der Spielkarte schicken. Dies funktioniert auch in der Hitze des Gefechts sehr gut, dank der kurzen Videoeinspielung seht ihr sofort, ob das gewünschte Ziel von der Bombe zerstört wurde. Hierbei gilt es aber auch acht zu geben, denn ihr selbst seid gegen die Explosionen nicht resistent. Optionen auf Boosts und Bremsen bietet euch **StarFox Command** ebenfalls.

Die Steuerung selbst überträgt die altbekannten Befehle bestens auf die DS-Hardware und kann überzeugen. Ab und an wird es jedoch aufgrund von Haltungsschwierigkeiten etwas hakelig. Hält man den DS in Händen und schießt, verrutscht dieser beinahe automatisch und so werden genaue Flugbewegungen zeitweilig doch recht schwierig. Stützt man den DS aber auf einem Tisch oder ähnlichem ab, ist das Problem im Nu gelöst.

AUF DEM SCHLACHTFELD IST ALLES ANDERS

Das Gameplay des Spiels hat sich dramatisch geändert. Wo ihr in den vergangenen Teilen vorwiegend durch

korridorartige Levels geflogen seid, so habt ihr es in diesem Spiel immer mit quadratisch abgegrenzten Flächenlevels zu tun, wie man sie bereits aus den Bosskämpfen der früheren StarFox Episoden kennt. Erreicht ihr das Ende eines solchen Levels, fliegt ihr automatisch eine Wende und kehrt zum Ort des Geschehens zurück.

Die meisten Missionen laufen nach folgendem Schema ab: Zunächst betreten eure Streitkräfte das Schlachtfeld, eure Gegner liegen zumeist im Nebel verborgen und sind nicht sichtbar. Durch Streichen mit dem Stylus über den Nebel könnt ihr zumindest ein wenig Licht ins Dunkel bringen. Den Schleier gänzlich lüften könnt ihr jedoch nicht. Nun könnt ihr für jeden einzelnen eurer Charaktere eine Flugroute einzeichnen. Jeder Feind, der unterwegs in unmittelbare Nähe gerät, wird angegriffen. Gleiches gilt für verstreute Zeitguthaben bzw. Raketen für euer Mutterschiff, die Great Fox, die es zu verteidigen gilt. Mit diesen Raketen könnt ihr einzelne Gegnergruppen gezielt abschießen, falls sie für eure Jäger momentan unerreichbar sein sollten. Die Zeitguthaben wiederum sind für den Luftkampf selbst wichtig, da ihr zunächst mit einem Startkontingent von 150 Sekunden ausgestattet seid, ständig im Kampf gegen die Uhr steht. Jede einzelne Sekunde ist hier Gold wert. In den Luftkämpfen habt ihr es aber nicht nur mit einfachen Gegnerhorden zu tun, sondern ihr müsst ebenfalls Mutterschiffe aus dem Verkehr ziehen oder Raketen, die auf die Great



» Beim Durchfliegen der Ringe erscheinen hilfreiche Items.

Fox zusteuern, ausschalten. In diesem Manöver müsst ihr Geschicklichkeit und ein ruhiges Händchen beweisen (am besten den DS also auf einem Tisch ablegen ;-)): Das Raumschiff fliegt mit steigender Geschwindigkeit geradeaus und es ist eure Aufgabe, einen bestimmten Korridor einzuhalten. Sobald die Rakete in Reichweite ist, gebt ihr ein paar gezielte Lasersalven ab und die Gefahr ist gebannt. Schlägt das Manöver fehl, so bietet sich meist noch ein Wiederholungsversuch. Ist dies nicht der Fall und die Rakete schlägt in die Great Fox ein (oder irgendein anderer Gegner erreicht euer Versorgungsschiff) wird über zwei Bildschirme: „Mission fehlgeschlagen!“ verkündet.

Wie ihr bemerkt, bietet euch das Spiel enorme strategische Möglichkeiten. Aber keine Sorge, StarFox ist nach wie vor ein Shoot'em Up und die Mission entscheidet sich immer noch im Cockpit eures Arwings.

TECHNISCH AUF AUGENHÖHE MIT LYLAT WARS

Spricht man über StarFox, so ist meist auch die Rede von opulenter Grafik. Auch der DS Ableger wird dem gerecht und weiß durch hübsche Schiffsmodelle sowie abwechslungsreiche Umgebungen zu überzeugen. Auch die durch gerenderte Bilder getragenen Zwischensequenzen tragen zum Spielspaß bei, Videosequenzen wären natürlich das Tüpfelchen auf dem i gewesen. Hier stoßen wir dann aber wohl doch an die technischen

Möglichkeiten des Handhelds. Auch der Sound kann sich hören lassen, vor allem das bereits angesprochene Stimmfeature sticht hier hervor. Daneben gibt es solide Soundeffekte und Musik. Gerade was die Musik aber angeht, haben wir in vergangenen StarFox Episoden schon deutlich besseres gehört.

Neben der Einzelspielerkampagne bietet euch das Spiel einen Mehrspielermodus an. Im lokalen WLAN wie über die WiFi Connection kann man im Battle Royale Modus spielen. Im Klartext heißt das, dass ihr schlicht versucht, eure Mitspieler abzuschießen. Wer am Ende des Spiels die meisten Abschüsse auf seinem Konto verzeichnen kann, verlässt als Sieger den Platz. Um euch einen Vorteil zu verschaffen, könnt ihr hierzu auch Items wie eine Tarnvorrichtung, die euch vom Radar verschwinden lässt, oder Zwillingslaser einsammeln. Im Mehr-

„Die durch gerenderte Bilder getragenen Zwischensequenzen tragen zum Spielspaß bei, Videosequenzen wären natürlich das Tüpfelchen auf dem i gewesen.“

spielermodus selbst wird dann stets versucht, sich ans Heck des Feindes zu hängen, was unzählige Loopings, Wenden und Ausweichmanöver zur Folge hat. Ein Heidenspaß, jedoch hätten mehrere Spielmodi den Langzeitspaß massiv verlängern können - hier wurde Potenzial verschenkt.



» Für jeden Charakter könnt ihr unabhängige Flugrouten einzeichnen, so lässt sich schnell ein großes Gebiet abdecken.

