Das PDF-Magazin rund um Nintendo Juni 2007

NMAG

Kurios
Wir zeigen dir die zehn verrücktesten Mario-Spiele

FANTASTISCH
Final Fantasy III & V

ZU GAST IM
Hotel Dusk

DIDDY KONG RACING DS

BANANEN-SAFARI IM KART

Liebe Spieler,

der Spielesommer hat begonnen. Nach einer vorgezogenen Sommerpause melden wir uns zurück um die heißeste Zeit des Jahres nicht zu verpassen. Schon der Mai hat mit Mario Strikers Charged gezeigt, dass dieses Jahr kein Platz für ein Sommerloch ist. Pokemon Perl und Diamant tun im Juli ihr übriges.

Es ist noch gar nicht so lange her, da war Square Enix für Nintendo-Konsolenbesitzer ein Fremdwort. Spiele aus dem Hause Square Enix gab es für Nintendokonsolen fast keine. Umso erstaunlicher wirkt daher die Anzahl der Spiele, die der Rollenspielschmied Square Enix für Nintendofans bereithält. Allen voran Final Fantasy. Ob Crystal Chronicles: Ring of Fates für Nintendo DS oder The Crystal Bearers für Wii, Tactics A2, Remakes der Episoden IV, VI und XII (Revenant Wings), Square Enix scheint einiges vorzuhaben.

Zwei Final Fantasy-Titeln widmen wir uns in dieser Ausgabe. Ab Seite 16 erfahrt ihr, ob sich die Neuauflagen von Final Fantasy V für den GameBoy und Final Fantasy III für den DS lohnen.
Bevor wir euch jetzt in epischem Ausmaße den kompletten Heftinhalt vorstellen, wünschen wir euch lieber viel Vergnügen beim Lesen der neuen Ausgabe und reichlich Spaß im Spielesommer 2007,

euer NMag-Team

KOMPAKT

GameNews 3
Leserecke 6

TEST

Wii
Wing Island 7
Spiderman 3 8
Tiger Woods PGA Tour 2007 10
Medal of Honor Vanguard 12
Mario Strikers Charged 14

GameBoy
Final Fantasy V 16

Nintendo DS
Final Fantasy III 18
Diddy Kong Racing 22
Picross DS 25
Harvest Moon DS 26
Hotel Dusk 28
Mario Vs. DK 2 30

PLUS

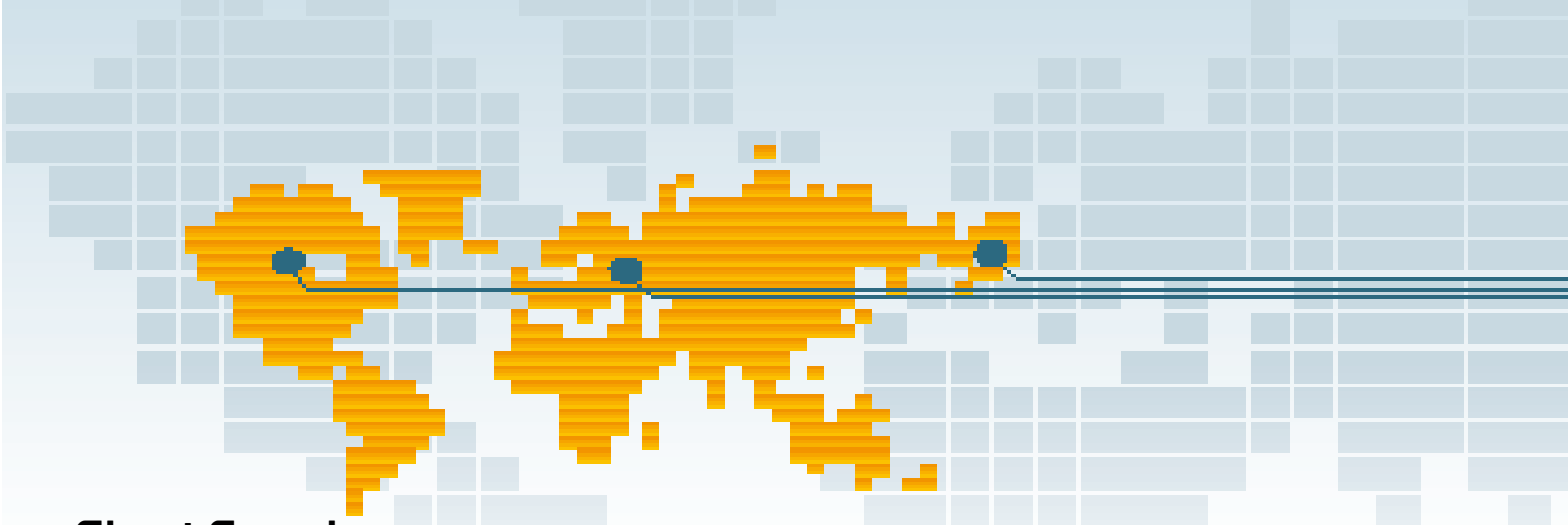
Die 10 kuriosesten Mario-Spiele 32
Kolumne 34

