

NMAG

GDC 2007
Zelda Phantom
Hourglass, Super
Mario Galaxy
u.v.m.

MÜNZEN-DRIBBLING
Mario Slam Basketball

IMMER WIEDER SONNTAGS
Die Nintendocastler im Gespräch



SÖNIC

UND DIE GEHEIMEN RINGE

Liebe Spieler,

» Ein Gepard kann bis zu 112km/h schnell rennen. Es ist das schnellste Lebewesen auf unserem Planeten. Es gibt jedoch eine Spezies, die sich zehn mal schneller fortbewegen kann: Der blaue Igel. Wir beschäftigen uns in dieser Ausgabe genauer mit dieser Spezies, die in Fachkreisen auch Sonic genannt wird. Dazu machen wir eine Zeitreise zurück in das Jahr 1991, als dieses Wesen zum ersten Mal gesichtet wurde. Näheres dazu findet ihr auf Seite 25. Des Weiteren beobachteten wir für unseren Bericht über den Flitzigel seinen heutigen Lebensraum. Dieses friedvolle Geschöpf hat sich gerade auf Nintendos neuester TV-gebundenen Heimkonsole, auch unter den Namen Wii bekannt, angesiedelt. Ob die Gattung Chancen hat, in diesem Terrain zu überleben, könnt ihr auf Seite 12 nachlesen.

Mit dieser Ausgabe haben wir ein paar weitere Neuerungen eingeführt. Neben neuen Rubriken, wie etwa Pixeljahre, wo wir auf vergangene Klassiker

zurück blicken, die nun auf der Virtual Console erschienen sind, gibt es jetzt auch ein Bewertungssystem für die Rezensionen. Was uns dazu bewegt hat und wie wir nun die Spiele bewerten, erfahrt ihr auf Seite 9.

Wir möchten von euch wissen, was ihr von diesem Bewertungssystem halten. Schreibt uns einfach dazu eine Email an redaktion@n-mag.de. Doch bevor ihr das tut, solltet ihr erst einmal die neue Ausgabe lesen, mit der wir euch nun viel Vergnügen wünschen,

euer NMag-Team

KOMPAKT

GameNews	3
Gewinnspiel	5
Game Developers Conference 2007	6
Leserbriefe	8

TEST

Bewertungssystem	9
------------------	---

Wii

Kororinpa	10
Sonic und Die Geheimen Ringe	12
Excite Truck	16

Nintendo DS

Magical Starsign	19
Mario Slam Basketball	22

Pixeljahre

Controller-Special	25
Mario Kart 64	24
Sonic	25

VORSCHAU

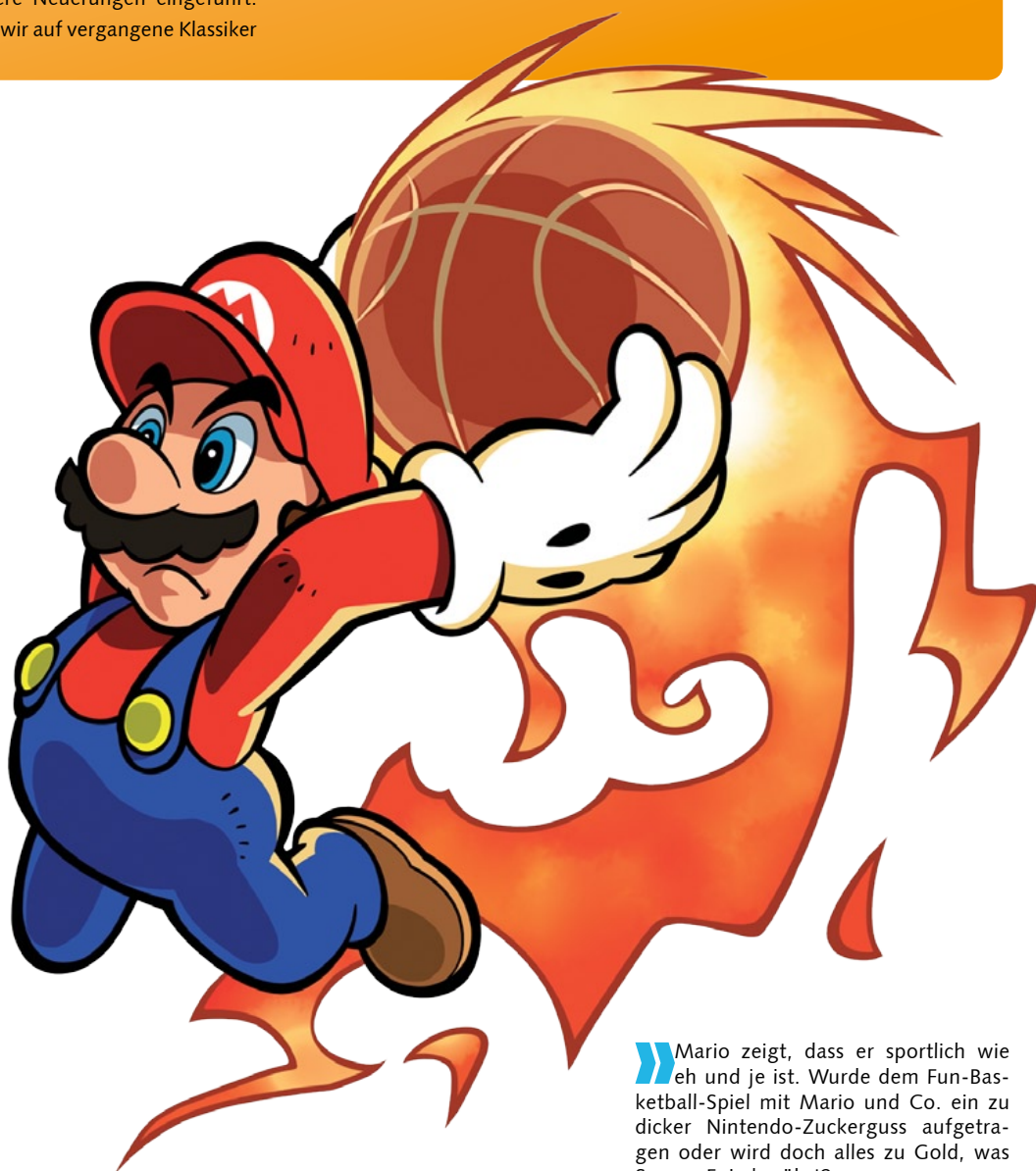
MySims	26
Trioncube	27

PLUS

Interview: Ein Gespräch mit den Nintendocastlern	28
Standpauke	29
Kolumne	30

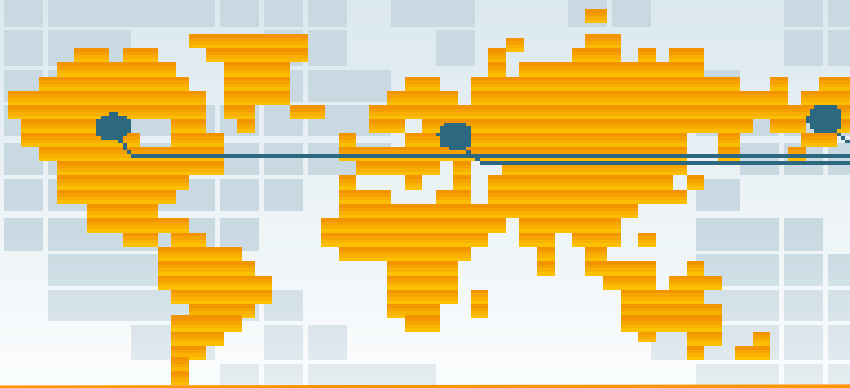
INTERN

Editorial	2
Kalender	31
Impressum	31
Partner	31



» Mario zeigt, dass er sportlich wie eh und je ist. Wurde dem Fun-Basketball-Spiel mit Mario und Co. ein zu dicker Nintendo-Zuckerguss aufgetragen oder wird doch alles zu Gold, was Square Enix berührt?

**mehr dazu
auf Seite 22**



Treue

Nintendo macht keinen Halt vor neuen E3s!

Schon lange ist die Neuordnung der E3 bekannt. Statt Mitte Mai im Convention Center in Los Angeles, wird sie dieses Jahr erstmalig unter dem Namen E3 Media Festival im kleinen Rahmen mit eingeladenen Gästen in verschiedenen Tagungsräumen und anderen Einrichtungen in Santa Monica stattfinden. Aber auch für die interessierte Öffentlichkeit wurde eine neue Messe angekündigt. Mit der neuen Messe „E for all“ will man das Convention Center weiterhin nutzen und der Öffentlichkeit die Möglichkeit geben, die kommenden Spiele selbst anzutesten. Diese wird, im Gegenzug

zum E3 Media Festival, welches vom 11.-13. Juli stattfindet, vom 18.-20. Oktober ausgetragen.

Wie Nintendo nun mitteilte, wird man auf beiden Messen sowohl mit Wii als auch mit dem Nintendo DS vertreten sein.

Auch die alljährliche Pressekonferenz will man in Bezug auf das E3 Media Festival wieder abhalten.

Wir dürfen also gespannt sein, wie sich die beiden „neuen“ Messen im Hinblick auf Nintendo schlagen werden.

Marcel Foulon



Fakt ist, dass

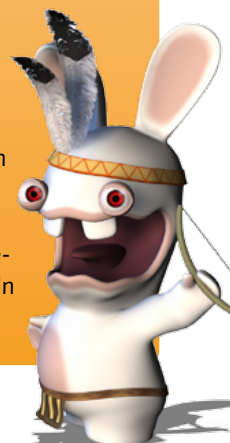
... die Teenage Mutant Ninja Turtles Pizza lieben

... der Bösewicht, der in Super Mario Land für den GameBoy Prinzessin Daisy entführt hat, Tatanga heißt

... das Äquivalent eines Pilz zu Mario, bei Wario Knoblauch ist

... acht aufeinander gestapelte DS-Spiele eine Würfelform ergeben

... Hasen die Regeln beim Kegeln nicht verstehen.



Ein Haus im All

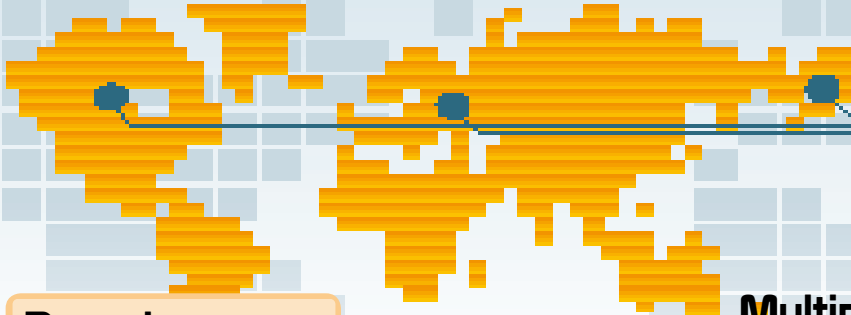
Neue Aufbaukost für Wiiler - Space Station Tycoon

Das Simulationsgenre bekommt auf Wii einen neuen Vertreter. Namco Bandai gibt bekannt, dass sich bei den Wahoo Studios für Nintendos neuestes Stück Hardware die Simulation **Space Station Tycoon** in Entwicklung befindet. Der Spieler baut mit dem jungen Shawn und seinem tierischen Freund Tam eine Weltraumstation und erledigt Aufgaben, die zum größten Teil nicht linear sein sollen. Die Wiimote wird sinnvoll genutzt und sorgt für eine einfache Steuerung. Die Entwickler möchten der Simulation eine gute Portion Witz verschaffen, so

erhält man beispielsweise verschiedene Aufgaben von verrückten Charakteren. Sehr erfreulich ist die Ankündigung eines (offline) Coop-Modus'. Dieser soll jederzeit verfügbar sein - befindet man sich bereits im Solo-Spiel, kann ein Freund jederzeit mit in das Spielgeschehen eingreifen, indem er eine zweite Wiimote in die Hand nimmt. **Space Station Tycoon** soll voraussichtlich im Sommer dieses Jahres erscheinen und das bisher spärlich besetzte Simulationsgenre auf Wii um einen Titel bereichern.

Damian Figuluszka





Damals ...

... vor sechs Jahren.

Am 4. April 2001 erschien Pokémon Gold und Silber für den GameBoy Color. Die neuen Editionen waren die zweite Generation an Pokémon RPGs in Deutschland. Neben hundert neuen Pokémon gab es erstmals in der Serie einen Tag- und Nachtwechsel und die Möglichkeit, Pokémon zu paaren.

Die ersten Pokémon Editionen Rot und Blau tauchten erstmals 1999 in europäischen Regalen auf. Mit der Veröffentlichung der neuen Versionen Diamond und Pearl wird die Anzahl der ehemaligen 150 Pokémon auf 493 ansteigen.

Jonas Weiser



Multiplayer

Die NCON 6 findet im April statt

» Nach den erfolgreichen letzten Jahren, war es nur eine Frage der Zeit, bis der NCON e.V. die Fortsetzung des Nintendo-Treffens bekannt gibt. Die Nintendo Convention, kurz NCON, findet in diesem Jahr vom 13. – 15. April in der Nähe von Köln statt. 200 Spielbegeisterte werden die Möglichkeit haben, ausgiebig die neuesten Titel für Wii und Nintendo DS zu zocken, aber auch Klassiker, wie NES, Virtual Boy oder das 64DD zu bestaunen. In zahlreichen Turnieren können sich die Besten der Besten messen und attraktive Preise einsacken, die von den Sponsoren

bereitgestellt werden. Das Mindestalter für eine Anmeldung ist in diesem Jahr 18 Jahre. In der Teilnahmegebühr von 16 €, bzw. 12 € ermäßigt, sind die Übernachtungen und das Frühstück inklusive. Weitere Informationen und die Möglichkeit zur Anmeldung gibt es unter <http://ncon6.ncon.org>

Simon Boltz
von ncon.org

NCON

0100 111 0 110 01 011 001 010 11 01 1001 110 110100
01 011 001 010 11 01 1001 110 110100111 01 011 01
11 01 1001 110 110100111

Spiel mal wieder



Super Mario 64 DS 2005

Hast du wirklich schon alle 150 Sterne gefunden? Schau lieber noch einmal nach. Und falls du wirklich schon alle eingesammelt hast, kannst du dich ja immerhin in einer Runde von den 36 Minispielen versuchen.