Unterm Strich ist die Serie mit **StarFox Command** wieder zurück auf den richtigen Weg gelangt. Das Spiel lässt zwar durch das Fehlen der Korridorlevels einen Teil des typischen StarFox Charmes vermissen, führt aber mit

DATEN & FAZIT

StarFox Command



Publisher: **Nintendo**
Entwickler: **Q-Games**
Genre: **Rennspiel**
Spieler: **1-6**
USK-Freigabe: **ohne Altb.**

SPIELANTEILE

■ Action
■ Strategie
■ Story



PRO & CONTRA

▲ Technisch auf hohem Niveau
▲ Strategieelement gut ins Spielgeschehen integriert
▼ binnen der Missionen Speichern nicht möglich

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» Mit **StarFox Command** macht Nintendo die Fehler der letzten Teile wett!

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

WiiMEET

Die Wii und DS LAN-Partys 2007



Alleine zocken war gestern! Warum also nicht einfach am Samstag, den 24. März 2007 nach Meerbusch bei Düsseldorf zur größten Nintendo LAN-Party in Deutschland kommen? In geselliger Atmosphäre werden sich bis zu 150 Hasenzüchter, Kopfgeldjäger, Kartfahrer, Bowler, Tennisspieler und Ballkünstler aus ganz Deutschland im Gasthof Burchartz versammeln und sich in diversen Turnieren auf Nintendo Wii und DS gegeneinander messen.

» Wie auf den vergangenen vier Deutschland sucht den Super MarioKart Star-Events (DSDSMKS) in den letzten zwei Jahren, steht vor allen Dingen der Spielspaß für die ab 16jährigen Besucher im Vordergrund. Bei WiiMEET haben nicht nur eSports-Profis Chancen auf tolle Preise, sondern jeder, was eine Verlosung garantiert, an der jeder automatisch teilnimmt.

Auf der Veranstaltung wird es zahlreiche Turniere geben: **Wii Sports** Bowling (Wii), **Wii Sports** Tennis (Wii), **Rayman Raving Rabbids** (Wii), **MarioKart DS** (DS), **Metroid Prime Hunters** (DS) und **Pro Evolution Soccer 6** (DS). Detaillierte Informationen zu den Turnieren stehen auf dieser und der nächsten Seite.

Um den Gewinnern der Turniere angemessene Preise überreichen zu können, konnten Branchengrößen wie Nintendo, Ubisoft und Konami als Turniersponsoren gewonnen werden. Außerdem haben die Besucher die Möglichkeit, aktuelle Software an DS-Stationen anzuspielen.

Im geringen Eintrittspreis sind neben der Turnierteilnahme auch eine warme Mahlzeit, zwei Freigetränke und die Teilnahme an der Verlosung enthalten. Die Anmeldephase beginnt bereits am 24. Februar 2007 über die Homepage www.Nintendo-LAN.de, auf der in den nächsten Wochen weitere spannende Infos zum Event bekannt gegeben werden.

Mario Kablau
von nintendo-lan.de

Turnierpaarung 1: Wii Sports Tennis oder Metroid Prime Hunters

» **Wii Sports** Tennis: Während sich aktive Bewegungen bisher bei den meisten eSports-Disziplinen fast ausschließlich auf Hand-Augen-Koordinationen beschränkten, ist dieser Titel ein Paradebeispiel für reale körperliche Ertüchtigung bei einem Videospiel. Daher ist es ein logischer Schritt, das beliebte und zugleich Medien wirksame Game mit einem Turnier zu würdigen, welches echte

Profis und Gelegenheitszocker gleichermaßen anspricht. In unserem Turnier messen sich bis zu 64 angehende Tennissfans, um in zufällig ausgelosten K.O.-Matches am Ende den Champion zu bestimmen.

Metroid Prime Hunters: Das Turnier in **Metroid** auf dem Nintendo DS stellt in dieser Paarung bewusst das krasse Gegenteil zu **Wii Sports** Tennis

dar. Hiermit möchten wir alle Fans von Samus Aran und harter Action ansprechen und ein würdiges eSports-Turnier auf die Beine stellen. Bis zu 32 Spieler dürfen teilnehmen und mitentscheiden: Denn in welchem Modus das Turnier stattfinden wird, entscheidet die Community via Voting in unserem Forum. Somit bieten wir euch erstmals die Chance ein Turnier mit zu gestalten!



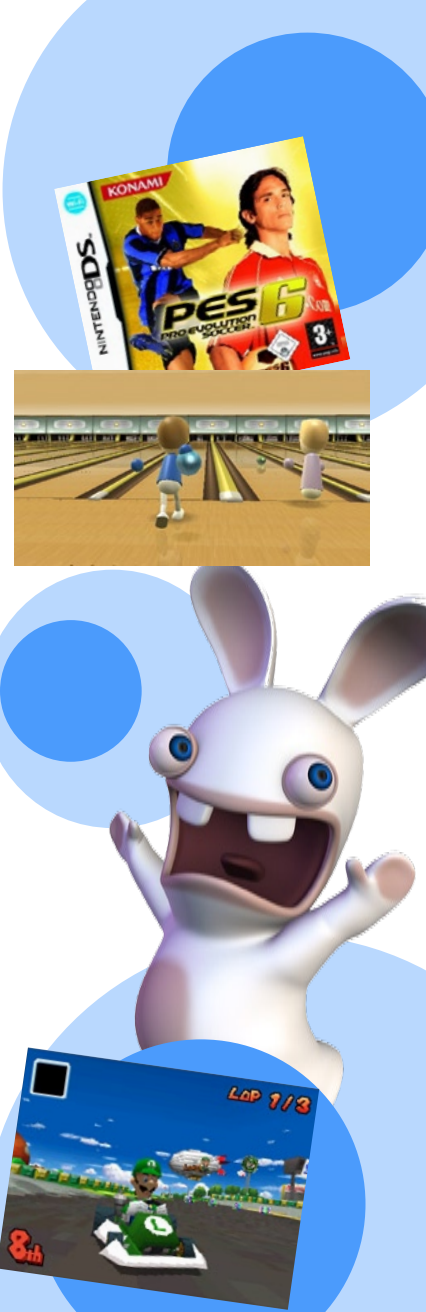
Turnierpaarung 2: Wii Sports Bowling oder Pro Evolution Soccer