INTERN

Editorial 2
Kalender 35
Impressum 35
Partner 35

Andere Frauen, andere Feinde. Nintendo schickt Mario im Kampf gegen Donkey Kong in die dritte Runde, auch wenn man selbst erst von einem zweiten Teil wissen will. Wir verraten euch im Test, ob das Erbe des GameBoy-Klassikers ehrenhaft gehandhabt wurde.

mehr dazu auf Seite 30



Ghost Squad

Sega entwickelt noch mehr für Wii

Ein Lightgun-Shooter wäre wie geschaffen für Wii - dachten sich viele Spieler und dachte sich wohl auch Sega, denn die Japaner kündigten eine Umsetzung des Arcade-Hits für Nintendos Konsole an und versorgten uns mit einer Handvoll Informationen. So wird **Ghost Squad** von Sega AM2 (u.a. **Virtua Fighter**) entwickelt. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines Ghost Squad-Agenten und bekämpft Terroristen (Wen auch sonst?). Wie für Lightgun-Shooter typisch ist, bewegt ihr euch automatisch auf festgelegten Schienen und müsst nur noch mit der Wiimote potenzielle Gegner erledigen. Sega verspricht viele unterschiedliche Routen, 20 verschiedene Waffen und einen Koop-Modus für zwei Spieler. Außerdem wurde ein Vier-Spieler-Modus bestätigt, dessen Inhalt jedoch noch unbekannt ist. Amerikanische Shooter-Fans sollen bereits Ende dieses Jahres in den Kampf ziehen können, einen Releasetermin für Europa blieb uns Sega allerdings bisher schuldig.

Andreas Reichel

Strikers Cup

Alles andere als Lahm

Im Zuge der Promotion zu **Mario Strikers Charged** für Wii (Test in diesem Heft) veranstaltet Nintendo in zehn deutschen Städten ein Cage-Fußballturnier, das im Ein-gegen-Ein-Modus gespielt wird. Der Wettkampf hört auf den Namen Mario Strikers Cup 2007. Gespielt wird auf 5x5 Meter großen Feldern, wobei die Matches nach Altersklassen und Geschlecht aufgeteilt sind. Das große Finale findet schließlich am 1. und 2. September in München statt. Auf die dortigen Sieger wartet als Lohn für die Mühen ein Meet & Greet mit Wunderzwerg, Nationalspieler und Nintendo Werbepartner Philipp Lahm. Mehr Infos auch auf der offiziellen Homepage unter www.alles-andere-als-lahm.de

Robert Rabe

Eier-Code

Schnapp dir Manaphy!

Am 2. Juni gab Nintendo den Code bekannt der allen **Pokémon Ranger**-Besitzern wohl am wichtigsten ist. Er lautet R3d4cv2SWC7W. Diese unscheinbare Kombination erlaubt es allen, die **Pokémon Ranger** durchgespielt haben, die Spezialmission „Rette das wertvolle Ei!" freizuschalten, in welcher sie das Ei von Manaphy erhalten. Dieses Ei kann dann, sobald sie am 27. Juli erschienen sind, auf **Pokémon Diamant & Perl** übertragen und dort ausgebrütet werden. Für die, die's genau wissen wollen, um Manaphy auszubrüten muss man 2560 Schritte zurücklegen. Dem Besitz von Pokémon Nummer 490 steht also nichts mehr im Wege!