Resident Evil 4 2005

Den GameCube musst du nicht noch einmal extra für diese Glanzpele ausgraben, schließlich spielt auch die Wii GameCube-Spiele ab. Packende Atmosphäre, eine spannende Story und eine Grafik sondergleichen. Dies sind die Zutaten für den besten Ableger der Resident Evil Reihe.

Schätze

Treasure Island Z für Wii angekündigt!

» Bevor Nintendo seine neue Spielekonsole Wii auf den Markt brachte, hatte wohl niemand ernsthaft mit solch einem riesigen Erfolg gerechnet. Auch Entwicklerstudios und Publisher sehen diesen Fehler mittlerweile ein. Nun springen immer mehr Entwickler auf den Wii-Zug auf und verlagern ihren Schwerpunkt weiter in Richtung der Nintendo Konsole.

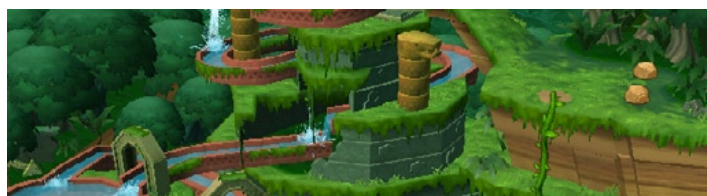
Capcom kündigte daher kürzlich ein neues Adventure für Wii an: **Treasure Island Z**. Im Spiel ist es eure Aufgabe als Piraten-Lehrling Rätsel zu lösen, Schätze zu finden und Abenteuer zu

bestehen. Die Wiimote wird dabei besonders beim Lösen von Rätseln zum Einsatz kommen.

Schaut man sich die Führungsriege an, welche diesem Spiel unterstellt ist, scheint zudem ein durchaus gutes Spiel auf uns zuzukommen. Demnach übernimmt Eiichiro Sasaki, verantwortlich für **Resident Evil Outbreak 2**, die Funktion des Directors und Hiro-nobu Takeshita, (**Breath of Fire-Serie** und **Ultimate Ghosts 'N Goblins**) die Aufgabe des Produzenten.

Weitere Infos und ein Release-Termin sind leider noch nicht bekannt.

Marcel Foulon



Gewinnspiel

Ostern mal mit Schildkröten anstatt Hasen

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Ubisoft drei coole Fanpakete zu den Teenage Mutant Ninja Turtles. Was ihr dafür tun müsst? Beantwortet einfach folgende Frage und schickt eine Email mit der richtigen Lösung an redaktion@n-mag.de.

Was essen die Ninja Turtles am liebsten?

Das könnt ihr gewinnen:

T-Shirt

DS-Tasche

Sticker

Figureset (beinhaltet alle vier Turtles im Miniaturoformat)

Unter allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost und von uns per Email benachrichtigt und in der nächsten NMag Ausgabe namentlich bekannt gegeben. Einsendeschluss ist der 10.4.2007. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Für eine eventuelle Beschädigung des Gewinns wird keine Haftung übernommen.



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2007

In erster Linie ist die Gama Developers Conference ein Forum für Spieleentwickler, die jährlich in San Francisco stattfindet. Hier werden in Workshops Ideen und Informationen ausgetauscht, oder in Reden Philosophien verbreitet. Wer auf Neuankündigungen und News in Hülle und Fülle hofft, wird enttäuscht. Doch das Bild einer Austauschplattform für Entwickler scheint zu bröckeln, denn mit jedem Jahr wächst die GDC ein bisschen mehr zu einer Aumerksamkeitsmesse für Presse und Spieler heran. Was es dieses Jahr zu sehen und berichten gab, erfahrt ihr auf dieser Doppelseite.



Die sechs Miyamoto'schen Weisheiten

» Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto wandte sich in seiner Keynote-Rede zur diesjährigen GDC an die anwesende Entwicklerschar und sprach über seine Philosophie bei der Entwicklung von Spielen. Zunächst erklärte Miyamoto am Beispiel seiner Frau, wie wichtig eine ständige Erweiterung der Zielgruppe ist, um nicht den Anschluss zu verlieren. Eng damit verbunden ist natürlich auch ein großes Risiko, da niemand voraussehen kann, wie Innovationen vom Markt aufgenommen werden. Aktuelles Paradebeispiel dafür ist natürlich Wii: Miyamoto war erst zur E3 2006 sicher, dass das Wii-Konzept aufgeht und die Risikobereitschaft sich wirklich gelohnt hat. Miyamoto möchte mit seinen Kreati-

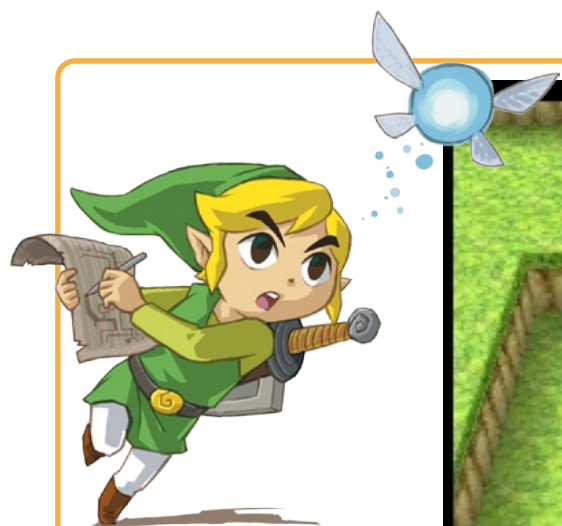
Entwicklung beschäftigt hat. Kommunikation ist ein weiteres wichtiges Element bei der Spielentwicklung. So wurde **Zelda** komplex designt, um den Spieler dazu anzuregen, über das Spiel nachzudenken und darüber zu reden – ein Prinzip, dass er in allen seinen Spielen einzubauen versucht. Punkt fünf von Miyamotos Designgeheimnissen ist das Setzen von Prioritäten. So verzichtete man beim Baseball-Minispiel aus **Wii Sports** auf Lizenzen und mehrere Stadien, kürzte das Regelwerk auf das Nötigste zusammen und konzentrierte sich auf das Schlagen und Werfen. Dadurch würde ein Eindruck vermittelt werden, der die Realität besser trifft als ein "herkömmliches" Baseball-Spiel.

„Zelda wurde komplex designt, um den Spieler dazu anzuregen, über das Spiel nachzudenken und darüber zu reden – ein Prinzip, dass Miyamoto in allen seinen Spielen einzubauen versucht.“

onen eine positive Reaktion hervorrufen, den Spieler zum Lächeln bringen oder für den "Lass mich auch mal"-Effekt sorgen. Es sei jedoch auch nicht falsch, mit Gefühlen wie Angst und Rache zu arbeiten, wichtig sei nur, beim Spieler Emotionen hervorzurufen und das Spiel auch durch die Augen eines Spielers zu sehen, der sich nicht monatelang mit dessen

Last but not least ermunterte er seine Designerkollegen, hartnäckig zu bleiben und für ihre Ideen zu kämpfen. Dabei sprach Miyamoto über eine 20 Jahre alte NES-Entwicklung, die vier Hardware-Generationen in seinem Kopf überlebte und schließlich in Form der Miis auf der Wii verwirklicht wurde.

Andreas Reichel



Link VS. Link

» Neues zu Links DS Abenteuer gab's auch zu sehen. So war ein neuer Multiplayermodus anspielbar. Im Battle-Modus steuert ein Spieler Link, während der Kontrahent eine drei Mann starke Nimbusgarde führt. Link wird, wie schon bekannt, durch direktes Antippen mit dem Stylus



über den Touchscreen geführt. Ein Gardist kann nur gesteuert werden, indem man auf dem Touchscreen Routen einzeichnet, denen die Nimbusgarde folgt. Der Link-Spieler versucht so viele versteckte Triforce-Teile wie möglich einzusammeln. Wird er jedoch von einem Nimbusgardist

berührt, so wechseln die Spieler ihre Rolle und Links Kontrolle übernimmt der Spieler, der zuvor noch die Nimbusgarde gesteuert hat. Wer nach Ablauf der Zeit in der Rolle als Link die meisten Triforce-Teile eingesammelt hat, gewinnt.

Jonas Weiser

EA bringt ein Spielberg-Spiel für Wii

» Schon seit längerem war bekannt, dass Electronic Arts an drei neuen Projekten zusammen mit Star-Regisseur Steven Spielberg arbeitet. Bisher hüllten sich die Amerikaner beharrlich in Schweigen, doch auf der diesjährigen Game Developers Conference gab EA endlich erste Informationen bekannt. Zwei dieser Spielberg-Titel befinden sich demnach bereits in Entwicklung – eines davon für Nintendos Wii! Sehr interessant und aufregend soll der Titel sein, für den Louis Castle als Produzent verantwortlich zeichnet. Der gilt mit der Erschaffung des überaus erfolgreichen **Command and Conquer**-Franchise als Pionier der Echtzeitstrategie und wurde 1999 mit dem Lifetime Achievement Award der GDC als besondere Ehrung für sein Lebenswerk ausgezeichnet. Genauere Details oder ein Erscheinungstermin zu Spielbergs Wii-Projekt sind bisher nicht bekannt. Wir sind jedoch gespannt, ob es sich dabei um eine völlig neue Kreation aus Spielbergs Feder oder nur um eine Filmumsetzung eines Kinostreifens handelt.

Andreas Reichel



Neuer Wii-Kanal

» In seiner Keynote-Rede auf der GDC gab Shigeru Miyamoto die Entwicklung eines neuen Wii-Kanals bekannt: den Popularitäts-Kanal. Japanische Wii-Besitzer bekamen bereits kurze Zeit danach eine Nachricht von Nintendo auf ihre Konsole mit der Information, dass der Kanal ab dem 29. April zum Download bereitstehen wird. Da auch alle bis-

herigen Wii-Kanäle weltweit gleichzeitig erschienen sind, ist ein Launch in den USA und Europa am gleichen Tag wahrscheinlich. Dieser neue Kanal ermöglicht es Wii-Besitzern, Miis online in Wettbewerben gegeneinander antreten zu lassen und Vergleiche anzustellen. Wie das letztendlich aussehen wird, ist bisher allerdings nicht bekannt.

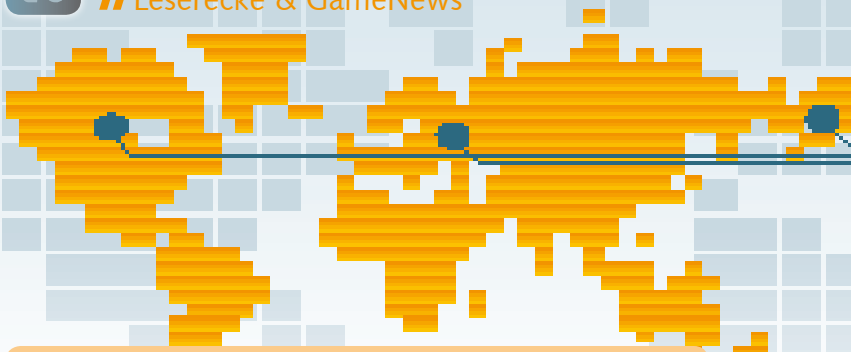
Andreas Reichel

Rohrbruch im All

» Die ganz große Überraschung blieb zwar aus, aber immerhin verriet Miyamoto in seiner Grundsatzzrede, dass **Super Mario Galaxy** noch dieses Jahr erscheinen wird. Wenigstens ein kleines Trostpflaster, nachdem es um den Titel so ruhig geworden ist, obwohl Miyamoto auf der letzten E3 noch von einer Veröffentlichung binnen sechs Monate nach dem Wii-Launch sprach.

Jonas Weiser





Umfrage

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, ob ihr das Verbindungskabel zwischen dem Nunchuk und der Wiimote als störend empfindet. Zahlreich habt ihr an dieser Umfrage auf unsere Homepage teilgenommen.

Hier das Ergebnis der Abstimmung:



Ja, beim Spielen fällt es öfters negativ auf



Nein, mit dem Kabel lässt es sich gut spielen.

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, ob ihr bei Spielen in Form von Cheats und Komplettlösungen mogelt, wenn ihr einmal nicht mehr vorankommt.

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

Leserecke

Post von euch

Hallo!

Ich habe gerade das erste Mal eure Zeitung entdeckt, und wollte mir mal die Ausgaben alle laden. Leider ist das Archiv weder vollständig, noch ist alles korrekt. Ist da vielleicht geplant, das zu korrigieren? Einige Ausgaben sind gar nicht drin (z.B. komplett 2005 und Januar 07) und andere sind falsch verlinkt (mehrmals auf das gleiche PDF z.B.) und eine ist komischerweise ganz anders benannt als die anderen. Da gibt es die Ausgabe 06, dann die Juniausgabe und dann verlinkt die Ausgabe 04 auf die Ausgabe 06??

Ansonsten vielen Dank für das Magazin!

Liebes N-Mag Team!

Im Großen und Ganzen gefällt mir das neue Design sehr gut, aber das Wertungssystem ist, für mich, absolut undurchsichtig! Man muss auf den ersten Blick erkennen, wie das Spiel bewertet wurde, und nicht erst das Fazit lesen müssen!!!

Dieses Kreisdiagramm ist außerdem meiner Meinung total unnütz, da es keine Aussage hat! Ich wünsche mir mindestens eine Punktzahl oder eine prozentuale Angabe! Bitte!!!

Sebastian K.

Hallo Sebastian,

du weißt gar nicht, was für eine Diskussion du in unserer Redaktion ausgelöst hast :-). Hinter verschlossenen Türen diskutierten wir heftigst über die Pro und Contras eines Bewertungssystems, nachdem sich auch die Mehrheit der Leser in einer Umfrage ein Wertungssystem wünschte. Schlussendlich einigten wir uns auch auf ein Bewertungssystem, das wir schon mit dieser Ausgabe eingeführt haben. Näheres kannst du auf der nächsten Seite lesen.