» **Wii Sports** Bowling: Nach objektiver Betrachtung muss man feststellen, dass Bowling mit Abstand am realistischsten von allen **Wii Sports** Disziplinen umgesetzt wurde. Die Würfe laufen so authentisch ab, dass es wirklich Sinn macht ein Turnier in dieser Sportart zu veranstalten. Durch den leichten Einstieg, bietet dieses Turnier, analog zu Tennis, aber auch jedem der 64 Teilnehmer

die Chance eine ordentliche Partie zu bowlen. Jeder Teilnehmer darf seine 10 Würfe bestreiten, wobei diejenigen mit den höchsten Endpunktzahlen weiterkommen und am Ende gewinnen. Mal sehen wie viele würdige Lebowskys und Munsons wir begrüßen dürfen! :)

Pro Evolution Soccer: Die realistische Fußballsimulation aus dem Hause

Konami ist schon seit Jahren eine etablierte eSports Disziplin auf verschiedensten Systemen. Ein Grund für uns, das Spiel in unser Programm mit aufzunehmen, zumal es auch sonst zu der sehr sportlichen Ausrichtung der ersten WiiMEET LAN-Party passt. Bis zu 16 Ballkünstler werden um den Pokal und Sachpreise kicken, bis Schweißperlen auf den Doppelbildschirm tropfen.



Turnierpaarung 3: Rayman Raving Rabbids oder Mario Kart DS

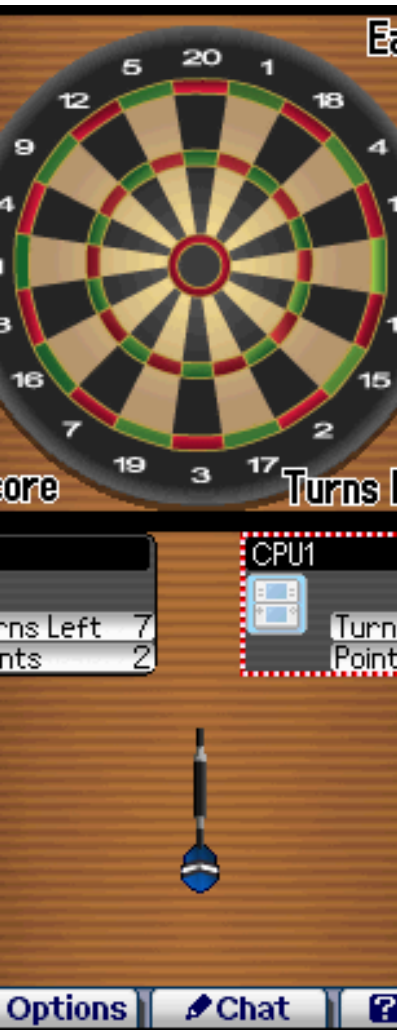
» **Rayman Raving Rabbids:** Eine Prise Monty Python, eine Spur von **Earthworm Jim** und schon ist die wohl verrückteste Minispielsammlung aller Zeiten geboren. Ubisofts Ideen-Potpourri macht nicht nur beim Zocken Spaß, sondern zaubert auch allen Zuschauern ein dauerhaftes Grinsen aufs Gesicht. Wir wären also mehr als ignorant, wenn wir diesem Titel nicht einen Turnierplatz einräumen würden, bei dem bis zu 48 Hasenbändiger teilnehmen können. In ausgesuchten Minispielen aus

verschiedenen Genres wie Shooter oder Tanzen ermitteln wir zusammen mit Ubisoft die besten **Rayman Raving Rabbids** Bändiger.

MarioKart DS: Natürlich haben wir unsere Wurzeln nicht vergessen. Wir sind unter den Namen DSDSMKS (Deutschland sucht den Super MarioKart Star) bekannt geworden. Es wird also auch immer mindestens ein Vertreter des Fun-Racers auf unseren Events zu finden zu sein und solange noch keine Version für Wii

auf dem Markt ist, wird MarioKart DS die Fahne hoch halten. Insgesamt 64 Fahrer, darunter einige der besten aus Deutschland, werden um einen Podestplatz über die Pisten brettern und den Konkurrenten mit fiesem Item-Einsatz eine mitgeben. Aber auch **MarioKart DS** Anfänger werden auf ihre Kosten kommen, denn wohl kaum ein anderes Spiel ist so spaßig im Multiplayer-Modus wie Nintendos Fun-Racer.





Im September erschienen:
42 Spieleklassiker

„Offizielle Preisangaben
für Wii“

playwii.de

„Final Fantasy XII“ und „It's a
Wonderful World“ angekündigt“
PLanetds

„DS-Download Stations jetzt auch
in Deutschland & Österreich“

Nfreaks.de

September

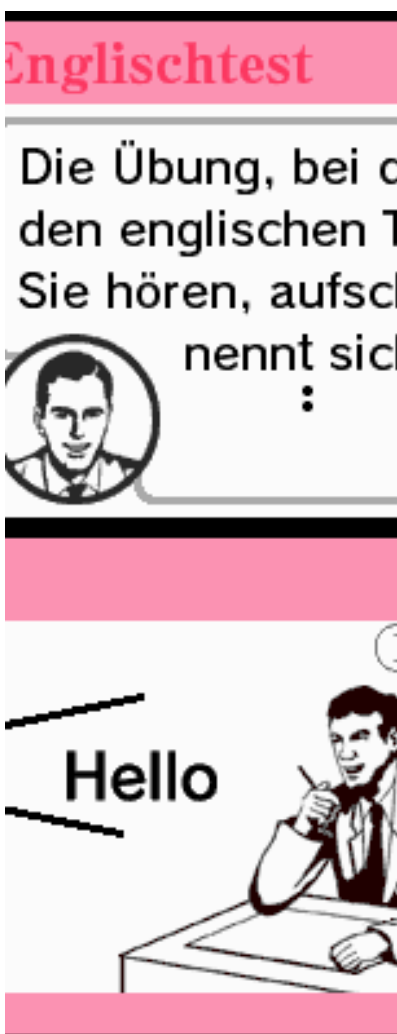
ALLE JAHRE WIEDER

» Nach der höchst erfolgreichen Games Convention Messe im August, folgten im Jahr 2006 bereits einen Monat später die nächsten wichtigen Veranstaltungen. Bei Wii-Pressekonferenzen in Japan und Amerika am 14. September, sowie einer weiteren am 15. September in Europa, verriet Nintendo nahezu alle Launch-Daten der Konsole für die jeweiligen Gebiete. Das Rätselraten um den Preis und Release der Konsole nahm somit endlich sein Ende und eine harte, wenn auch nicht allzu lange Warteperiode stand an. Zwar konnte man sich angesichts der Tatsache, dass Wii in Europa und Amerika inklusive der Sportspielesammlung Wii Sports für nur 250 Euro/Dollar auf den Markt kommt