Emanuel Liesinger

Abgezogen

Nintendo zieht um

Nach der Einführung der Free-Hand Control zieht es Nintendo nun auch in die Städte der Freiheit. Was Anfang Mai noch gerüchteweise durchs Internet schwirrte, hat sich nun bewahrheitet: Nintendo of America (NOA) zieht um. Raus aus der Microsoft Hochburg Redmond und rein in die Metropolenstädte San Francisco und New York. Im September soll der Umzug von Statten gehen, wobei in Silicon Valley 55, und in Manhattan 25 Jobs entstehen. Der benannte Hauptgrund für das Unternehmen ist es, an Nähe zu den Partnerfirmen zu gewinnen und Gespräche Auge in Auge führen zu können - und nicht mehr nur auf telefonischer Basis. In Folge des Umzugs werden 60% des Marketingteams NOA verlassen, unter ihnen gerüchteweise auch Harrison, Kaplan und Llewelyn. Reggie bleibt uns als CEO aber auf jeden Fall erhalten.

Robert Rabe

Slide Adventure

Mag Kid kommt mit eigener Peripherie

Nintendos hat sich für ihr neues Franchise **Slide Adventure: Mag Kid** auf dem Nintendo DS etwas ganz besonderes überlegt. Das Spiel wird mit einem „Slide-Controller" ausgeliefert, welcher, in den GBA-Slot gesteckt, wie ein kleiner Ständer unter dem Nintendo DS liegt und anhand von Sensoren erkennt, wenn der Nintendo DS auf einem Untergrund verschoben wird. Als Beispiel für diese neue Steuerungsmethode nannte Nintendo, dads **Mag Kid** einige Special Moves besitzt, die man mit Hilfe des Slide-Controllers auslöst. Da der Nintendo DS aber ein Handheld ist und man daher auch nicht immer eine glatte Unterlage für den Slide Controller zur Verfügung hat, ist es fraglich wie sich das Spiel unter diesen Umständen spielen lässt. S**lide Adventure: Mag Kid** wird in Japan am 02.08.2007 veröffentlich, spätestens dann wissen wir mehr.

Emanuel Liesinger

Damals ...

... vor fünf Jahren.

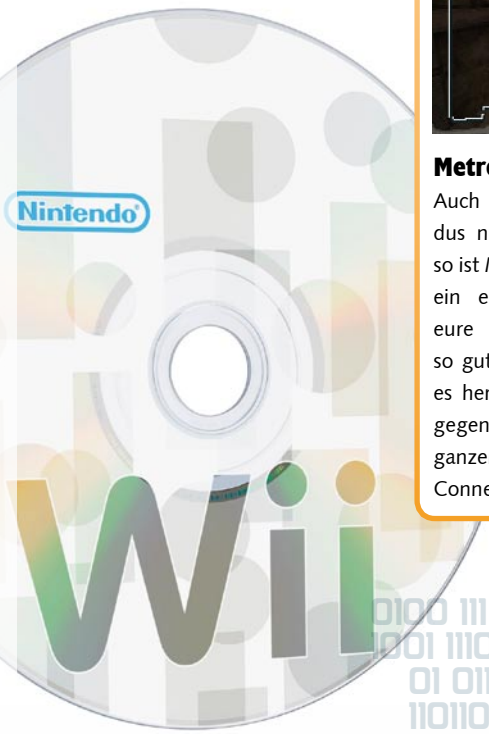
Im Juli 2002 erschien Super Mario Sunshine in Japan. In kürzester Zeit griffen über 400.000 GameCube-Besitzer zu Marios Südsee-Abenteuer. In Europa bekamen Fans erst ein halbes Jahr später am 4. Oktober 2002 die Chance Mario in seinem „Urlaub" auf Delfino zu begleiten.

Trend

Dritthersteller setzen verstärkt auf Wii und DS

Die konstant guten Verkaufszahlen von Wii und DS ziehen immer mehr Dritthersteller an. So möchte Capcom nun die Softwareunterstützung für aktuelle Nintendo-Systeme ausbauen. Neben den beiden **Resident Evil**-Spielen und **Zack & Wicki** befinden sich bei Capcom noch drei weitere Wii-Titel in Entwicklung – für den Dual Screen plane man sogar ganze 14 Spiele. Auch EA hat große Zukunftsvorstellungen im Bezug auf Wii. Zwar werden Wii-Besitzer nicht zu jeder EA-Marke Spiele erhalten, allerdings möchte der Konzern einen nicht unerheblichen Teil des Gewinns in neue, exklusive Wii-Entwicklungen investieren. Zudem ließ Alain Tascan, General Manager des EA Montreal Studios, verlauten, dass man Spielern ein Lachen ins Gesicht zaubern möchte. Den Anfang machen Titel wie **Boogie**, **My Sims** oder **EA Playground**, die für so genannte Casual Gamer (Gelegenheitsspieler) gedacht sind. Auch Ubisoft wird sich zukünftig verstärkt auf diese Zielgruppe konzentrieren. Die meisten dieser Titel werden erst 2008 erscheinen, doch in diesem Jahr erwarten uns bereits die Tiersimulationen **Dogz**, **Catz** und **Horsez**. Auch gab Ubisoft Fehler der Vergangenheit zu. So hat man in den ersten Wii-Monaten mehr auf Quantität, als auf Qualität gesetzt, was zur Folge hatte, dass viele Spielegurken erschienen sind. Dies soll sich in Zukunft allerdings ändern. Man darf gespannt sein, wie viele Spieleperlen uns der immer größer werdende Third-Party-Support bescheren wird.