Fabio T.

Hallo Fabio!

Wir haben das ganze System unseres Portals auf Vordermann gebracht und nun sollten keine Fehler mehr im Archiv auftauchen. Zu deiner Frage mit den Ausgaben aus dem Jahr 2005: Damals bestanden unsere Ausgaben noch aus HTML-Code und Grafiken. Daher können diese Ausgaben nicht mehr heruntergeladen werden. Die Umsetzung eines PDF-Magazins geschah erst später.



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.



45

Wenn du wissen willst, was es mit dieser Zahl aufsich hat, dann schaue auf Seite 10 nach.



Rhythmus

Nachfolger zum Kultspiel in Japan!

Wie das Entwicklerstudio iNiS Corporation kürzlich bekannt gab, arbeite man am Nachfolger zu **Os! Tatakae! Ouendan**, welches in Japan am 28.07.2005 seinen Release feierte und auch in Importkreisen sehr beliebt ist.

In den USA erschien selbiges letztes Jahr unter dem Namen **Elite Beat Agent** am 6. November. Im Verlauf des Jahres soll der Nachfolger in Japan dann unter dem stimmigen Namen **Moero! Nekkesu Rhythm Damashi - Os! Tatakae! Ouendan 2** erscheinen. (Der Titel ist doch mal leicht zu merken)

Der Erstling lässt sich dabei locker als Geschicklichkeit-Musik-Rhythmus

Spiel bezeichnen. Ihr übernehmt die Rolle einer männlichen Cheerleader Gruppe und müsst im Rhythmus die sogenannten „Hit Markers“ mittels Touchscreen berühren und treibt so die Story voran.

Im zweiten Teil soll man dieses Mal zudem eine rivalisierende Cheerleader Gruppe steuern dürfen und auch einige Veränderungen an bekannten Charakteren sollen vorgenommen werden.

Genauere Informationen und ein Releasedate dürften daher hoffentlich nicht mehr lange auf sich warten lassen.

Marcel Foulon



Der Kummer mit der Nummer

Unser Bewertungssystem

Nach einem eindeutigen Ergebnis der Umfrage auf unserem Portal haben wir beschlossen, ein Bewertungssystem als Ergänzung zu den Rezensionen einzuführen. Wir diskutierten lange redaktionsintern, wie ein solches Bewertungssystem auszusehen hat und entschieden uns für eine Punktevergabe von eins bis zehn, wobei wir nur in ganzen Punkten werten. Eine solche Bewertung soll nur

eine Ergänzung zu einem Test sein und eine grobe Orientierung angeben. Die Geschmäcker sind so verschieden, dass nicht jedes Spiel die gleiche Begeisterung bei jedem Spieler auslöst. Ob ein Spiel-Titel euch also zusagt, was seine Stärken und Schwächen sind, werdet ihr weiterhin in ausführlichen Artikeln finden.

1/10 bis **3/10** – Ein Totalausfall. Dieses Spiel ist schlimmer als eine Wurzelbehandlung ohne Narkose...

4/10 – So geht's nicht. Viele Versprechen wurden nicht gehalten, Gameplay und/oder Technik können nicht begeistern und hemmen den Spielfluss und -spaß.

5/10 – Solide, aber da wäre deutlich mehr drin gewesen. Irgendwie lässt der Spielspaß schnell nach, es wird kaum neues geboten oder größere Mängel verhindern eine bessere Wertung.

6/10 – In Ansätzen ein ganz gutes Spielkonzept, das aber mit einigen Mängeln zu kämpfen hat.

7/10 – Ein gutes Spiel, das nicht viel Innovatives bietet oder aber Mängel aufweist. Insgesamt haben

die Entwickler gute handwerkliche Arbeit geleistet.

8/10 – Eine klare Empfehlung für Serien- oder Genre-Fans. Das Spiel ist Alles in Allem sehr gut, es hätte aber durchaus etwas länger/schöner/bugfreier/etc. sein können.

9/10 – Erstklassige Arbeit. Dieses Spiel begeistert auch Genrefremde und sieht dabei auch noch gut aus. Ein Must-Have in jeder Sammlung.

10/10 – Game of the Year! Diese Wertung ist selten und nur ganz besondere Spiele können sie sich verdienen. Im Normalfall sind hier perfektes Gameplay mit Innovationssprüngen kombiniert, die das Genre weiter bringen!



» Leichte Passagen sind daran erkennbar, dass die Bahn von Wänden umgeben ist.



» Dieses Labyrinth aus Süßigkeiten sieht zum Reinbeißen lecker aus.

KORORINPA

Wer kennt sie (noch)? Diese Murmelbahnen in einer Holzkiste. Durch Kippen der Kiste musste eine Murmel durch ein Labyrinth, vorbei an Löchern im Boden, manövriert werden. Nun denkt euch den Holzrahmen weg, platziert anstatt der Murmel einen Pandabären und schon dürfte euch die Idee hinter Kororinpa klar sein.

» Wie im Einleitungstext beschrieben, gilt es in **Kororinpa** eine Kugel durch ein labyrinthartiges Gebilde bis ins Ziel zu steuern. Um die Kugel zu bewegen, muss die Ebene, auf der sie liegt, geneigt werden. Dies geschieht durch das Neigen der Wii-Remote. Jede kleinste Bewegung wird genauestens erfasst und sofort in das Spiel übertragen. Das Spielfeld bewegt sich also euren Wii-Remote-Neigungen entsprechend. Eine 180 Grad Drehung der Wii-Fernbedienung in der Hand und schon steht das Spielfeld im Spiel kopfüber. In Normalsituationen würde die Kugel jetzt vom Spielfeld fallen, an manchen Stellen ist aber eine solche Steuerungsoffensive notwendig, um überhaupt an Hindernissen vorbeizukommen.

AB INS LABYRINTH

Auf jedem Spielfeld sind rote Kristalle verteilt, die eingesammelt werden müssen, damit ihr überhaupt ins Ziel gelangt. Berührt ihr das Zielfeld ohne all diese Kristalle eingesammelt zu haben, werdet ihr zurück an die Startposition ge-

warpt. Diese roten Kristalle sind eigentlich nicht auf dem Spielfeld versteckt, sondern liegen sowieso auf eurem Weg, den ihr entlangkullert, um ins Ziel zu gelangen. Extra nach ihnen suchen müsst ihr also nicht. Kommt ihr vom Spiel-

feld ab, fällt eure Kugel herunter und ihr müsst am Anfang des Labyrinths oder an „Checkpoints“ wieder beginnen. Bereits eingesammelte Kristalle gehen euch ebenso wenig verloren wie ein Leben. Fällt man herunter, fängt man einfach von vorne an – ein Game Over gibt es nicht.

„Trotz der Tatsache, dass der Schwierigkeitsgrad mit jedem Level zunimmt, kann dem durch die persönliche Auswahl der Kugel entgegen gewirkt werden.“

Über das Spielfeld rollt ihr mit von euch ausgesuchten Kugeln. Neben einer üblichen Murmel könnt ihr auch mit kreisrunden Tieren, Planeten oder Bällen an den Start gehen. Jede Kugel hat spezifische Eigenschaften. So gibt es Kugeln,

mit denen es sich leichter spielen lässt, während andere Kugeln, insbesondere die Bälle, die beim Aufprallen dazu neigen zu hüpfen, ein feinfühliges Fingerspitzengefühl erfordern. Trotz der Tatsache, dass der Schwierigkeitsgrad mit jedem Level zunimmt, kann dem durch die persönliche Auswahl der Kugel entgegen gewirkt werden.

SCHON FERTIG?

Größtes Manko an **Kororinpa** ist die kurze Spielzeit. Nach guten drei Stunden ist man durch fast alle Levels gerollt und sieht die Credits über den Bildschirm flimmern. Wer jedoch alle freischaltbaren Extras einheimsen möchte, darf mit einer Gesamtspielzeit von etwa sechs Stunden rechnen. Ab und an sind in den Levels grüne Kristalle versteckt. Sammelt ihr sie



» Schon leichte Neigungen der Wii-Remote bringen auch das Spielfeld zum Kippen.



ein, werden neue Kugeln, Musikstücke oder Geheimlevels freigeschaltet.

Sieht man von den geheimen Levels ab, so bleiben 45 Levels übrig, die sich auf fünf Welten aufteilen.

Auf euren Wegen durch die Murrellabyrinth durchstreift ihr grüne Kleewiesen, rollt über allerlei überdimensionierte Süßigkeiten auf einem gedeckten Kaffeetisch oder entdeckt eine farbenfrohe Spielzeugwelt, falls ihr euch nicht

gerade durch die asphaltierten Straßen einer Großstadt bewegt. Die Musik in **Kororinpa** ist abwechslungsreich gestaltet. Von ruhigen Klavierklängen, über Rock bis hin zu „süßen“ Tangoklängen werden eure Ohren mit den vielfältigsten Tönen verwöhnt. Das Beste daran ist, dass ihr die Hintergrundmusik für jeden Level selbst auswählen könnt.

Die Grafik rutscht beim Spielen in den Hintergrund. Das Auge ist stets auf die Spielbahn fixiert, so-

der kurzen Spielzeit. Des Weiteren sticht die schlechte Tastenbelegung ins Auge. Drückt man den A-Knopf, was ab und zu auch aus Versehen vorkommt, bricht man ein Level ab, um vom Startfeld wieder zu beginnen. Dies ist dann besonderes ärgerlich, wenn es unabsichtlich kurz vor dem Ziel passiert. Der B-Knopf ist mit dem Pausenmenü belegt. Auch hier sieht man des Öfteren ungewollt das Pausensymbol, da man versehentlich auf den Knopf gekommen ist.

STATEMENT

Unterhaltsam

Keine Frage, Kororinpa macht Spaß. Ob jedoch 50€ bei einer Spielzeit von drei bis sechs Stunden angemessen sind, muss jeder für sich entscheiden. Für Gelegenheitsspieler, die auf einen kurzen Zeitvertreib aus sind, ist das Spiel empfehlenswert. Vor allem die selbsterklärende Steuerung führt bei Vorführzwecken im Freundeskreis zu „Ahh, Ich-will-auch-mal“-Effekten. Wer nach Action und Story sucht, wird mit Kororinpa einen Fehlgriff landen, beides bietet das Spiel nicht.

Jonas Weiser

„Es scheint, als hätte Hudson mehr Wert darauf gelegt, schnellstmöglich einen Wii-Titel an den Start zu bringen, anstatt ihn richtig fertigzustellen.“

dass man kaum mitbekommt, wie im Hintergrund Erdbeeren auf einer Torte hin und her schwingen oder gerade Schirmflieger durch das Bild fliegen.

Es scheint, als hätte Hudson mehr Wert darauf gelegt, schnellstmöglich einen Wii-Titel an den Start zu bringen, anstatt ihn richtig fertigzustellen. Dies zeigt sich vor allem an

Wem das Spielprinzip zusagt, wird mit dem Kauf eine unterhaltsame Investition tätigen. Im Preis-Spielzeitverhältnis scheidet **Kororinpa** jedoch schlecht ab. Mehr Umfang und eine höhere Wertung wäre locker drin gewesen.

Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de

STATEMENT

Spielwahn

Mit Kororinpa hat Hudson meines Erachtens ein recht gutes Spiel geschaffen. Ich habe inzwischen etwa 20 Stunden mit Kororinpa verbracht und bin noch lange nicht durch. Das mag an meinem Wahn liegen, in jedem Level unbedingt die Goldmedaille bekommen zu wollen oder an meiner fehlenden Geduld - auf jedem Fall fesselt mich Kororinpa immer wieder an den Bildschirm.

Emanuel Liesinger

DATEN & FAZIT

KORORINPA



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

PRO & CONTRA

- ▲ perfekte Steuerung
- ▲ Schwierigkeitsgrad durch Kugelauswahl individuell festlegbar
- ▼ kurze Spielzeit
- ▼ schlechte Tastenbelegung

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» 7
von 10 Punkten

» Die alte Holzmurmelbahn kann im Schrank bleiben. Kororinpa unterhält, wenn auch sehr kurz.



SÖNIC

UND DIE GEHEIMEN RINGE



Nach einer Reihe von spielerischen Tiefschlägen feiert Sonic endlich sein Debüt auf Nintendos Wii. Ob das eher ein Anlass für eine Trauerfeier oder für eine Party zu Sonics 16. Geburtstag ist, verraten wir euch im Test!

» Gleich zu Beginn wird Sonic unsanft geweckt: Der Ringgeist Shahra bittet ihn, ihr doch bitte in das Buch 1001 Nacht zu folgen und den bösen Geist Erazor Djinn zur Strecke zu bringen. Der verbreitet nämlich Unheil und Schrecken, indem er die Geschichten durcheinander bringt. Eine Bitte also, die Sonic nicht ausschlagen kann! Die Story wird dabei in ziemlich hübschen, teilweise animierten 2D-Bildern fortgesponnen, wodurch der Eindruck eines Buches recht gut vermittelt wird. Mit dieser Geschichte gewinnt Sega gewiss keinen Blumentopf, doch immerhin entgeht Sonic so Gameplay-Entgleisungen wie den gefürchteten Suchmissionen und Abschnitten mit Pistole, indem Eggman, Knuckles und Co. nur in kurzen Nebenrollen auftauchen.

WIE EIN RENNSPIEL OHNE AUTOS

Nach dieser kurzen Einführung könnt ihr gleich mit der ersten

Mission der Welt "Lost Prologue" beginnen, die aus den Seiten des Buches besteht und gleich als Tutorial für die Steuerung herhält. **Die Geheimen Ringe** erinnert dabei stark an Rennspiele wie **Excite Truck**. Durch Neigen der Wiimote nach links oder rechts läuft Sonic in die entsprechende Richtung, ein Druck auf die 1-Taste bringt ihn zum Stillstand und dreht man die Wiimote zu sich hin, läuft er rückwärts. Mit der 2-Taste springt Sonic kurz hoch, lässt man die Taste länger gedrückt, vollführt man einen Ladungssprung. Befindet man sich in der Luft wenn Gegner in der Nähe sind, erscheint ein grünes Fadenkreuz. Wechselt dieses seine Farbe zu rot, kann Sonic einen Verfolgungsangriff ausführen. Dazu bewegt man die Wiimote schnell nach vorne. Man findet sich ohne große Eingewöhnungszeit sofort zurecht und lenkt Sonic souverän und präzise durch die Levels, als hätte man es noch nie anders gemacht. Probleme mit der Kamerasteuerung umgeht

„Gleich das erste "echte" Level präsentiert sich als echter Hingucker und zeigt eindrucksvoll, dass Wii deutlich mehr zu leisten im Stande ist als noch der Gamecube.“



» **IA**n einigen Stellen kann man in Ruhe die Umgebung bestaunen.