nicht über den Preis beschweren, doch kratzte Nintendo mit einigen unerfreulichen Meldungen an der Laune einiger Wii-Fans. „Wii doch nicht Region-Free“ und „Wii ohne DVD-Abspiel-Funktion“ waren Nachrichten, die die Zockergemeinde stutzig machten. Spart Nintendo etwa an allen Ecken und Kanten, nur um den Preis der Konsole so niedrig wie möglich zu halten? Die Antwort lautet: Ja. Ob diese Tatsache positiv oder negativ anzumerken ist, bleibt jedem selbst überlassen. Doch auch ein paar negative Meldungen konnten den großen Wii-Hype nicht stark eindämpfen. Das bewies der Online-Shop amazon.com, der die Konsole zum Vorbestellen anbot, allerdings nach wenigen Stunden die „Aus-

verkauft“-Meldung bringen musste, denn die Konsole schoss direkt weit nach oben der Verkaufs-Charts. Gegen Ende des Monats gerieten auch Details zum Wii-Browser an die Öffentlichkeit. Dieser wird bis Juni 2007 völlig kostenlos angeboten, danach muss für den Download der Software mit Wii-Points gezahlt werden. Die Nutzung des Internet-Kanals bleibt aber natürlich auch dann kostenlos. Im Monat September stand zwar zweifellos die New-Gen-Konsole aus dem Hause Nintendo im Mittelpunkt, doch auch der Nintendo DS blieb nicht außen vor. Dafür sorgte insbesondere die japanische Kultschmiede Square-Enix, die neben einem neuen Mana-Abenteuer, auch einen **Final Fantasy**

XII-Ableger, Itadaki Street, Front Mission the First und **It's a Wonderful World** für Nintendos Dual Screen ankündigte. Zudem wurde das Releasedatum zu Mistwalkers DS-Graphikbombe **Archaic Sealed Heat** (kurz: **ASH**) bekannt gegeben, die genauso wie sämtliche Square-Enix-Ankündigungen erst 2007 erscheinen wird. Auch die Verkaufszahlen des Handhelds sorgten neben den Spieleankündigungen wieder einmal für Gesprächsstoff. Die Lite Version des Nintendo DS war im Bezug auf Gesamtverkaufszahlen des Jahres 2006 kurz davor die 5 Millionen-Marke zu durchbrechen - ein riesen Erfolg, der Sonys Handheld alt aussehen lässt.



„Nintendo bestätigt Wii Edition für 2007 mit DVD Abspielmöglichkeit!“
nintendo-lan.de

Im Oktober erschienen:
English Training

Im Oktober erschienen:
DS (lite) Browser

„Cooking Mama Wii auch im Westen!“
nintendo-power.de

JAHRESRÜCKBLICK '06

Oktober

» Nachdem Nintendo im September reichlich Launch-Daten zur Wii-Konsole bekannt gab, kamen im Oktober weitere Details zur Konsole an die Öffentlichkeit. Das finale Interface wurde unter die Lupe genommen und verwunderte Wii-Fans durch eine gute Übersicht und ein simples Design. Die Kanäle ließen die Neugier steigen und sorgten für einleuchtende Reaktionen. So langsam aber sicher wurde klar, welchen Weg Nintendo mit ihrer neuen Konsole gehen möchte. Non-Gamer sollen sich bereits bei der Nutzung der Kanäle wohl und zu keiner Zeit überfordert fühlen. „Eine Konsole für jedermann“ lautete das Sprichwort. Sogenannte „Hardcore-Gamer“ wurden im Oktober mit neuen Infos

und weiterem Bild- und Videomaterial zu Ubisofts **Red Steel** beglückt. Der Japano-Shooter, bei dem kein Tröpfchen roter Saft zu sehen ist, bekam von der USK „keine Jugendfreigabe“ und leitete Gespräche über Wii und dessen Gewaltspiele ein. Wird in Zukunft etwa jeder Wii-Shooter ab 18 sein? Man weiß es nicht, aber durch das tiefgehende Gameplay mit dem Wii-Controller muss jedes Spiel, bei dem eine Waffe zum Einsatz kommt, anders von der USK bewertet werden, als es zu Gamecube-Zeiten der Fall war. Science-Fiction-Shooter wie **Metroid Prime 3** werden aber wohl weiterhin für Jugendliche unter 18 Jahren käuflich erwerbbar sein, denn allein die Tatsache, dass Menschen in einem Videospiel erschossen werden

müssen, kann große Auswirkungen auf eine USK-Freigabe haben und von dieser Tatsache ist die **Metroid**-Reihe bekanntlich nicht betroffen. Neben Bild- und Videomaterial zu **Red Steel** bekamen Hardcore-Gamer auch neue Bilder zu EAs neuem **Racer Need For Speed: Carbon** oder aber **Resident Evil: Umbrella Chronicles** zu sehen und obwohl Nintendo erwähnte, dass Wii entgegen aller Erwartungen niemals DVD-Filme abspielen können wird, kündigte man eine DVD-fähige Wii für Japan an. Ein Preis oder Termin wurde jedoch nicht genannt. Dann die wohl erfreulichste Meldung des gesamten Monats Oktober: Jede Wii-Konsole wird über einen einzigartigen Konsolencode verfügen, der die vom Nintendo

DS bekannten Freundescodes ersetzt und für ein weniger aufwändiges Online-System sorgt. Die Zeiten, in denen jedes einzelne Online-Spiel seinen eigenen Freundescode besitzt, sind somit endlich vorbei. Doch auch eine Negativ-Meldung musste seinen Weg in die News-Welt finden: Nicht nur Wii-Spiele sind nicht Region-Free, sondern auch Virtual Console Klassiker. Ein Schock für Retro-Fans, die sich nie in Deutschland veröffentlichte Perlen für den VC-Spielekatolog erhofft haben. Lediglich die Titel, die früher in Deutschland erschienen sind, werden auch für den Virtual Console-Service hierzulande veröffentlicht.