Damian Figoluszka



Spiel mal wieder

Metroid Prime Hunters 2006
Auch wenn der Singleplayer-Modus nicht ganz überzeugen mag, so ist Metroid Prime Hunters online ein echter Multiplayer-Hit. Sind eure Hunterskünste immer noch so gut wie vor einem Jahr? Findet es heraus und messt euch wieder gegen andere Hunters aus der ganzen Welt per Nintendo WiFi-Connection

Genrewandel

Soul Calibur Legends angekündigt

Mit über 30 Spielen, die sich bei Bandai Namco für Wii in Entwicklung befinden, löst der japanische Entwickler schon sehr bald eine wahre Spieleflut aus. Eines dieser Titel ist **Soul Calibur Legends**, das vor kurzem angekündigt wurde und exklusiv für Wii erscheinen wird. Zwar hielt sich Bandai Namco bezüglich Spieldetails bisher ziemlich bedeckt, doch sickerten bereits erste Infos durch. Zu unserer Überraschung handelt es sich nicht wie gewohnt um ein klassisches Beat em Up. Die Entwickler möchten Fans eine einzigartige neue Erfahrung bieten und so wird aus der **Soul Calibur**-Marke ein Third-Person Action-Adventure. Viele bekannte Charakteren wie Ivy oder Nightmare werden im Spiel auftauchen, es wird aber auch eine Anzahl neuer Spielfiguren geben. Um die Welt vor der Zerstörung zu retten, müssen sich die Helden zusammenfinden und dagegen ankämpfen. Neben neuen Moves wird es auch möglich sein, in verschiedene Ränge wie „Knight" oder „Soldier" aufzusteigen, wie man es auch schon von **Soul Calibur 2** kennt. Zur Steuerung ist bisher nur bekannt, dass mit Wiimote und Nunchuk gespielt wird. Vermutlich wird sie ähnlich funktionieren wie in Zelda: Twilight Princess. So könnte es möglich sein, mittels Wiimote-Bewegungen Ivys Peitsche zu schwingen. Wann **Soul Calibur Legends** erscheinen wird ist bisher nicht bekannt. Man darf weitere Infos und auch erste In-Game Bilder zur E3 erwarten, die am 11. Juli starten wird.

Damian Figoluszka

Umfrage

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, ob ihr euch die Spielanleitung anschaut, bevor ihr einen Neukauf zum ersten Mal spielt?

Hier das Ergebnis der Abstimmung:

Ja, erst wird gelesen und dann losgezockt

Nein, ich fange immer gleich an zu spielen.

Glückwunsch

Die Gewinner unseres EA-Gewinnspiels

In der letzten Ausgabe hattet ihr die Chance drei Fanpakete aus dem Hause EA zu gewinnen. Die von unsgesuchte Person war Trip Hopkins. Herzlichen Glückwunsch an folgende Gewinner:

Florian Boy
Jan Busche
Andreas Ziegmann

Summerfun

Ubi Soft Games zum kleinen Preis

» Passend zum Sommerstart hat Ubi Soft am 11. Juni insgesamt neun Spiele für Nintendo DS und Wii im Preis gesenkt. Für je 19,95 € bzw. 29,95 € könnt ihr euch jetzt den Sommer über zuhause zum Beispiel mit Terroristen in **Splinter Cell Double Agent** herumschlagen oder euch lässig mit eurem Nintendo DS in einen Park setzen und ein paar spannende Gefechte bei **Star Trek: Tactical Assault** absolvieren. Anbei noch die komplette Liste mit allen Games:

Nintendo DS
Asphalt 2 19,95 €
Lost Magic 19,95 €
Star Trek: Tactical Assault 19,95 €
Star Wars Lethal Alliance 19,95 €
Splinter Cell Chaos Theory DS 19,95 €