Sonic Team, indem diese dem Spieler gleich ganz abgenommen wird und das Spielgeschehen cineastisch aus unterschiedlichen Blickwinkeln einfängt.

KEINE ZEIT FÜR SIGHTSEEING!

Das Tutorial ausgenommen, bietet dieses Spiel 7 Welten mit jeweils 12 bis 13 Missionen. Man muss also ziemlich oft durch das gleiche Level rennen, doch dank abwechslungsreicher Missionsziele und einigen Umbauten im Leveldesign fühlt es sich selten wie die gleiche Welt an. Gleich das erste "echte" Level, Sand Oasis, präsentiert sich als echter Hingucker und zeigt eindrucksvoll, dass Wii deutlich mehr zu leisten im Stande ist als noch der Gamecube. Die Umgebung ist detail- und abwechslungsreich und äußerst lebendig: Licht- und Blureffekte gehen Hand in Hand mit einer durchgängig stabilen Framerate und recht beeindruckender Weitsicht – ein echter Hingucker und bei weitem nicht der einzige im Spiel! Dabei läuft das Spielgeschehen so schnell ab, dass man kaum Zeit hat, sich an der schön gestalteten Umgebung zu erfreuen, stattdessen muss man

geschickt Hindernissen ausweichen und serientypisch Gegner als Platt-

„Fragwürdig ist die Musikauswahl, die sich aus einer Mischung aus Orientalischem und Rock mit wenig sinnvollen Texten rekrutiert und diesmal sogar noch schlechter ist als in den vergangenen 3D-Teilen.“

form missbrauchen. In späteren Levels bringt dies allerdings eine gute Portion Trial & Error mit sich, denn manche Hindernisse und Gegner bemerkt man etwas zu spät. Zum Spielspaß-Killer avancieren diese Stellen jedoch nicht, da solche Stellen eher selten vorkommen, man sich schon nach kurzer Zeit ihre Position eingeprägt hat und fast reflexartig reagiert.

DER HERR DER RINGE

Gleich zu Beginn erhält Sonic von Shahra einen Ring, mit dessen Hilfe er sich mit verschiedenen Fähigkeiten ausrüsten kann. Das funktioniert ganz ähnlich wie in einem RPG: Indem man Missionen erfolgreich beendet, erhält man Erfahrungspunkte, wodurch man schrittweise mehr Fertigkeitspunkte erhält und

Fähigkeiten freigeschaltet werden. Diese Fähigkeiten lassen sich für

eine Anzahl Fertigkeitspunkte Sonics Ring zuweisen und erleichtern dem Spieler deutlich das Leben. So



» **Kein Spiel aus 1001 Nacht ohne eine Wüsten-Welt!**

STATEMENT

Reizvoll

Erstmals seit Jahren schafft es ein Sonic-Spiel wieder dauerhaft, mich zu begeistern. Auch nach dem Sieg gegen den finalen Endgegner spiele ich viele Missionen immer wieder, um eine noch bessere Bewertung zu kriegen. Der Schwierigkeitsgrad mag für Neulinge zu hoch angelegt sein, für mich zieht das Spiel aber vor allem daraus seinen Reiz.

Andreas Reichel





STATEMENT

Geschwindigkeit

Sonic und die geheimen Ringe ist das Sonic, das ich mir jahrelang gewünscht habe – ein Sonic, was zu 100% auf Geschwindigkeit ausgerichtet ist und bei dem der Verlauf nie durch sinnlos hohe Hindernisse unterbrochen wird. Mit dem RPG ähnlichem Levelsystem hat Sonic Team endlich eine schon lange nötige Neuerung gebracht. Schade dass es am Spiel im Multiplayer hapert. Die Minispiele sind nicht das gelbe vom Ei und die aus Sonic bekannten Wettrennen sucht man vergebens. Aber dieses Sonic-Spiel ist auch viel mehr ein Singleplayerspiel, andere Spiele dieser Art liefern einfach gar keinen Multiplayer mit. Auf jeden Fall wurde mit diesem Sonic endlich wieder bewiesen das Sonic noch lange kein totes Franchise ist.

Emanuel Liesinger



» Jetzt wäre es höchste Zeit für einen Verfolgungsangriff.

eine geschickte Fähigkeitsauswahl schnell alt aus. Dieses System wirkt auf den ersten Blick recht unpassend in einem Sonic-Spiel, erweist sich jedoch als durchaus sinnvolle Erweiterung des Gameplays und bringt einen angenehmen Hauch von Strategie in das lineare Gamedesign.

NEUE UND ALTE PROBLEME

Als äußerst nerviges Manko zieht sich die englische Sprachausgabe durch das ganze Spiel. Selbst während des Spielverlaufs unterhält sich Sonic mit Shahra, die sich sogar als noch schlimmer als Navi aus **Ocarina of Time** erweist und lustigerwei-

se ebenfalls als leuchtende Kugel herumschwebt. Natürlich ist es vor allem für Neulinge nicht schlecht, wenn Shahra einem mit Hinweisen zur Seite steht, aber dann sollte Sega wenigstens für akzeptable Synchronsprecher sorgen. Sonic wiederholt mehrmals die gleichen witzlosen Phrasen und die Stimme von Erazor wirkt nur mit viel Fantasie wie die eines echten Bösewichts. Die Sprachausgabe lässt sich zwar

gnädigerweise auf Japanisch umstellen, was aber keine Entschädigung für Segas Unfähigkeit ist, passable englische Synchronsprecher aufzutreiben.

Fragwürdig ist auch die Musikauswahl, die sich aus einer Mischung aus Orientalischem und Rock mit wenig sinnvollen Texten rekrutiert und diesmal sogar noch schlechter ist als in den vergangenen 3D-Teilen.

Besonders für Serien- und Genre-Neulinge könnte sich der teilweise recht knackige Schwierigkeitsgrad als Hindernis erweisen. Schnelle Reaktionen und teilweise auch "Auswendiglernen" von Hindernissen ist vor allem dann vonnöten, wenn man eine Mission so gut wie möglich abschließen will. Dank unendlich vieler Leben und günstig positionierten Rücksetzpunkten ist es kein Beinbruch, selbst wenn man mehrmals



» „Who's gonna rock the place?“ tönt es in der Fabrik im Hintergrund. Na, wer wohl?



» Erazor hat in seinem Palast anscheinend sehr fleißige Putzfrauen.

den Fallen einer Mission zum Opfer fällt. Leider ist das Spiel auch trotz hoher Schwierigkeit viel zu kurz: Schon nach 15 Stunden kann man den finalen Endgegner besiegen, möchte man alles entdecken und freischalten, kann man gut bis zu 30 Stunden damit verbringen.

SCHON WIEDER MINISPIELE?!

Größter Kritikpunkt an **Sonic und die Geheimen Ringe** ist allerdings

der Partymodus. Man wird den Eindruck nicht los, dass Sonic Team dieses "Extra" nur hinzugefügt hat, um auf der Packungsrückseite mit mehr Features prahlen zu können. Es wirkt nicht nur unpassend, wenn Sonic, Tails und Co. zur Violine greifen oder Münzen abwägen, sondern macht noch nicht mal Spaß. Der Partymodus hat in Zeiten von Wario Ware und Mario Party einfach keine Existenzberechtigung und ist,

auch wenn die Namensgebung darüber hinwegtäuschen will, alles andere als partytauglich. Mit bis zu vier Freunden kann man sich hier in 40 Minispielen messen, von denen 20 erst freigeschaltet werden müssen, indem man im Abenteuermodus Feuerseelen einsammelt. Sonic Team hätte die Entwicklungszeit viel sinnvoller nutzen können, wenn sie einen echten Multiplayer eingebaut hätten, in dem man schlicht und ein-

fach gegeneinander durch die Level rast. Viel mehr hätte es gar nicht gebraucht, um lange mehrere Leute an den Bildschirm zu fesseln, doch mit einem solchen lieblosen Partymodus wurde eindeutig Potenzial verschenkt.

Andreas Reichel
andreas.r@n-mag.de



» Sprungteppiche sind neu in der Serie, kommen aber nur selten zum Einsatz.

DATEN & FAZIT

SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE



Publisher: **Sega**
Entwickler: **Sonic Team**
Genre: **Jump & Run**
Spieler: **1-4**
USK-Freigabe: **ab 6 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ das "Sonic-Feeling" ist wieder da!
- ▲ beeindruckende Grafik
- ▲ gute Nutzung der Wiimote
- ▲ massig Freischaltbares
- ▼ zu kurz
- ▼ lahme Minispiele
- ▼ miese englische Sprachausgabe

Vielen Dank für das Testmuster an:
Sega

» **8**
von 10 Punkten

» Zum ersten Mal seit Jahren wird ein 3D-Sonic dem Namen wieder gerecht – trotz einiger Macken!



» Löst ihr den Boost im richtigen Moment aus gibts im Sprung einen zusätzlichen Turbo. Aber nicht gegen die Mauer fliegen.

EXCITE TRUCK

Im Vorfeld der letztjährigen E3 beantwortete Reggie die Frage, wie sich Rennspiele mit der neuen Wii Fernbedienung steuern lassen sollen, schlicht und einfach mit dem Satz: „Wir haben auf der Messe ein Produkt, das zeigen wird, wie perfekt sich Rennspiele auf Wii umsetzen lassen“. Wie sich später zeigte, war von Excite Truck die Rede, das schließlich auch zum besten Racer der E3 gekürt wurde. Nachdem das Spiel in den USA bereits zum Launch erschienen ist, hat der Buggy nun auch den Sprung über den großen Teich nach Europa geschafft. Wir verraten, wie hoch das Excite-O-Meter steigt...



» Die Entwickler von Monster Games sind echte Rennspezialisten. Bereits in der Vergangenheit haben sie sich durch Spiele mit der NASCAR Lizenz vor allem auf dem amerikanischen Markt einen Namen machen können. Die Lizenzarbeit für Nintendo lehnt sich dabei namentlich ganz bewusst an **Excitebike** an, denn in beiden Spielen stehen waghalsige Sprünge und Manöver im Vordergrund.

DIE LETZTEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN

Im Gegensatz zu realistischen Rennspielsimulationen steht in **Excite Truck** ganz klar der Spaßfaktor im Vordergrund. So rast ihr beinahe durchgängig mit Maximalgeschwindigkeit über die 19 abwechslungsreich gestalteten Offroadrennpisten, die vielschichtigste Umgebungen und Szenarien zeigen. In 20 verschiedenen, teils freischaltbaren Wagen heizt ihr

über Lava spuckende Inseln und Motorenöl gefrierende Eiswelten. Das Streckendesign ist dabei sehr detailliert und kann durch alternative Streckenführungen auch taktische Finesse auffahren. Solche Abzweigungen gibt es ständig im Spiel und so könnt ihr euch gegenüber euren Kontrahenten einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Wie es sich für ordentliche Abkürzungen gehört, sind diese natürlich auch entsprechend schwierig zu fahren. Bei der in **Excite Truck** vorherrschenden Höchstgeschwindigkeit knallt ihr so doch recht häufig mal gegen einen der offenbar aus massivem Carbon gefertigten, unzerstörbaren Bäume. Geschieht dies, könnt ihr durch wiederholtes Bedienen des Gaspedals den Wagen zurück auf die Strecke heben und mit einem Extraturno ins Rennen zurückkehren. Von Zeit zu Zeit tauchen aber auch aus den **Mario** Spielen bekannte POW-Symbole auf. Beim Durchfah-



» Auch unterschiedliche Witterungsbedingungen hat Excite Truck zu bieten.



» Das kühle Nass bringt Abkühlung für den Booster.

ren eines solchen erhaltet ihr einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub und könnt gefahrenlos Bäume und Gegner umbrettern. Als zweites Aktionssymbol dient das !-Item. Damit wird das Terraformingfeature ausgelöst – in Echtzeit verändert sich die Strecke zu euren Gunsten und zu Ungunsten des Gegners. So wird es möglich, euren Kontrahenten buchstäblich den Weg abzuschneiden, denn wo Momente zuvor noch ebene Strecke befahrbar war, kann sich nun bereits eine steile Senke zeigen. Diese Features machen einen großen Teil der Dynamik des Spiels aus, denn durch die sich ständig verändernden Bedingungen werden beinahe im Sekundentakt Drifts, Sprünge und „Baumfrevel“ ausgeführt. Bei letzterem handelt es sich um besonders nahe Vorbeifahrten an Bäumen, ohne jedoch wirklich mit ihnen zu kollidieren. All diese Spezialmanöver bringen euch Sterne – und um die geht es in **Excite Truck**. Es ist nämlich nur sekundär, welche Platzierung ihr mit dem Ende eines Rennens er-

reicht, viel wichtiger ist es, möglichst viele Stunts zu vollführen und massig Sterne einzusacken. Ganz vergessen solltet ihr euren Rang jedoch auch nicht, denn für den Sieg gibt es beispielsweise 50 Sterne, für den Vizetitel 25 Sterne usw. Dabei gilt es, pro Rennen ca. 130-200 Sterne zu sammeln, sodass ihr meist Maß halten müsst zwischen Showeinlagen und zielorientiertem Fahren.