Damian Figoluszka
damina.f@n-mag.de

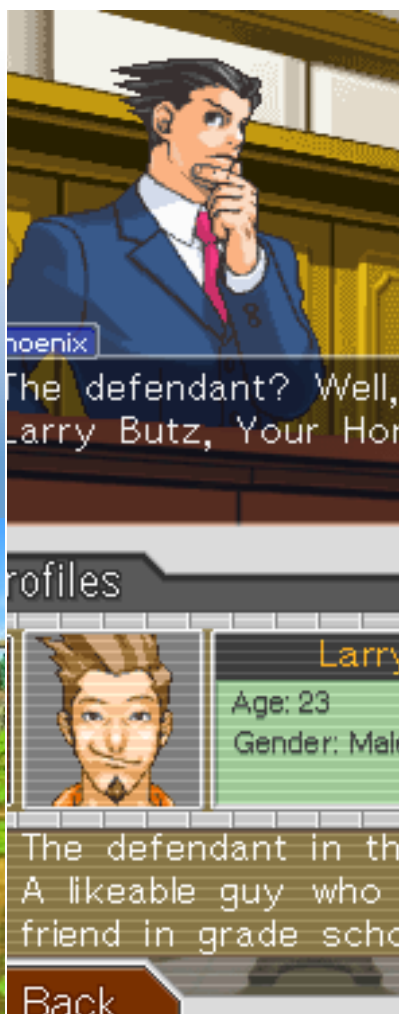


Im November erschienen:
**Naruto Clash of the Ninja -
European Version**



„Neues Dragon Quest
exklusiv für DS“

planetds.de



Im November erschienen:
Phoenix Wright Ace Attorney



**325.000 verkaufte Wiis inner-
halb von zwei Tagen**



November

Im November erschienen:
**Pokemon Mystery Dungeon Red
& Blue Rescue Team**

» Am 11. November feierte Sonys Playstation 3 ihr weltweites Debüt in Japan, die USA folgten am 17. November und Nintendo zog zwei Tage später in den Staaten mit dem Launch seiner Wii-Konsole nach. Damit war das Rennen um die Eroberung des Marktes, den Microsoft bis dahin mit der Xbox 360 als einziger verfügbarer Next-Gen Konsole für sich beanspruchte, offiziell eröffnet. Trotz Lieferschwierigkeiten schlug Nintendos Wii die Playstation 3 in den USA mit mehr als doppelt sovielen verkauften Konsolen. Getragen vom neuesten Ableger der **Legend of Zelda** und revolutionären Konzepten à la **Wii Sports** und **Wii Play** konnte Nintendo den Wii-Launch

in den USA eindeutig als Erfolg verbuchen. Mit dem Wii-Launch in den USA im Rücken und selbigem in Japan und Europa noch vor Augen, wurden wir im November unter einer Flut an Impressionen und mehr oder weniger sensationellen Newsmeldungen förmlich begraben. Für Aufsehen sorgte die Ankündigung Nintendos am 13. November, in Zusammenarbeit mit Sonic Solutions an einer DVD-Abspielfunktion für Wii zu arbeiten, da sich das japanische Traditionsunternehmen noch kurze Zeit zuvor gegen eine DVD-Funktion ausgesprochen hat. Ähnlich wie schon zu Gamecube-Zeiten mit Panasonics Q soll diese verbesserte Wii-Version Mitte 2007 allerdings vorerst nicht weltweit er-

scheinen, wer bei Nintendo für diesen Lapsus die Verantwortung trägt ist bis heute unbekannt.

An der Softwarefront zeigt sich ein seit längerer Zeit recht bekanntes Bild: Der Gamecube geht langsam aber sicher seinem Ende entgegen, seit langem erscheinen nur noch sporadisch Spiele, auch Nintendo selbst hält sich mit Neuveröffentlichungen sehr zurück. Anders sieht es auf dem DS aus: Fast 20 Spiele erschienen für den Erfolgshandheld, neben jeder Menge Spreu auch etwas Weizen wie **Phoenix Wright: Ace Attorney** und **Die Sims 2: Haustiere**.

Andreas Reihel
andreas.r@n-mag.de



In Deutschland erschienen: **Wii**

Wii-Launch Titel:
Rayman Raving Rabbids

Im Dezember endlich erschienen:
Zelda: Twilight Princess

Wii-Launch Titel:
Red Steel

Dezember

Nach dem der amerikanische Kontinent am 19. November mal wieder eine Revolution als erstes erlebte, kam im letzten Monat des Jahres die Wii endlich auch in Fernost und den unsrigen Gefilden auf den Markt. Nach endlosen Monaten des Wartens klingelte Freitag morgens der Wecker, man ging unaufmerksam wie selten seiner Arbeit nach um am Nachmittag dann endlich das weiße Schmuckkästchen in Händen zu halten. Wohl dem, der vorbestellt hatte, denn vielerorts hieß es bereits nach wenigen Minuten: Ausverkauft! Der Traum für jede PR-Abteilung, die Katastrophe für viele Kunden und Händler. Nach einigen Tagen trafen aber bereits die ersten Nachlieferungen ein und so konnten zumindest alle, die schon länger die