Wii
Far Cry Vengeance 29,95 €
GT Pro Series 29,95 €
Monster 4x4 World Circuit 29,95 €
Splinter Cell Double Agent 29,95 €

Marcel Foulon

Farbtopf

Neue DS-Farben für Japan

» Während wir uns in Europa derzeit mit mageren drei Farben für den DS lite (weiß, schwarz und pink) begnügen müssen, treibt's Nintendo in Japan ziemlich bunt und macht die Ladenregale mit den zwei neuen Editionen Metallic Rose und Gloss Silver etwas farbenfroher. Ab dem 23. Juni sollen diese beiden Farbvarianten für 16.800 Yen (ca. 100 Euro) über die japanischen Ladentheken wandern. Ein Release außerhalb Japans oder gar in Europa ist eher unwahrscheinlich, wem die neuen Editionen zusagen bleibt also voraussichtlich nur der Griff zur Spraydose oder besser zum Importhändler.

Andreas Reichel

Kollisionskurs

Metroid Prime 3 schon im August in den USA

» Noch diesen August soll **Metroid Prime 3** in den USA und bis Ende dieses Jahres auch in Europa für Nintendos Wii erscheinen.
Metroid Prime 3 ist derzeit wohl eines der meisterwarteten Spiele und sollte die momentane Ebbe am Wii Spielefirmament endlich ein Ende setzen.
Die beiden Vorgänger erschienen auf dem Gamecube und zählen dort mit zu den qualitativ besten Spielen. Genau den gleichen Status soll auch der dritte und vermutlich letzte Ableger der Prime Serie auf einer stationären Konsole erlangen.
Angesichts der letzten Bildmaterialien und Informationen sollte dieses Vorhaben vielleicht sogar gelingen, sofern die Entwickler noch ein Stück weit die Grafik verbessern und uns eine perfekt angepasste Wii Steuerung präsentieren. Hoffen wir, dass es keine Verschiebung mehr gibt und wir noch dieses Jahr **Metroid Prime 3** in den Regalen erblicken. Frohes Zocken!

Marcel Foulon

» Öde: Meist gibt's nicht mehr zu sehen als Wasser und Horizont.

» Auch öde: Die Stadt ist das grafische Highlight des Spiels. Schade.

WING ISLAND

Lange bevor Wii in die Läden kam, präsentierte Nintendo eine nette Tech-Demo, in der man per Wiimote ein Propellerflugzeug über eine Insel steuerte. Hudson nahm sich der Demo an und strickte ein Spiel daraus ...

Wing Island ist eines jener seltenen Spiele, die man eher zur Entspannung, denn zur Steigerung des eigenen Adrenalinpegels einlegt. Betrachtet man das Spiel unter diesem Gesichtspunkt, so hat die fast schon meditative Fliegerei ihr Ziel eigentlich erreicht: wer sich nach einem stressigen Arbeits- oder Schultag erschöpft auf sein Sofa knallt und einfach nur „ein wenig zocken" möchte, für den könnte **Wing Island** die richtige Anti-Stress-Therapie sein.
Allerdings soll das nicht heißen, dass **Wing Island** keine Herausforderung bietet! Einige der Flugmissionen wird man öfter spielen müssen, als einem vielleicht lieb ist ...