EINARBEITUNGSZEIT 30 SEKUNDEN

Die Steuerung von **Excite Truck** ist äußerst intuitiv. Ihr haltet dazu die

grenzt zur Verfügung steht. Dieser regeneriert sich mit der Zeit, abhängig vom befahrenen Terrain aber unterschiedlich schnell. Durchfahrt ihr eine Wasserlache, ist der Motor so augenblicklich wieder kalt und der Turbo startklar. Die restliche Steuerung geschieht über das Neigen der Wiimote. Dabei haltet ihr sie wie ein Lenkrad und durch Bewegung in die entsprechenden Richtungen bewegt ihr so das Lenkrad eures Trucks. Durch Neigen nach vorne und hinten könnt ihr so auch im Sprung euer Fahrzeug im 360° Winkel drehen. Hierdurch eröffnen sich weitere Möglichkeiten

Sternenregen. Das Gleiche geschieht, wenn ihr kurz vor dem Absprung den Turbo auslöst. Neben diesen gibt es noch andere ähnliche Manöver, die den gleichen Effekt haben.

VON SPIELMODI UND TECHNIK

Bei aller Einfachheit der Steuerung wird euch doch in einem kurzen, vierteiligen Tutorial das Handling der Trucks in aller Ausführlichkeit erklärt. Wenn ihr dieses vor dem Start in die eigentlichen Rennen abgeschlossen habt, könnt ihr sofort alle Fahrkniffe, die das Spiel zu bieten hat, anwenden. Der Modus Excite Race bildet den Hauptteil des Spiels. Hier könnt ihr in Rennen gegen Computergegner auf Sternenjagd gehen. Im Challengemodus gilt es, Ringe oder Tore zu durchfahren und anderen Trucks

„Da man erstmalig die Möglichkeit hat, MP3s auf die SD Karte zu laden und im Spiel zu hören, seid ihr nicht an die vorinstallierte Musikauswahl gebunden.“

Wiimote quer und könnt mit 2 beschleunigen und mit 1 bremsen. Durch Druck auf das Steuerkreuz löst ihr den Turbo aus, der euch be-

Sterne zu ergattern. Setzt ihr nach einem Sprung mit allen 4 Rädern auf, erfährt euer Truck einen Geschwindigkeitsschub und euer Konto einen



STATEMENT

Fordernd

Nachdem ich das Spiel schon in der Previewfassung anspielen konnte, hat sich die Bedienbarkeit noch einmal ein ganzes Stück gebessert. Das Gameplay machte einen sehr ausgereiften Eindruck auf mich, solche Details wie Vulkanausbrüche oder das Terraformingfeature haben mir am besten gefallen. Dadurch verliert das Spiel zwar an Realitätsbezug, aber für den Spielspaß ist das nur förderlich. Wenn ich mir vorstelle, ohne Boosts und Sprünge die Strecken abfahren zu müssen, wäre der Rennverlauf doch arg dröge daher gekommen. Colin McRae gibts bei der Konkurrenz

Robert Rabe



» Nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft könnt ihr euren Gegnern die Karosserie küssen.



» Hier seht ihr einen Super Baumfrevl in Kombination mit einem POW-Item.

im Modus „Jagd“ hinterherzuheizen. Einen Mehrspielermodus für lediglich zwei Spieler bietet das Spiel ebenfalls, allerdings fahren hier keine CPU

Konkurrenten mit und das Spielziel ist etwas zu simpel: Wer am Ende die meisten Sterne hat, gewinnt. Unterm Strich sind die Spielmodi, die **Excite**

Auf technischer Seite gibt es wenig zu meckern. Die Fahrzeugmodelle sind detailliert und abwechslungsreich gestaltet. Die Tatsache, dass es sich bei den Karossen nicht um lizenzierte allradbetriebene Trucks handelt, fällt nicht wirklich negativ ins Gewicht. Auch für die Streckendesigner haben wir nur Lob übrig, denn hier war man wirklich mit Liebe zum Detail am Werk. Einzig die absolut unkaputtbaren Bäume sind ein kleiner Dorn im Auge. Die Musik des Spiels kommt durchweg rockig aus den Boxen, ist aber selbst für Rockfans nicht immer das höchste der Gefühle. Da man im Hause Monster Games aber von sich aus erstmalig die Möglichkeit bietet, MP3s auf die SD Karte zu laden und

Wii gezeigt. Das Spiel bringt eine Menge Spaß und ein ausgereiftes Gameplay mit, in der Ausgestaltung um die Rennen herum wäre aber noch etwas Feintuning nötig gewesen. Mit dem Titel macht man mit Sicherheit nichts falsch und er gehört momentan zu den besten Racern auf Wii, jedoch ist bereits heute absehbar, dass dieses Genre in dieser Generation in Zukunft noch besser ausgeprägt werden wird.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

STATEMENT

Excite pur

Nachdem der Gamecube kein Excite-Spiel spendiert bekam, ist es auf Wii endlich wieder soweit. Und der neueste Teil steht seinen indirekten Vorgängern um nichts nach - in meinen Augen wurde er sogar noch besser. Features wie das Terrainforming und Sprünge über weit mehr als 500 Meter machen einen Heidenspaß. Schade, dass der Multiplayer etwas mager ausgefallen ist, aber der nächste Teil der Excite-Reihe macht das garantiert wieder besser.

Emanuel Liesinger

„Es gibt weder die Möglichkeit, die Wagen in irgendeiner Art - abgesehen von der Farbe - zu modifizieren, noch findet sich ein Storymodus oder ähnliches.“

Truck bietet, etwas zu flau ausgefallen. Es gibt weder die Möglichkeit, die Wagen in irgendeiner Art - abgesehen von der Farbe - zu modifizieren, noch findet sich ein Storymodus oder ähnliches. Die einzelnen Rennen werden leider mehr oder weniger lückenlos nacheinander gefahren.

im Spiel zu hören, seid ihr nicht an die vorinstallierte Musikauswahl gebunden. Die Motorengeräusche sind jedoch nicht immer ganz realistisch und wirken etwas blechern.

Mit **Excite Truck** hat Nintendo den Weg für zukünftige Rennspiele auf

DATEN & FAZIT

EXCITE TRUCK



Publisher: **Nintendo**
Entwickler: **Monster Games**
Genre: **Offroad-Rennspiel**
Spieler: **1-2**
USK-Freigabe: **ab 6 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ Unglaubliches Geschwindigkeitsgefühl
- ▲ Intuitive Steuerung
- ▲ Durchdachte Strecken & Wagen
- ▲ Terraformingfeature
- ▼ Rennen ohne Hintergrund
- ▼ Abgespeckter Multiplayer

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» **8**
von 10 Punkten

» **Wii are excited!**
Ein Geschwindigkeitsrausch der Extra-Klasse mit kleinen Mankos.



» In Zufallskämpfen tauchen des Öfteren mehrere Gegner auf.



» Gegen diesen übergroßen Gegner muss schon zu Beginn gekämpft werden.

MAGICAL STARSIGN

Es wird magisch auf dem Nintendo DS (Lite). Mit Magical Starsign bringt Nintendo neue Rollenspielskost nach PALien. Wer den Final Fantasy 3-Release nicht mehr erwarten kann, sollte unbedingt weiterlesen, denn zur Überbrückung der Wartezeit ist das magische RPG aus dem Hause Nintendo mehr als geeignet.

» Der Spieler entscheidet sich zu Beginn für einen männlichen oder weiblichen Charakter und ein Sternzeichen (Licht oder Dunkelheit). Man startet in einer Akademie für Zauberei auf dem Planeten Kovomaka im Sonnensystem Baklava. Während eines Schultages verschwindet plötzlich die beliebte Lehrerin Frau Baiser. Die Schüler vermuten, dass sie in eine Rakete gestiegen ist, um auf den Windplaneten Puffoon zu fliegen. Wie die Schüler auf diese Idee kommen? Während eines Gesprächs zwischen Frau Baiser und dem Schuldirektor lauschten die Kids an der Tür und bekamen zu hören, dass die Lehrerin nach Puffoon fliegen muss, um einen Ex-Schüler, der böse Absichten hat, zur Vernunft zu bringen. Prompt entscheiden sich die Schüler, ebenfalls einen Ausflug in die unendlichen Weiten des Weltalls zu machen - doch verläuft das Vorhaben nicht so, wie man es





» Hier wird euch von Frau Baiser das Kampfsystem beigebracht.



» Eine sehr merkwürdige Tür. Ob hier ein Zauber etwas bewirkt?



sich vorgestellt habe. Kurz gesagt landet jeder mit seiner eigenen Rakete auf einem anderen Planeten. Nun hat man das Ziel, von Planet zu Planet zu reisen, um die Lehrerin zu finden, wobei gelegentlich alte Klassenkameraden über den Weg laufen, die zum Teil mit ihrer Rakete ebenfalls das Ziel verfehlt haben - den Windplaneten Puffoon.

ALTBEKANNTES KAMPFSYSTEM MIT NEUEN ELEMENTEN

Jeder Planet verfügt über eine eigene, einzigartige Zivilisation, aber auch über viele verschiedene Gegner. Insgesamt beinhaltet **Magical Starsign** 255 verschiedene Gegner, die allesamt im Logbuch unter der Kategorie „Bestiarium“ gelistet

setzen oder die Aktion aus der Vorrunde wiederholen sollen. Auch kann die Position der Charaktere geändert werden. Nur jene Charaktere, die in der ersten Reihe positioniert sind, können Nahkampf-Angriffe ausführen. Die hinten stehenden Charaktere können dies zwar nicht, haben dafür aber unter anderem einen Vorteil beim Magie-Einsatz. Im Gegensatz zu den vorne platzierten Charakteren können diese flächendeckende Magieangriffe ausführen. Auch kann man in der hinteren Reihe nicht von Nah-Angriffen getroffen werden. Jeder Charakter verfügt über ein eigenes Element und somit auch über individuelle Magien. Bekannterweise richten Wassermagien jenen Geg-

„Magical Starsign gehört zu den Nintendo DS Spielen, die sich komplett von der herkömmlichen Steuerung losreißen und uneingeschränkt mit dem Touchscreen zu spielen sind.“

werden, das ähnlich wie der aus den **Pokémon**-Spielen bekannte Pokédex funktioniert. Dort erfährt man Details wie Name, Stufe, Element und weiteres zu allen Gegnern, denen man schon über den Weg gelaufen ist. Das Kampfsystem verläuft rundenbasiert, ähnlich wie man es beispielsweise aus Golden Sun kennt. Der Spieler entscheidet Runde für Runde, ob die Charaktere Magien oder Nahkampf-Angriffe ausführen, sich Decken, Items ein-

nern erheblichen Schaden an, die das Element Feuer haben usw. Die Stärken und Schwächen aller Elemente sollte man gut kennen, um einen Kampf locker über die Bühne bringen zu können. Zwar nicht gerade ausschlaggebend für einen erfolgreichen Kampf, aber dennoch sehr nützlich kann die Position der Planeten im Sonnensystem sein. Befindet sich im Sonnensystem beispielsweise der Feuerplanet in der gleichen Phase wie sein Stern-



» Zufallskämpfe können zwar lästig, aber zum Aufleveln sehr nützlich sein.

zeichnen, dann wird die Aura aller feuelementarischen Gegner und Charaktere um einiges größer, was zur Folge hat, dass deren Magien erheblich mehr Schaden anrichten. Wie die Planeten gerade im Sonnensystem stehen, ist auf dem sogenannten Astrolog zu sehen, der auf dem Topscreen eingeblendet wird. Das Kampfsystem bietet in **Magical Starsign** viele taktische Möglichkeiten und bringt durch neue Ideen frischen Wind ins RPG-Genre.

TOUCHSCREEN-EINSATZ ODER OLD-SCHOOL-STEUERUNG?

Magical Starsign gehört zu den Nin-

STATEMENT

Frische Ideen

Ich war lange am überlegen, ob ich **Magical Starsign** eine Wertung von 7 oder 8 Punkten vergebe. Schließlich habe ich mich für letzteres entschieden, weil der Titel durch das gute Kampfsystem für Genre-fans sehr empfehlenswert ist, Spaß bereitet, mit einem guten Umfang auftrumpfen kann und einige frische Ideen bietet. Einen Nachfolger würde ich sehr begrüßen, dann aber bitte insgesamt nicht so „überzuckert“, grafisch anspruchsvoll und mit Online-Modi, denn dann steht einer Wertung von 9 Punkten nichts im Wege. Im April erscheint dann endlich noch **Final Fantasy 3** und spätestens dann sind RPG-Fans, die einen Nintendo DS ihr eigen nennen, bestens versorgt. Bis dahin empfehle ich, **Magical Starsign** zu kaufen oder wenigstens Probe zu spielen!

Damian Figoluszka

tendo DS Spielen, die sich komplett von der herkömmlichen Steuerung losreißen und uneingeschränkt mit dem Touchscreen zu spielen sind. Die Steuerung ist unkompliziert und geht sehr leicht von der Hand. Der Hauptcharakter rennt in die Richtung, die man mit dem Stylus antippt und die Teammitglieder laufen hinter ihm her. Auch per Steuerkreuz kann der Charakter bewegt werden, die Tasten A, B, X und Y übernehmen die gleiche Funktion, nur eben nicht in Kreuz-, sondern Tastenform. Um Gegenstände aufzuheben reicht ein einfacher Druck auf das Objekt - das Öffnen von Truhen läuft nach dem gleichen Prinzip ab. Viel mehr ist auch gar nicht nötig. Während eines Kampfes werden die Aktionen logischerweise ebenfalls mit dem Touchpen ausgewählt und der Topscreen zeigt die Karte an, kann auf Wunsch aber auch die Lage der Planeten im Sonnensystem oder die Charakteransicht anzeigen. Um die Topscreen-Ansicht zu wechseln, muss ein Stern-Symbol auf dem unteren Bildschirm angetippt werden.