Konsole kaufen wollten nach kurzer aber qualvoller Wartezeit ihre ersten Miis kreieren. Angesichts des famosen Launchlineups mit dem unumstrittenen **Zelda**, der spaßigen Hasenjagd in **Rayman: Raving Rabbids** oder dem actiongeladenen **Call of Duty 3** waren die Feiertage gerettet. Neben den grandiosen Verkaufszahlen, machte Wii aber auch negative Schlagzeilen. In einigen Wohnzimmern wurde die Wiimote zum Wurfobjekt umfunktioniert und fand besonders bei einigen ambitionierten Matches in **Wii Sports** ihren direkten Weg in Richtung Fernseher bzw. Wand. Amüsant hierbei zumeist, dass sogar die Wand von der Hartplastik Kratzer mitgenommen hat, der Zauberstab aber wie durch Magie immer

noch tapfer seiner Funktion nachging. Was folgte war eine vorbildliche Reaktion Nintendos, die es dem Kunden ermöglichte im Rahmen einer freiwilligen Umtauschaktion die originale, 0,6mm dünne Trageschlaufe gegen ein 1,0mm starkes Pendant kostenfrei umzutauschen. Traditionsgemäß stehen im Dezember viel mehr die Veröffentlichungen der Spiele im Rampenlicht als die Vorstellung neuer Produkte – von Messen ganz zu schweigen. So konnten die stolzen Wiener auch ruhigen Gewissens stundenlang durch Hyrule reiten, denn wirklich prominente Neuigkeiten gab es in der Vorweihnachtszeit nicht. Dennoch entdeckte man häufig Neues auf seiner Wii Konsole, denn sowohl der Wetterkanal als auch die Testversi-

on des Opera Browsers für Wii gingen noch pünktlich vor Weihnachten an den Start. Auch die Virtual Console nahm mit dem Start Wiis in Deutschland seinen Dienst auf. Seither werden wir wöchentlich gegen einen Obolus mit echten Retroperlen versorgt. Ein Monat ganz ohne Spieleankündigungen? Gibt's nicht? Richtig, denn schließlich beglückte uns Ubisoft u.a. mit der Ankündigung von **Prince of Persia: Rival Swords**, einer Umsetzung des jüngsten Teils der Serie mit einer für Wii optimierten Steuerung und EA versandte Pressemitteilungen die uns über das baldige Erscheinen des exklusiven **SSX Blur** in Kenntnis setzte.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

2007 GO, NINTENDO!

Nintendo ist unheimlich. Die DS und Wii-Verkäufe sprengen alle Rekorde und so könnte Nintendo seine Dominanz dieses Jahr mehr als je zuvor ausbauen. Dafür bedarf es keiner Bleigießerei. Wir haben einen genauen Blick in die Zukunft geworfen und wissen, mit was Nintendo auftrumpfen wird.

» Bei all den Erfolgen, die Nintendo momentan feiert, scheint ein guter bis überdurchschnittlicher Software-Support für Wii und DS so gut wie gesichert. Kaum eine Woche vergeht, ohne dass Big N Rekordmeldungen zu Hardware-Verkäufen oder Jahresumsätzen herausgibt.

Doch jetzt, wo der Stand gesichert scheint, ist es für Nintendo Zeit, nach zu legen! Dass die Spiele nahezu alle eine hohe Qualität haben, ist bekannt – nur will ich sie auch spielen! Kurz nach dem Launch ist Ebbe auf den Release-Listen und das vergrault viele Anhänger, aber auch Käufer, die eben wegen der neuen Spielerfahrung von der Konkurrenz ins Nintendo-Lager wechselten. **Zelda** und **Red Steel** alleine reichen auf Dauer nicht, um konventionelle Singleplayer-Bedürfnisse zu befriedigen!

Die Zeichen stehen allerdings gut: der DS wird konsequent mit Highlights versorgt, auch Dritthersteller wie Capcom und Konami feiern mit dem Handheld Erfolge, in dem sie sich auf dessen Stärken besinnen. Für Wii deutet sich das gleiche an -- auch, wenn gerade die Dritthersteller noch viel über das Konzept lernen müssen, dass die Spieler längst angenommen haben, sind einige hochgradig interessante Titel in der Pipeline!

Ein spannendes Jahr wird es allemal – und interessant wird sein, herauszufinden, ob Nintendo es schafft, den Wii mit zeitraubenden Adventures, üppigen RPGs und generell motivierenden Singleplayer-Titeln zu positionieren!

Marvin Dere
marvin.d@n-mag.de



» Egal ob die Leute in ihrem Schrank eine Wii oder in ihrem Rucksack einen DS liegen haben – ich bin mir sicher, dass Jahr 2007 wird für alle Geschmäcker beste Unterhaltung bereitstellen. Nicht nur, dass auf die New Gen der erste Rutsch an After-Launch Software zurollt, nein, es sind vielversprechende Perlen wie ein **Mario Galaxy** mit von der Partie. Nintendo scheint also Wort zu halten und für einen kontinuierlichen Spielefluss zu sorgen. Da können wir nur hoffen, dass uns neben dem unglaublich breiten, aber teils auch durchwachsenen Lineup von Ubisoft, auch von den anderen 3rd-Parties kräftiger Softwareschub geboten wird. In den letzten Jahren konnten Nintendo Jünger stets mit dem Leitspruch „Klasse statt Masse“ hausieren gehen. Nintendos Blue Ocean Strategie geht voll auf und so schwappt die Begeisterungswelle für Videospiele nun auch auf NonGamer über. Und um es mal aus rein wirtschaftlicher Perspektive zu betrachten: Alles potenzielle Kunden! Als Resultat der Touch und Point-Generations Bewegung dürfen Neuentwicklungen wie Pilze nach

einem Sommerregen aus dem Boden schießen. Dass hier auch der ein oder andere Giftpilz dabei sein wird, dürfte klar sein.

Mich persönlich hat das neue Eingabekonzept von Wii vom Start weg überzeugt. Die neue Steuerung wird stets als DIE Innovation der Konsole beworben und als der Kaufgrund für Nintendos Flaggschiff angegeben. Die Frage hierbei ist jedoch, wann die Innovation zum Alltag wird. Beim DS ging das Konzept voll auf – die Verkaufszahlen sprechen für sich. Doch wie eh und je sind Handhelds und stationäre Konsolen zwei Paar Schuhe. Deshalb wird 2007 für Nintendo das Jahr der Entscheidung. Meiner Meinung nach wird Nintendo entweder mit Wii den ganz großen Coup landen, oder weiterhin auf seine Kleinsten setzen müssen. Einen Blick in die Glaskugel möchte ich nicht wagen, aber dennoch zeigt die Erfolgsampel bisher grünes Licht. Wir hoffen natürlich auf eine grüne Welle ;-))

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

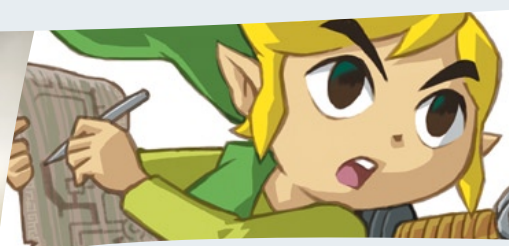
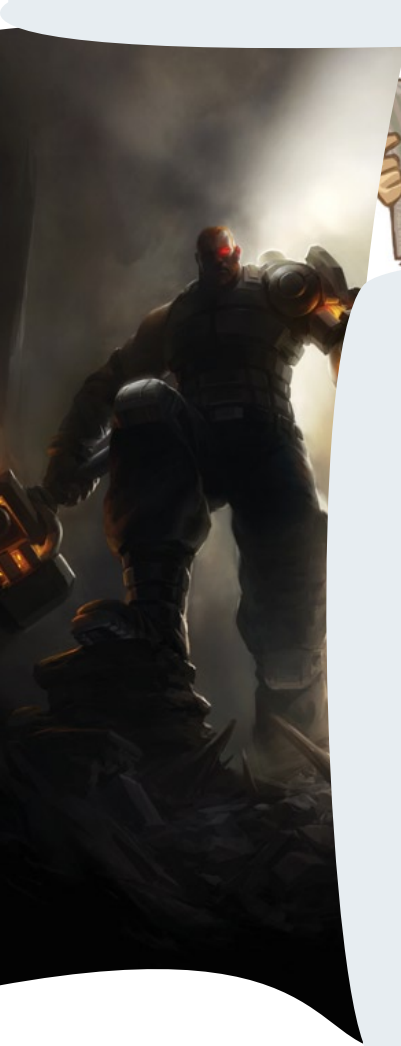


» Nach langer Wartezeit haben wir sie endlich unterm Fernseher stehen bzw. liegen - die neue Revolution aus dem Hause Nintendo, die den gewöhnungsbedürftigen Namen „Wii“ trägt. Im Jahr 2007 wird sich zeigen, wie sich Nintendos neues Videospielsystem softwaretechnisch entwickelt. Nach einigen halbgarigen Titel, die zum Launch den Ruf der Konsole schädigten, erwarte ich persönlich in diesem Jahr eine große Anzahl ausgereifter Titel, die nur so vor Innovation und Technik strotzen. Und die Chancen, dass meine Erwartungen erfüllt werden, stehen gut, wenn nicht sogar sehr gut. **Metro-id Prime 3**, **Super Mario Galaxy** und weitere Kracher wie **Super Smash Bros. Brawl** oder **Excite Truck** scheinen wahre Perlen zu werden. Hinzu kommt noch, dass der 3rd-Party-Support bereits jetzt drastisch zunimmt.

Dritthersteller kündigen Titel an, die zu Gamecube-Zeiten niemals für ein Nintendo-System denkbar wären. Als Beispiele können hierbei Titel wie **The Godfather**, **Driver: Parallel Lines** oder aber **Scarface** genannt werden. Gerade für Wii sind Spiele dieser Art notwendig, so möchte Nintendo mit der Konsole doch die breite Masse inklusive den Hardcore-Gamern ansprechen. Sehr wichtig sind hierbei auch Online-Games. Im 2. Quartal soll der Wi-Fi Service endlich starten. Man darf spannende Matches in **Super Smash Bros. Brawl**, **Battalion Wars 2** oder aber **Mario Strikers Charged** erwarten. Meiner Meinung nach sollte man die Terminverschiebung von **Metro-id Prime 3** auch dazu nutzen, um einen Online-Modus mit einzubauen. Bisher ist das nur Wunschdenken vieler Fans, aber man weiß nie, womit uns Nintendo noch überrascht. Für

überraschte Gesichter könnten auch neue Kanäle sorgen. Ich persönlich finde die Idee mit den Kanälen super und bin sehr gespannt, was uns da in Zukunft noch erwartet. Die zu Beginn angekündigten Kanäle sind mittlerweile alle erhältlich - es wird also höchste Zeit, neue zu planen bzw. präsentieren! Auch auf die weitere Entwicklung des Shop-Kanals bin ich sehr gespannt. Werden wir wirklich Original-Entwicklungen für den Virtual Console-Service, Wii- und DS-Demos, sowie eine große Anzahl alter Konsolenklassiker zu sehen bekommen? Man kann nur hoffen, dass uns Nintendo hierbei und in allen anderen Bereichen nicht enttäuscht.

Damian Figuluzka
damian.f@n-mag.de



» Verfolgt man dieser Tage die Hard- und Software-Verkaufszahlen, scheint sich unweigerlich eine Tendenz abzuzeichnen: In den USA hält sich der Nintendo DS schon seit September 2006 konstant an der Spitze, in Japan konnte Nintendo sogar den Doppelsieg zusammen mit Wii für sich verbuchen. Währenddessen bleibt Sonys Prestige-Konsole PS3 weit hinter den hoch gesteckten Erwartungen zurück und liegt in Japan und den USA hinter Nintendo. Natürlich ist Sony noch weit von dem entfernt, was viele Playstation-Fans jahrelang für Nintendo prophezeit haben, nämlich der Insolvenz in spätestens 4 Wochen, denn mit **Metal Gear Solid 4**, **GTA 4**, **Unreal Tournament 3** und – falls es tatsächlich noch dieses Jahr seinen Weg nach