ÜBERZUCKERT

Der Titel wurde komplett in 2D gehalten und fordert die Hardware des Nintendo DS (Lite) somit herzlich wenig. Das Ganze wirkt sehr bunt und kindgerecht gestaltet. Zudem deuten insbesondere die Namen der Spielcharaktere darauf hin, dass Nintendo bei der Entwicklung sehr stark an das jüngere Publikum



» Der Tag-/Nachtwechsel: Tagsüber sind Lichtmagien besonders effektiv.

gedacht hat. Nicht ungewöhnlich sind in **Magical Starsign** Namen wie „Keks“, „Birne“ oder „Apfel“, Items heißen gerne mal „Grüner Frosch“ oder „Gelber Wurm“ und um sich teleportieren zu können, benötigt man „Zuckerstangen“. Nicht nur dadurch, sondern auch durch den eher kindlichen Stil des Spieles, die jugendliche Umgangssprache in den Dialogen und die bunten Rendersequenzen wirkt das Spiel sehr überzuckert. Wer sich aber davon nicht abschrecken lässt, bekommt ein gutes, wenn auch durch kaum vorhandene Rätsel nicht sehr anspruchsvolles Rollenspiel geboten, das durch einen sehr guten Umfang, frische Ideen und einer einfachen Steuerung zu überzeugen weiß.

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de

DATEN & FAZIT

MAGICAL STARSIGN



Publisher: **Nintendo**
Entwickler: **Nintendo**
Genre: **RPG**
Spieler: **1-6**
USK-Freigabe: **ab 6 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ einfache und tadellose Touchscreen-Steuerung
- ▲ ausgeklügeltes Kampfsystem
- ▲ Multiplayer für bis zu 6 Spieler
- ▲ schöne Rendersequenzen
- ▼ nur bedingt für ältere Spieler zu empfehlen
- ▼ wenig Rätsel
- ▼ Grafik auf GBA-Niveau

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» **8**
von 10 Punkten

» Ein schönes Abenteuer mit wenigen Mankos - her mit dem Nachfolger!



» Schön anzusehen: Mario beim ausführen eines Special Moves.



» Wird Mario seine ewigen Rivalen besiegen?

MARIO SLAM BASKETBALL

Zum fast 30. Mal gibt uns Mario in einem Sportspiel die Ehre. Sein sportliches Debüt feierte er auf dem NES im Spiel Golf. Sein Auftritt in Mario Slam Basketball ist gewiss nicht sein letzter. Zur Überraschung einiger Fans wurde Mario Slam Basketball von Square Enix entwickelt, welche sich unter anderem mit Final Fantasy einen Namen gemacht haben. Doch ob diese Zusammenarbeit auch gefruchtet hat, wird unser Test zeigen.



» Wie bei allen Mario Sportspielen wurden die Regeln auch bei **Mario Slam Basketball** leicht geändert um erstens den Spielspaß drastisch zu erhöhen und zweitens das Spiel leicht zugänglich zu machen. Das Urprinzip des Basketballs bleibt aber erhalten – der Ball muss in den Korb. Um dies zu erreichen, darf und muss mit Händen, Füßen und Items gefoult werden was das Zeug hält. Auch die Punktevergabe hat sich drastisch geändert. Während die normalen Regeln für Korbtreffer 1-3 Punkte vorsehen, kann man bei **Mario Slam Basketball** zwischen 20 und 280 Punkte pro Treffer sammeln.

Das Sammeln der Punkte geschieht nicht nur durch Korbtreffer, sondern auch auf dem Spielfeld. Auf dem Boden befindliche Fragezeichen-

felder, wie man sie aus **Super Mario Kart** kennt, vergeben Münzen wenn der Ball auf ihnen gedribbelt wird. Auf diesem Weg kann man bis zu 100 Münzen sammeln, die einem bei einem Korbtreffer auf die Gesamtpunktzahl angerechnet werden. Der Treffer selbst bringt natürlich auch Punkte. Je nach Art zwischen 20 und 40 Punkten. Auf manchen Spielfeldern befindet sich hinter dem Korb außerdem eine Slotmaschine mit der die Punktzahl noch verdoppelt oder halbiert werden kann.

DER TOUCHSCREENKILLER

Die Steuerung bei **Mario Slam Basketball** wirkt im ersten Moment zwar etwas kompliziert, geht aber recht schnell in Fleisch und Blut über. Gesteuert wird das Spiel ähn-

lich wie **Metroid Prime Hunters**. Mit dem Steuerkreuz werden die Figuren bewegt und die L-Taste wird zum wechseln der Charaktere benötigt. Der meiste Einsatz wird jedoch dem Touchscreen abverlangt. Dieser wird zum Dribbeln, Werfen, Passen, Springen und Foulen verwendet. Ein gerader Strich zum Beispiel bewirkt, dass der Charakter ohne Ball in die Höhe springt, mit Ball startet er einen Wurf auf den Korb. Gepasst wird mit Stylusbewegungen in Richtung der anderen Charaktere, zum Foulen zieht man einfach einen Strich nach unten. Was aber am häufigsten gebraucht wird ist das Dribbeln. Dafür muss man einfach mit dem Stylus kontinuierlich auf den Touchscreen tippen. Steht man zum Beispiel über einem Fragezeichenfeld, wird das Ganze recht schnell zu einer Tipporgie ausarten, bis man hundert Münzen beisammen hat.

MARIO FANTASY?

Mario Slam Basketball bietet eine Charaktersauswahl wie schon lange

„Während auf einem Platz ungestört ein Match ausgetragen werden kann, ist ein anderer von Bob-Ombs belagert oder der Boden des kompletten Spielfelds mit Glatteis überzogen.“



» Ewiges Münzensammeln kann zur Qual werden.

kein Sportspiel aus dem Pilzkönigreich mehr. Es sind neben so ziemlich allen Mario-Charakteren auch einige aus **Final Fantasy** steuerbar. Insgesamt kann das Spiel mit 21 Charakteren aufwarten, welche auch jeweils ihren eigenen Special Move haben. Dieser wird in etwa bei Mario durch das zweifache Dribbeln des Buchstaben M in Aktion gerufen. Dieser nur sehr schwer haltbare Wurf kann über das ganze Spielfeld gehen und trifft, wenn der Gegner nichts unternimmt, immer. Außerdem bringt er den maximalen Bonus von vierzig Punkten.

BASESHROOM KINGDOM

Leider hat **Mario Slam Basketball** nur zwei Spielmodi – Turnier und Match. Im Turniermodus müssen mit einem Team aus drei Charakteren drei Matches gewonnen werden, im Matchmodus kann auf einem beliebigen Basketballplatz eine Runde gegen

selbst gewählte Gegner bestritten werden. Der Turniermodus hat vier verschiedene Pokale mit je drei verschiedenen Basketballplätzen. Diese unterscheiden sich nicht nur durch Texturen, sondern durch komplette Spielbarkeit. Während auf einem Platz ungestört ein Match ausgetragen werden kann, ist ein anderer von Bob-Ombs belagert oder der Boden des kompletten Spielfelds mit Glatteis überzogen.

SLAM DUNK!

Mario Slam Basketball hat leider einige Mankos, wie den anfangs viel zu leichten und dann plötzlich rasant ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Mit der Tatsache, dass Multi-



» Der Touchscreen wird für den Großteil der Steuerung verwendet.

im Multiplayer Spaß macht, sofern man jemanden findet, der das Spiel auch besitzt. Die vielen verschie-

„Die vielen verschiedenen Basketballplätze, die freischaltbaren Charaktere und Bälle laden immer wieder zu einer Runde Basketball ein.“

playermatches offline nur mit zwei Spielern möglich sind, Download-Play-Spieler mit zwei Minigames vertröstet werden, und dass ein Onlinemodus komplett fehlt, kann ebenfalls kein Blumentopf gewonnen werden. Außerdem ist Mario Slam Basketball wieder ein trauriges Beispiel dafür, dass Nintendo sieben Monate braucht, um ein Spiel in allen drei Regionen zu veröffentlichen.

Trotzdem ist **Mario Slam Basketball** ein solides Spiel, welches vor allem

denen Basketballplätze, die freischaltbaren Charaktere und Bälle laden immer wieder zu einer Runde Basketball ein. Wer gerne Sportspiele mit dem netten Klempner spielt, sollte sich Mario Slam Basketball definitiv anschauen. Es gibt allerdings bessere Square Enix-Spiele auf dem Nintendo DS, das beste aber leider noch nicht in Europa ...

Emanuel Liesinger
emanuel.l@n-mag.de

DATEN & FAZIT

MARIO SLAM BASKETBALL



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

PRO & CONTRA

- ▲ viele Charaktere und Levels wunderschöne Musik
- ▲ Mario!
- ▲ ... und Final Fantasy
- ▼ Anfangs zu leicht und dann zu schwer
- ▼ nicht sehr abwechslungsreich
- ▼ kein Match beim Einzelkartenspiel

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» 7
von 10 Punkten

» Gutes Mario-Sportspiel aus dem Hause von Final Fantasy & Co.

STATEMENT

Spaßbringer

Erst wollte ich schon aufhören zu spielen, weil das Spiel viel zu einfach war, aber ich biss die Zähne zusammen und machte weiter, jetzt ist es mir zu schwer. Aber das Spiel schafft es, obwohl ich nur noch verliere, mich noch immer zu fesseln. Ganz positiv ist mir die Musik aufgefallen, und das so sehr, dass ich mir den Soundtrack bestellt habe.

Emanuel Liesinger



PIXELJAHRE

Bildlich vorgestellt, hat Nintendo ein Ass aus dem Ärmel geschüttelt, als man auf der E3 2005 ankündigte, Spiele der älteren Heimkonsolen von Nintendo auf die Wii herunterladen zu können. Neben nostalgischen Spielen des NES, SNES, N64, Sega Mega Drive und TurboGrafx 16 sollen später im Jahr noch weitere Klassiker von anderen Konsolen hinzukommen.

Doch welche Spiele lohnt es sich überhaupt kostenpflichtig herunterzuladen? Wir wissen, welche Spiele absoluten Kultstatus haben und welche nicht.



MARIO KART 64

» **Mario Kart** war schon immer eine Spielspaßkanone, und nicht zuletzt auch der Serienableger für das Nintendo 64. Das Spielkonzept dürfte jedem bekannt sein: Die Mario Sippe befährt in Karts Strecken, die sich ans Mario Universum anlehnen. Darunter nicht zuletzt den wohl buntesten Rennparcours überhaupt: die Rainbowroad. Von Wüste bis Eiswelt ist im Rennfahrplan alles vertreten. Jede Welt ist einzigartig und man hat nie das Gefühl: „Das kenn ich doch schon!“. Ihr selbst befahrt im Einzelspielermodus gegen sieben vom Computer gesteuerte Kontrahenten vier Grand Prix Cups. Während der Rennen durchfahrt ihr dabei immer wieder Items, die ihr später zu eurem eigenen Vorteil einsetzen könnt. Darunter sind natürlich Klassiker wie die Banane, oder auch das Triple an zielsuchenden, roten Panzern. Im Gegensatz zu späteren **Mario Kart** Titeln, könnt ihr in der Virtual Console Variante die Items hinter euch herziehen, die so einen Schutz gegen feindliche rote Panzer bilden. Eure Gegner verfügen genau wie ihr über ein breites Itemrepertoire, das sie vor allem in höheren Rennklassen mit wachsender Begeisterung gegen euch einsetzen.

Ebenfalls enthalten in **Mario Kart 64** ist der Time Trail Modus. In diesem geht ihr auf die Jagd nach der Kurs-

bestzeit – allerdings diesmal ohne die Hilfe von Items. Die reine Fahrleistung zählt hier. Wo im Original noch ein Controller Pak benötigt wurde, so könnt ihr dank dem internen Speicher von Wii eure Geistdaten direkt abspeichern. Der Geist zeigt die von euch bei der Bestzeit genutzte Streckenführung an und lässt so leicht noch zu optimierende Stellen erkennen. Auch könnt ihr im Mehrspielermodus an den Start gehen, sowohl auf den klassischen Grand Prix Strecken, als auch im Battle Modus in dem ihr euch mit Freunden gegenseitig die Panzer um die Ohren haut.

Mario Kart 64 war seinerzeit wie heute ein echtes Partyspiel. Allerdings können die Nachfolgeteile für GameCube und Nintendo DS ebenfalls überzeugen. Angesichts des Preises von 10€ ist dieses Spielvergnügen vor allem Nostalgikern ans Herz zu legen.

Robert Rabe

DATEN

MARIO KART 64

Erschienen	1997
Entwickler:	Nintendo
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
USK-Freigabe:	ohne Altb.

Kultfaktor: » » » » »

Noch mehr Retro-Feeling

Controller-Adapter

Für Nostalgiker und ältere Zocker, die die guten alten Zeiten einfach nicht vergessen können oder wollen, ist die Virtual Console auf Nintendos Wii ein wahrer Spielplatz an Erinnerungen. Und obwohl die Wiimote als eher unergonomischer Pad-Ersatz hervorragend vom Classic Controller ergänzt wird, hat Retrousb.com eine weitere Steuerungsmöglichkeit parat. Für jeweils nur 19 US-\$ (plus 6\$ Versandkosten) gibt's dort zwei hervorragende Adapter, die es euch ermöglichen, SNES- oder gar NES-Pads an eure Wii anzuschließen. Die Signalumwandlung funktioniert angeblich super, das Spielgefühl alter Tage wird weitgehend erreicht. Für VC-Zocker mit Hang zur Gefühlsechtheit also eine gute Investition. Ebenfalls interessant dürften die weiteren Angebote auf der Seite sein – so gibt es ebenfalls für umgerechnet knapp 20 Euro originale Nintendo-Pads mit USB-Kabel für den Einsatz an PC oder Mac.

Zwar konnten wir bisher selbst nicht Hand an die Peripherie von Retrousb.com legen, wollen dies jedoch nachholen.

Marvin Dere

SONIC THE HEDGEHOG

» Zu Mega Drive Zeiten hätte wohl niemand zu träumen gewagt, dass ein **Sonic** Titel jemals auf einer Nintendo Konsole erscheinen würde. Nach diversen aktuellen Titeln erschien nun aber auch das Ur-Sonic in der Virtual Console. Seinen besonderen Reiz gewinnt das Spiel dabei durch die Turbostiefel des Igel. Meistens rast ihr durch die Levels, müsst dabei aber auch öfter mal auf die Bremse treten, da Jump & Run typisch zahlreiche Fallen und Gegner die Levels spicken.