Europa findet – **Final Fantasy XIII** liegen für das Sony-System noch einige ganz heiße Eisen im Feuer. Für Wii ist dagegen bisher nur ein „**Crystal Chronicles**“-Teil bestätigt, wann er aber erscheint ist ebenso unklar wie das Ergebnis von Nintendos Gesprächen mit Rockstar und Take2 über ein mögliches Wii-GTA. Orientiert sich **Metro-id Prime 3** an den Vorgängern, dann erwartet uns zwar zweifellos ein grandioses Spiel, doch ein echter Shooter-Kracher wie ihn die Xbox 360 mit einem hierzulande indizierten Spiel hat, lässt immer noch auf sich warten. 2007 müssen solche Lücken im Spiele-Repertoire geschlossen werden, denn alleine durch Spiele wie **Wario Ware** und **Wii Play** kann kein System sehr lange auf einer Erfolgswelle reiten. Auf Wii

wird – mehr noch als beim DS – der schwierige Spagat zwischen Innovation und Altbewährtem essentiell für den Erfolg des Systems sein. **Twilight Princess** zeigte bereits wie das funktioniert, doch von Drittherstellerseite fehlt weiterhin der große Kracher, der beide Seiten kombiniert und dabei auch noch spielerisch und grafisch überzeugen kann. Bleibt zu hoffen, dass Ubi, Activision und Co. bald den Dreh raus haben. Denn sollte ein **GTA** tatsächlich einmal für Wii erscheinen: Warum sollte man sich dieses Spiel kaufen, wenn das Hauptargument der Wii, nämlich die Steuerung, nicht zufriedenstellend genutzt wird?

Andreas Reichel
andreas.r@n-mag.de

**PLUS**

» Kolumne



» Früher war nicht alles besser. Heute ist man nur älter.

KOLUMNE:

LIEBER SPIELENTWICKLER!

Was, wenn man merkt „Huch, ich bin vom Spieler zum Nicht-Spieler geworden“?
Unser Kolumnist weiß die Antwort darauf.

» LIEBER SPIELENTWICKLER!

Dein letztes Spiel war toll. Schon lange hatte mich nicht mehr ein Spiel begeistern können, wie dieses. Klar, du hast auch lange dafür gebraucht. Da muss man das ja auch einfach erwarten. Die Grafik ist der Realität so nahe, der Musikstücke so anspruchsvoll und passend. Du darfst dir ruhig selbst auf die Schultern klopfen. Der Erfolg ist mit Meisterfleiß verdient. Schön, dass dies auch die Fachpresse so sieht und dein neuestes Stück Software-Code mit Lob adelt. Ich bin nicht der einzige Zocker, der dieses Spiel klasse findet. Nein, Millionen Spieler sind genauso davon angetan. Es ist sicher dein Traum, dass es so immer weiter geht. Eigentlich würde auch ich mir das wünschen, aber es

gibt da ein Problem: Ich werde älter. Klar, das Geld für Anti-Faltencreme kann ich mir noch sparen, aber warum sollte ich weiter meine Zeit für Videospiele hingeben? Bitte verstehe das jetzt nicht falsch, aber ich denke nun rationaler. Als kleines Kind und in meiner Jugend waren ich und du, beziehungsweise deine Produkte, gute Freunde. Du hast mich damals fasziniert. Ach, es war einfach eine herrliche Zeit.

Ich bin auch nicht gerade froh darüber, dass sich jetzt unsere Wege trennen werden, aber irgendwann gibt es immer ein Ende. Ich hätte nie gedacht, dass es einmal so kommen würde. Schließlich war ich ja immer derjenige, der bei jeder Gelegenheit Pro-Pauken für Videospiele hielt. Der Abspann deines Spiels ist

nun abgeflimmert. Das war also das letzte Mal ...

Schon verrückt wie sich die Dinge wenden. Du würdest mich nicht loslassen wollen, hast du gesagt. Mich, der dieser Gruppe angehörte – Nicht-Spieler nennst du sie. Ich muss zugeben, ich war hilflos deinem Plan ausgesetzt. Mich wieder zum Spiel zu bewegen, ausgerechnet mit einem Spiel. Schon clever. Nie hätte ich gedacht, wieder Knöpfe mit dieser Absicht zu drücken. Dann Plan ist dir gelungen. Zum Glück. Von nun an werden wir wieder Freunde sein. Ich freue mich schon auf die Dinge, die du in unserer gemeinsamen Zukunft für mich bereithältst.

Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de

KW 5				I.	2.	3.	4.
KW 6	5.	6.	7.	1	Die Nürnberger Spielwarenmesse 2007 startet. Erstmals seit vier Jahren ist Nintendo auf der Fachbesucher-only Messe wieder vertreten.		
KW 7	5	DS-Besitzer in den USA können sich freuen. Das auf der letzten E3 angekündigte Remake des N64-Titels Diddy Kong Racing erscheint auf dem DS.			15.	16.	17.
KW 8	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
KW 9	26.	27.	21	Glückwunsch, Grüner! Seit 21 Jahren kämpft und spielt sich nun schon Link in der Herzen der Gamer auf der agnzen Welt.			

» RELEASTERMINE FEBRUAR 2007

2. Februar

Contact, NDS
New Zealand Story Revolution, NDS

8. Februar

Disney's Kim Possible Global Gemini, NDS

9. Februar

Magical Starsign, NDS

16. Februar

Excite Truck, Wii
Mario Slam Basketball, NDS

20. Februar

Guilty Gear Dust Strikers, NDS

23. Februar

Kororinpa, Wii
Fossil League, NDS
Bomberman Land, NDS

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



» UNSERE PARTNER

NINTENDO
POWER

nFreaks.de

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören

Nintendo-LAN.de

Wii Fanseite
always connected

N-Life
Daily Nintendo Magazine

WiiInsider.de
Das Nintendo Wii Newsportal

WARS WORLD
PAPER

MiiWii

Z-ELDA

playWii.de

Golden Sun
Zone

Wii-ZONE.DE

ZFANS.DE
ZELDAFANS.DE

ZELDA EUROPE.NET
THE ZELDA NETWORK FOR ZELDIANS

my-nameless.de

wiifans.de

gamescathedral.de

lii

Wii-like-to-play

» IMPRESSUM N-MAG 02/07 AUSGABE 17

Das N-Mag wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendo Fans von Nintendo Fans erstellt. Die Macher dieses Magazins verfolgen keine kommerziellen Ziele.

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

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, Damian Figoluszka, Robert Rabe

Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 6.2.2007

Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten

Für Vollständigkeit und Richtigkeit von Terminangaben wird keine Gewähr übernommen.

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

Für eine Weiterverbreitung der Texte des N-Mag 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 N-Mag zu veröffentlichen.

Weitere Informationen auf www.n-mag.de