Für Igelneulinge sei in Kürze das Spielkonzept erklärt: Ihr verkörpert den Igel Sonic, der einzig das Ziel verfolgt, das Ende eines Levels zu erreichen. Auf dem Weg dahin sammelt ihr Ringe ein (ähnlich den Münzen in Mario Bros.) und besiegt abwechslungsreiche Gegner, die in der Regel als von einem Tier wie z.B. Krebsen inspirierte Maschinen daher kommen. Die Bösewichte werden durch einen beherzten Sprung oder Zusammenrollen besiegt. Werdet ihr von einem Feind getroffen, verliert ihr sämtliche Ringe, könnt aber einen kleinen Teil sofort wieder einsammeln. Seid ihr ringlos und werdet getroffen oder fällt in einen Abgrund, segnet der blaue Igel das Zeitliche. Abhilfe schaffen hier Items wie der Schutzschild, der euch einmalig unterstützt

oder die kurzzeitig unverwundbar machenden Sterne.

Die Levels sind vor allem im späteren Spielverlauf knallig bunt gehalten. Dabei gliedern sie sich in einzelne Themenwelten auf, die aus je drei Ebenen und als Abschluss Dr. Robotnik als Endgegner bestehen. Zwischendurch eingestreut findet sich auch immer wieder ein kleines Minispiel, in dem ihr neue Leben und Continues für das Weitermachen nach dem Game Over sammeln könnt. Das ist wirklich hilfreich, denn speziell im späteren Spielverlauf ist der Igelstachel häufiger nicht von großem Nutzen. Zum Teil schmeißt man den Controller gefrustet in die Ecke, nicht zuletzt da man nach dem Game Over das gesamte Spiel noch mal spielen „darf“. Speichern ist wie im Original leider nicht möglich, die Wii friert das Spiel aber beim Ausschalten des Channels ein und ermöglicht so Spielunterbrechungen.

Sonic the Hedgehog ist ein unbestrittener Klassiker der Videospielgeschichte und kann auch heute noch begeistern. Für Fans des Klassikers und Neulinge immer einen Download wert.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de



DATEN

SONIC THE HEDGEHOG

Erschienen

1991

Entwickler:

Sega

Genre:

Jump & Run

Spieler:

einer

USK-Freigabe:

ohne Altb.

Kultfaktor: >>>>>

Alles in einem

Virtual Console Controller

Um die Virtual Console Spiele auch für Leute zugänglich zu machen, die nicht über einen GameCube Controller verfügen, hat Nintendo den Virtual Console Controller entworfen. Im Handel erhältlich für 20€ könnt ihr damit sämtliche Klassikerspiele steuern. Auf den ersten Blick wirkt es wie eine Mixtur aus einem SNES und einem Playstation Controller. Es verfügt so über ein Steuerkreuz; zwei Mini Joysticks; die von der Wiimote bekannten Home, +, und - Buttons; vier Aktionsknöpfen sowie insgesamt vier Schultertasten. Der Controller selbst liegt gut in der Hand, die Ergonomie kann mit der des GameCube Pads aber leider nicht mithalten. Leider wurde in den Controller keine Rumble Funktion integriert. Hier auf hat man angesichts der Tatsache, dass dieses Feature nur in wenigen N64 Titeln zum Tragen kommt verzichtet. Angeschlossen wird der Virtual Console Controller wie der Nunchuk. Ihr klippt das Verbindungskabel an die Wiimote an und legt diese während des Spielens einfach neben euch. Die Datenübertragung erfolgt zwar so de facto kabellos, aber dennoch hätten wir einen direkt in den Classic Controller integrierten Wireless Adapter für besser empfunden. So ist aber auch in der Zukunft noch Platz für eine Deluxe Version ;-)

Im direkten Vergleich mit GameCube Controller gibt es keinen Sieger. Zwar

liegt das Würfel Pad besser in der Hand und kann bei den N64 Spielen bessere Kontrolle bieten, aber in Sachen 8bit und 16bit Klassikern hat der Classic Controller die Nase vorn. Das Tastenlayout ähnelt hier einfach mehr den Originalcontrollern als das doch recht verspielte GameCube Pad.

Unterm Strich ist der Virtual Console Controller mit 20€ überaus preiswert. Allen Spielern, die regelmäßig Einkäufe im Wii Shop Channel tätigen ist der Kauf daher überaus ans Herz zu legen. Alle die sich nur mal ein, zwei Spiele des Ausprobierens halber runtergeladen haben greifen falls vorhanden doch lieber zum GameCube Pad oder, wie es bei einigen Titeln ja möglich ist zur Wiimote.

Robert Rabe





» Das typische Sims-Prinzip - dieses Mal im Knuddellook



» Die Stadt verändert sich durch eure Aktionen.

MYSIMS

Mit einer Mischung aus bewährtem Spielprinzip und frischen Zutaten will Electronic Arts die Spieler auf's Neue für ihre „Die Sims“-Reihe begeistern. Wie gerufen kommen da die Fähigkeiten der Wii und des DS: „MySims“ soll das neue Werk heißen und Zockern größtmögliche Freiheit beim Erstellen eines virtuellen Daseins lassen.

» Dass ein neuer **Sims**-Teil kommen würde, war bereits durch eine Vorschau im Official Nintendo Magazine bekannt, doch erst Ende Februar wurde er auch offiziell angekündigt. Dabei lässt der Name **MySims** Ähnlichkeiten zu solchen wie „MySpace“ oder „MyVideo“ erkennen, auf deren Plattformen Usern die Möglichkeit geboten wird, sich kreativ auszutoben. Nichts anderes soll die Spieler auch in EAs neuestem Werk erwarten.

Anders als in vorangegangenen Teilen wird man nun nicht mehr nur seine eigene Figur und sein Haus gestalten können, sondern weitaus größeren Einfluss nehmen. Denn je nach Vorgehensweise verändert sich eure Stadt. Ist sie anfangs noch klein und ein wenig heruntergekommen, könnt ihr sie - etwa indem ihr Mitbewohner bei Projekten unterstützt - ausbauen und verschönern. Das sorgt für Zuwachs in der Bevölke-

rung und eröffnet euch wiederum neue Möglichkeiten. Mit einem DJ in der Stadt lässt sich eine Discothek öffnen, der Italiener sorgt für gefüllte Mägen und die Floristin für das nötige Ambiente. Doch auch am Detail darf man feilen: Mithilfe neuer Tools können selbst Möbel nach den eigenen Wünschen kreiert werden. Da **MySims** Nintendo-exklusiv erscheint, darf man sich hierbei besonders auf die jeweils für Wii und DS angepasste

befriedigen, die Karriereleiter emporklettern und soziale Kontakte mit den Nachbarn knüpfen. Ob es noch weitere Features geben wird, wie etwa in dem von uns vor wenigen Monaten vorgestellten **Sims 2 - Haustiere** (NGC), wird sich zeigen, denn bis jetzt sind die Infos zu **MySims** eher spärlich. Laut Executive Producer Tim LeTourneau jedoch will man den Spielern ein so kreatives Gameplay bieten, wie man es bis jetzt noch in



» Bastelt einen Sim ganz nach euren Vorstellungen.

„Da „MySims“ Nintendo-exklusiv erscheint, darf man sich hierbei besonders auf die jeweils für Wii und DS angepasste Steuerung freuen.“

Steuerung freuen. Des Weiteren wird sich das Spiel durch eine eher untypische Knuddelgrafik von seinen Vorgängern abheben; ob das allerdings nach jedermanns Geschmack ist, darf bezweifelt werden. Zusätzlich zu den Eigenkreationen wird es auch freispielbare Goodies und Accessoires geben, die mit Sicherheit der Langzeitmotivation zugute kommen werden. Daneben dürfen sich Fans natürlich auch wieder auf die traditionelle Spielmechanik freuen, sprich: Bedürfnisse seiner Schützlinge

keinem Spiel erlebt hat. Bis es allerdings soweit ist, müssen wir uns noch ein wenig gedulden, denn **MySims** erscheint erst gegen Ende des Jahres

Daniel Büscher
daniel.b@n-mag.de

DATEN

MYSIMS

Publisher:
Entwickler:
Genre:
Spieler:
Termin:

EA
EA
Simulation
unbekannt
4. Quartal 2007



» Im Spiel lassen sich unzählige Skins freischalten

TRIONCUBE

Namco Bandai Games fügt der unendlich langen Liste der Puzzlespiele auf dem Nintendo DS einen Eintrag hinzu. Manche Spiele auf dieser Liste machen Spaß, andere hingegen weniger. Doch der unangefochtene Anführer dieser Liste ist bis heute Tetris DS – aber ein kleines Entwicklerteam schickt das Raumschiff Penko auf die Reise und reiht sich damit nur knapp unter Tetris ein.

» Auf den ersten Blick erinnert **Trioncube** stark an **Tetris**, doch nach kurzer Spielzeit wird klar, dass es doch ganz anders ist. Es fallen zwar wie bei **Tetris** Blöcke von oben nach unten und müssen auf ihrem Weg richtig platziert werden, aber im Gegensatz zu **Tetris** bestehen diese nur aus drei anstatt vier Teilen. Ziel des Spiels ist es außerdem nicht, eine Reihe zu füllen, sondern ein quadratisches Feld der Größe 3x3. Wird ein solches Feld erzeugt, geht's erst richtig los. Mit jedem darauf folgenden Stein muß versucht werden, das Feld zu vergrößern – je länger man dies schafft, desto mehr Punkte bekommt man.

PUZZLE MIT STORY

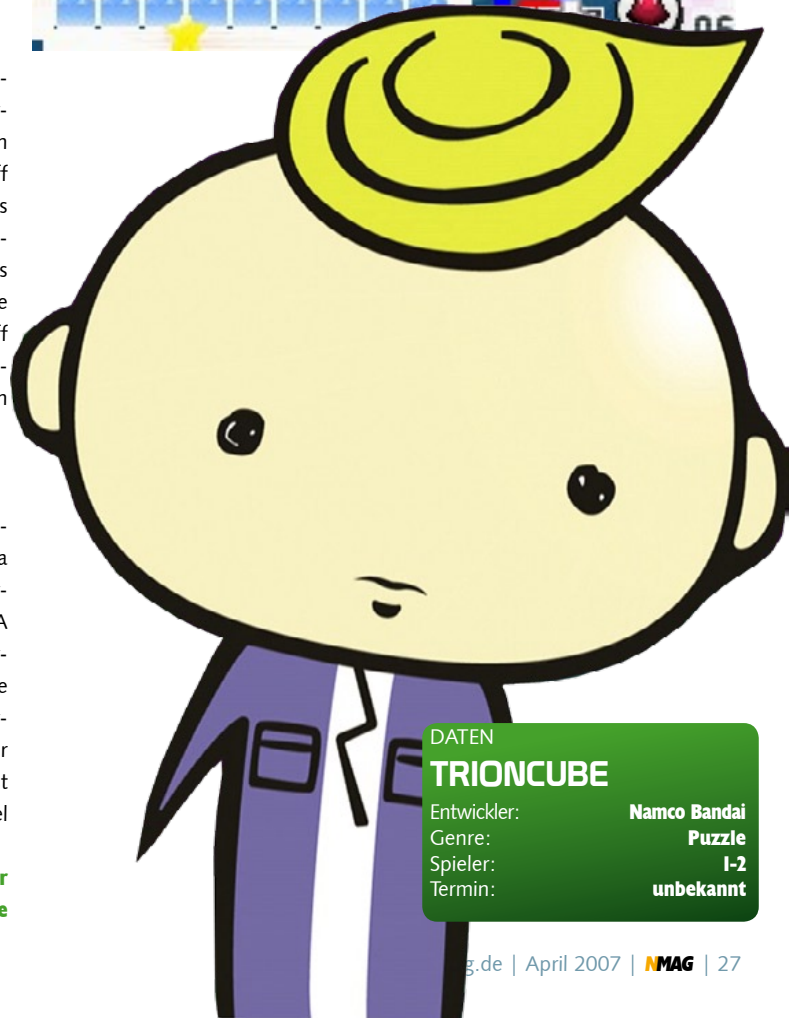
Trioncube zählt zu einem der wenigen Puzzlespiele, die einer Geschichte folgen. Diese ist zwar kein Meisterwerk, doch tut seinen Zweck. Die Prinzessin wurde von einem bösen Monster entführt und der Kapitän und sein Raumschiff Penko begeben

sich auf den Weg, sie zu retten. Diese Rettungsaktion bringt drei verschiedene Spielmodi hervor. In allen Modi bewegt sich das Raumschiff durch das Sammeln von Combos weiter. Höhere Combos führen natürlich zu weiteren Flügen. Ziel ist es immer, entweder eine gewisse Höhe zu erreichen, ein anderes Raumschiff einzuholen oder ein Monster zu töten. Ist dies geschafft, kann man in das nächste Level übergehen.

EUROPA?

Bis jetzt gibt es leider keine Anzeichen, dass **Trioncube** auch in Europa erscheinen wird, angesichts der Verkaufszahlen in Japan und den USA ist ein Erscheinen hierzulande wahrscheinlich. Interessanterweise wurde das Spiel von insgesamt sechs Personen entwickelt, was heutzutage für ein kommerzielles Spiel sehr wenig ist – aber offensichtlich hat es dem Spiel nicht geschadet

Emanuel Liesinger
emanuel.l@n-mag.de

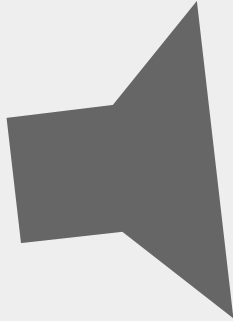


DATEN TRIONCUBE

Entwickler:	Namco Bandai
Genre:	Puzzle
Spieler:	1-2
Termin:	unbekannt

**PLUS**

» Interview



NINTENDOCAST

Gaming zum Hören

EIN GESPRÄCH MIT DEN NINTENDOCASTLERN

Jede Woche stehen die Moderatoren Ivo und Benjamin des Nintendocast an der Nintendo front, um davon in ihrem Podcast zu berichten. In wenigen Wochen surrt der Nintendocast-Jingle bereits zum 100. Mal aus den Lautsprechern. Wir haben uns die beiden geschnappt, um ein bisschen über ihr Projekt zu plaudern.

» **Hallo Ivo und Benjamin. Schön, dass ihr kurz Zeit für uns gefunden habt.**

Jede Woche über eine halbe Stunde geballte Power Nintendo für eure Hörer. Schlaucht euch das nicht manchmal?

Ivo: Manchmal ist es natürlich schon stressig, aber der Spaß an der Sache macht das wieder wett!

Benjamin: Wir haben uns mit dem Nintendocast ja quasi verpflichtet, regelmäßig Sendungen zu machen. Es kommt schon vor, dass der eine oder andere da mal ein Zeitproblem bekommt. Generell überwiegt bei uns der Spaß (und der steigt mit der Anzahl der Outtakes) ...

Wenn du's genau nehmen willst also: Ja und Nein :-)

Was macht eigentlich ein Nintendocaster, wenn er gerade mal nicht mit den Vorbereitungen für einen Podcast beschäftigt ist?

Ivo: Zocken natürlich, nur Wii den ganzen Tag! (Bis auf Mittwochs,

da sind wir mit Iwata beim Golfen), okay Scherz beiseite, eben das ganz alltägliche was jeder so macht, Freunde, Familie etc.

Benjamin: Den Lebensunterhalt verdienen, neben der Arbeit mit dem Cast natürlich auch unter Leute kommen und ansonsten ein ziemlich normales Leben führen.

Vor gut einem halben Jahr musste euer früherer Mitmoderator Magnus Kleditzsch für sechs Monate aufgrund eines Praktikums bei Nintendo pausieren. Nun ist seine

die verlorene Zeit seines Studiums aufholen muss, daher kann es auch schon mal sein, dass er nicht dabei ist, da muss der Cast eben auch mal ohne ihn auskommen ;-)

Benjamin: Der Nintendocast ist sein „Baby“ und er tut natürlich alles um es zu pflegen. Er steht uns jedenfalls jederzeit mit Rat und Tat zur Seite!

Nur mal schnell aufnehmen und dann online stellen – so einfach beschreibt sich eure Arbeit leider nicht. Wie sehen die einzelnen Ar-

Ein Kommentar, wo man weiß, dass sich jemand den Podcast angehört hat, ist viel schöner als „leblose“ Zahlen und Statistiken.

Praktikumszeit zu Ende. Wird er jetzt wieder aktiv am Podcast mitwirken?

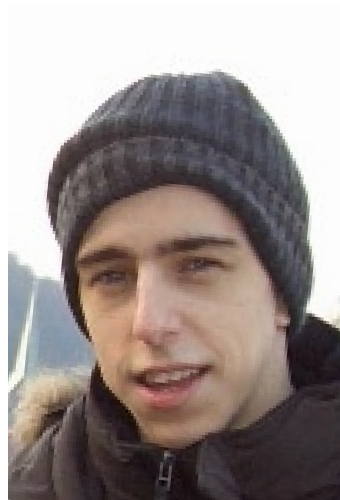
Ivo: Vorerst ja, allerdings ist es wohl verständlich, dass Magnus

beitschritte für eine Podcast-Episode aus?

Ivo: Nun zuerst müssen wir uns natürlich ein ansprechendes Thema überlegen, etwas, das auch einen



» Benjamin Frumolt, 25



» Ivo Wetzel, 19

Podcast wert ist. Das kann eine spontane Idee sein, die allen gefällt oder es wird ein zweistündige Diskussion, bis eben ein gutes Thema gefunden ist.

Benjamin: Ich denke, du weißt das auch vom NMag aus eigener Erfahrung am besten! Wir sind ständig im Wandel, um technisch und praktisch unsere Vorbereitung und Umsetzung zu verbessern. Jeder Cast ist anders und wird auch anders vorbereitet. Dies nimmt auch die meiste Zeit in Anspruch. Es ist

Im iTunes Portal seid ihr in der Kategorie Spiele und Hobbys unter den zehn meistgehörten Podcasts vertreten. Macht euch das stolz?

Benjamin: Wir sehen jetzt die iTunes Hitliste nicht als Schulnoten-System. Wir sind natürlich auf unsere Höreranzahl stolz. Vielmehr erfreut uns das gute Feedback unserer Hörer. Wir merken, dass sich die Hörer wirklich mit dem Podcast auseinandersetzen und wir ernst genommen werden. In iTunes sind in den Hitlisten keine kleinen Fische

fentlich. Alles was wir machen muss natürlich „podcast-tauglich“ sein. Generell bekommen unsere Hörer auch in Zukunft das von uns, was sich die meisten wünschen. Unterhaltsame Informationen rund um Nintendo und die Videospielbranche.

Ivo: Exakt, denn das man nicht zu groß planen sollte, zeigte ja bereits das N64. Wir gehen die Sache behutsam an, nicht von Heute auf Morgen alles umkrempeln, sondern hier und da mal etwas Neues probieren, was gut funktioniert wird dann vielleicht ausgebaut.

Was möchtet ihr zum Schluss unseren Lesern und euren Hörern mitteilen?

Ivo: Ich denke wir alle können uns glücklich schätzen, dass es Nintendo gibt und das Sie uns mit Ihrer einzigartigen Art des Designs und Verständnisses von Spielen immer wieder so großartig unterhalten!

Benjamin: Im Endeffekt kommt es auf die Spiele an. Habt Spaß daran und lasst Euch nicht von anderen beeinflussen. Bildet Eure eigene Meinung und seid tolerant den anderen gegenüber. Ach ja... und geht mal wieder in den Wau-Wau-Modus!

Das Interview führte: Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de

Standpauke

Reginald Revolution

Eine echte Berg-Auf-Karriere, wie sie im Bilderbuch steht. Solch eine legte Reginald Fils-Aime hin. Vom ehemaligen Executive Vice President of Sales and Marketing von Nintendo of America hat er es nun an die Spitze als Präsident und Chief Operating Officer bei Nintendo geschafft. Hohes Ansehen gewann „Reggie“ durch seine deklamatorischen Kommentare und tut es immer noch. Wir haben einmal seine besten Sprüche für euch heraus gesucht.

„Ich heiße Reggie. Ich trete Ärsche, ich verändere Ansehen und wir machen Videospiele.“ E3 2004

„Ich weiß, dass viele von Ihnen heute hier herkamen mit lauter Zahlen im Kopf: 360, 16x9, 1080, 8.2 GHz. Wir würden gerne eine weitere diesem Mix hinzufügen. Und diese Zahl ist zwei.“ E3 2005 in Bezug auf die Hardwarepower der Konkurrenz und ganze zwei Milliarden verkaufter Videospiele in der inzwischen über 20 Jahre währenden Nintendo-Konsolen-Geschichte.

„Der DS verändert nicht nur Nintendo, er verändert die Industrie.“ E3 2004

„Es ist Nintendos Art, konventionelles Denken in Frage zu stellen. Nicht nur wegen des Willens Dinge anders zu machen, sondern um sie besser zu machen.“ E3 2006

„Herr Iwata, dieses Jahr kann ich ja vielleicht nur Ansehen verändern und Sie treten die ... Sie wissen schon...“ E3 2006

Dass man nicht zu groß planen sollte, zeigte ja bereits das N64. Wir gehen die Sache behutsam an, nicht von Heute auf Morgen alles umkrempeln, sondern hier und da mal etwas Neues probieren.

Team-Arbeit. Mindestens so wichtig wie die Fakten ist die Präsentation und die Umsetzung... Von der technischen Seite her gibt es dabei kein Geheimnis, es wird alles auf unserer Webseite beschrieben.

mehr. Und mit großen bekannten Podcastern auf einer Ebene zu stehen, freut uns natürlich umso mehr. Das ist ein großer Ansporn um weiterzumachen.

Ivo: Dem kann ich nur zustimmen. Ein Kommentar, wo man weiß, dass sich jemand den Podcast angehört hat, ist viel schöner als „leblose“ Zahlen und Statistiken.

Wie stellt ihr euch persönlich die Zukunft des Nintendocast vor?

Benjamin: Erstmal wollen wir alles so beibehalten, was bis jetzt gut funktioniert hat. Wir planen auch Neues auszuprobieren. Dies wird dann mittwochs zusätzlich zu den regulären Sonntags-Casts veröf-

INFO

Immer wieder sonntags

Alle erschienenen Nintendocasts könnt ihr euch auf nintendocast.de anhören und herunterladen. Neben reinen Audiopodcast findet ihr im Archiv auch den ein oder anderen Videopodcast, die mehr als nur einen raschen Blick wert sind.



**PLUS**

» Kolumne

Jeden Monat geben Redakteure anderer Gamingseiten in unseren Kolumnen ihren Senf zur aktuellen Lage der Video-spielindustrie ab. Diesmal berichtet Tim Neldner, Herausgeber und Gründer des Wii-Portals playwii.de, über seine Ansichten zu HD-Grafik kontra Spielspaß.



KOLUMNE SPIELSPASS

KLEINER GRAFIK?

Was zählt eigentlich beim Spielen – der Spaß oder die photorealistische Darstellung?
Tim Neldner macht sich seine Gedanken.

» Die Wii wird aufgrund der schwachen Technik doch sowie-so keine Chance gegen die PlayStation 3 haben!“ – ein Satz, wie man ihn selbst jetzt noch, in Zeiten des kaum abstreitbaren Erfolgs der Nintendo-Konsole, des Öfteren zu hören bekommt. Berechtigt? Ist Grafik wirklich so wichtig, dass sie die Daseinsberechtigung einer Konsole definiert? Können Spiele ohne knackige HD-Auflösung und bombastische HDRR-Effekte überhaupt noch Spaß machen?

Dass der Faktor Grafik im Konsolenkampf eine Rolle spielt, ist offensichtlich.

Zwei der drei Hersteller nutzen die – zugegeben – starken Leistungen ihrer Konsolen als Aushängeschild. Und zumindest die Hardcore-Fans springen auf den „Schneller-Höher-Weiter“-Zug auf. Doch sobald wir uns an die Vergangenheit zurückerkinnern, stellen wir fest: Auch zu pixeligen 8bit-Zeiten mit NES und Co. hatten wir Spaß am Spielen – oder etwa nicht? Und wie gerne erinnere ich mich nur an die Momente, als Spieleperlen wie **Donkey Kong Country** oder **Starwing** völlig neue Akzente in der Grafik setzten. Damals raubte es mir förmlich den Atem, die Titel

sahen perfekt. Heute jedoch kann mir selbst das photorealistischste Spiel nur mehr ein müdes Lächeln rauben, bevor man, fast schon als ginge es um Leben und Tod, nach etwaigen grafischen Mängeln sucht. „Da! Diese Textur scheint mir etwas detailarm! Und das Baummodell dort hinten könnte ein paar Polygone mehr vertragen!“ – zack, schon wieder ein Spiel ins grafische Abseits befördert. Doch wo bleibt dabei eigentlich der Spaß? Wenn ich mich im Prinzip sowieso nach der bestmöglichen Optik sehne, könnte ich doch einfach mal dem örtlichen Kino einen

Besuch abstatten – Photorealismus pur, und die Auflösung erst! Nur das Gameplay enttäuscht ... ein bisschen. Aber was soll's, immer noch besser, als orientierungslos in der Gegend herumzufucheln und dabei kleinen runden Männchen beim Bowlen oder Tennis zuzusehen. Das ist doch langweilig, so ganz ohne True-HD und Co. Ich schlussfolgere: Spielspaß ist für Weicheier, wer ein echter Gamer sein möchte, muss die Grafik in den Vordergrund stellen. Oder?

Tim Neldner, playwii.de

KW 14	2.	10	Jetzt aber schnell. Heute ist letzter Einsendetag für unser Ubisoft Ostergewinnspiel bei dem ihr coole Preise absahnen könnt.	5.	6.	7.	8.
KW 15	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
KW 16	16.	17.	18.	19.	13	Die NCON lädt wieder zum großen Nintendofan-Treffen ein. Hier trifft ihr andere Nintendofans mit denen ihr spielen, reden oder euch in Turnieren messen könnt.	
KW 17	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.
KW 18	30.						

» RELEASTERMINE April 2007

13. April

Final Fantasy V Advance, GBA
Harvest Moon DS, NDS
Hotel Dusk: Room 215, NDS
Pokemon Ranger, NDS
Wing Island, Wii

20. April

Diddy Kong Racing, NDS
Eledees, Wii

24. April

Another World, GBA
Die Siedler DS, NDS
Ed's Farm, NDS
Kakuromaniacs, NDS
Last Ninja, NDS
Lunar Knights, NDS
Mortal Kombat: Armageddon, Wii
Prince of Persia: Rival Swords, Wii
SNK vs. Capcom: Card Fighters, NDS
Yu-Gi-Oh! World Championships 2007, 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

WiiInsider.de
Das Nintendo Wii Newsportal

N-Life
... Daily Nintendo Magazine ...

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören

NINTENDO POWER

Nintendo-LAN.de

WII-ZONE.DE

ZFANS.DE
ZELDAFANS.DE

PLANET DS.DE

wiifans.de

Wii.FRONT

wiiarefree.com

gamescathedral.de

WARS WORLD PAPER

playWii.de

nFreaks.de

Wii Fanseite
always connected

Z-ELDA

GoldenSun Zone

ZELDA EUROPE.NET
DAS ZELDA-NETZWERK FÜR ZELDMANS

lii

Wii-like-to-play

» IMPRESSUM NMAG 03/07 AUSGABE 18

Das NMag wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendofans von Nintendofans erstellt. Die Macher dieses Magazins verfolgen keine kommerziellen Ziele.

Redaktion: Andreas Reichel, Daniel Büscher, Jonas Weiser, 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: 20.3.2007

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 NMag bedarf es einer ausdrücklichen Genehmigung des Betreibers von n-mag.de.

Mit dem Einsenden von Texten und Dateien jeglicher Art gestattet uns der Einsender, diese auf n-mag.de bzw. im NMag zu veröffentlichen.

Weitere Informationen auf www.n-mag.de

DAS LETZTE WORT

Heiko Ellinger, n-life.de

„Mit Gehirn-Jogging ging es los: Casual Games, ein Segen für die Firmenkasse, aber vielleicht ein Fluch für Vollblutzocker?“