NERVIGES GESCHNATTERE

Der Spatz, der als Hauptcharakter des Spiels den Flugdienstleisterbetrieb seines Großvaters übernimmt, muss in **Wing Island** allerhand Aufträge für die Bewohner erfüllen, erhält dafür einen Lohn und kann dann wiederum neue Flugzeuge kaufen oder die alten Kisten „aufpimpen". Die Story ist kaum von Belang und wird in kurzen Zwischensequenzen erzählt. Zwar gibt es viele verschiedene Figuren in **Wing Island**, das Charakterdesign haut aber niemanden vom Hocker. Dazu kommt, dass das animierte Geflügel in quietschigen Brabbellauten kommuniziert, dass der Tiersprache in **Animal Crossing** sehr ähnelt (allerdings ohne Tom Nooks hohnvolles Gelächter). Eure Missionen umfassen größtenteils pazifistische Aufgaben, wie das Einfangen ausgebüchster Kühe, das Finden und anschließende Zustellen von Kisten oder Wettfliegen gegen konkurrierende Flieger. In einigen Einsätzen habt ihr dann aber doch explosives Material geladen und sprengt einen gigantischen Felsen in die Luft, während Baumliebhaber brennende Wälder vor der Ausrodung bewahren und Brandquellen im Unterholz löschen. Bei all den Missionen sitzt ihr stets im Flieger, den ihr mittels Wiimote kinderleicht manövriert. Während ihr das gute Stück im bewährten Fernbedienungs-Modus gen Glotze richtet, folgt der Flieger euren Bewegungen, wobei die Neigungen recht präzise erkannt werden, das Gameplay aber nicht unangenehm zittrig machen. Einzig die zusätzlichen Manöver reagieren teilweise zickig. Fliegt ihr zu fünft im Formationsflug und wollt in eine der drei Formationen wechseln, so wird's knifflig. Ob die gewünschte Formation, die ihr durch Drücken der A-Taste und Ausführen einer bestimmten Bewegung erhaltet, auch wirklich erkannt wird, ist Glückssache. In einigen ärgerlichen Fällen wird der Formationswechsel mit dem schnellen Wenden verwechselt und ehe man sich versieht, propellert die gesamte Staffel in die Gegenrichtung zurück. Das ist vor allem deshalb schade, weil man auf dem Controller oder auch dem Nunchuck noch genügend Optionen für ein angenehmes Tastenkommando gehabt hätte. Der Nunchuck übrigens wird lediglich für Kamera-Einstellungen verwendet, wird im Multiplayer-Modus aber zum Steuerknüppel des zweiten Fliegers. Zu zweit jagt ihr dann Highscores in der Ballonjagd oder ermittelt den besten Kunstflieger.

VIEL POTENZIAL VERSCHENKT

Vor allem die Technik des Titels ist enttäuschend. Grafisch wird nichts Spektakuläres geboten und auch die Geräuschkulisse ist, bis auf erwähntes Geschnattere, weitestgehend unauffällig. Schade – etwas mehr Boom Chaka Wow, und aus **Wing Island** hätte sehr viel mehr werden können.

Marvin Dere

STATEMENT

Mehr erhofft

Von Wing Island habe ich mir mehr erhofft, als es letztlich bietet. Zwar ist das insgesamt sehr ruhige Spiel tatsächlich gut dafür geeignet, mal die Seele vor dem Schirm baumeln zu lassen, dennoch hätte ein wenig mehr Biss dem Titel gut getan. So wiederholen sich die Missionsstrukturen schnell und die dämlichen Storysequenzen hätte man sich sparen können. Ein paar interessantere Missionen, mehr Interaktion mit der Umgebung und ein paar geschickt gestreute Geheimnisse und das Spiel hätte wesentlich besser abschneiden können. Warum kann ich meinen Flieger nicht einfach durch das Innere eines Vulkans bugsieren, oder durch atemberaubende Felsformationen? So bleibt eine Stadt das ausgefallenste Szenario.

Marvin Dere

DATEN & FAZIT

WING ISLAND

Publisher:	**Nintendo**
Entwickler:	**Hudson**
Genre:	**Flugsimulation**
Spieler:	**einer**
USK-Freigabe:	**ohne Altb.**

Vielen Dank für das Testmuster an: Nintendo

4 von 10 Punkten

» **Zu wenig, zu ähnlich. Nur für Stressallergiker zu empfehlen.**

Bilder/Artworks: Nintendo

» Das Hightlight des Spiels - Umherschwingen

SPIDERMAN 3

Seit Mai ist nun endlich der dritte Teil der Spiderman-Filme im Kino und – wie sollte es anders sein – ist mittlerweile auch schon das passende Spiel zum Film erschienen. So sind in der letzten Generation drei Spiele rund um die menschliche Spinne (man erinnere: zuletzt erschien Ultimate Spiderman) veröffentlicht worden. Erwähnen muss man, dass diese sich in ihrer Qualität von üblichen Lizenzspielen mehr oder weniger deutlich abgehoben haben und durchaus spielenswert sind.

» Im Spiel steuert ihr natürlich Spiderman selbst. Das Spiel lehnt sich dabei aber nur bedingt an die Filmvorlage an. Wie schon im zweiten Teil haben neben den Bösewichten aus dem gleichnamigen Film auch viele andere aus den Comics bekannte Schurken ihren Auftritt. Um nicht so viel vorweg zu nehmen, führe ich mal nicht weiter aus, welche sich alle darunter befinden.
Schlüsselszenen aus dem Film, zum Beispiel die Möglichkeit, den schwarzen Anzug zu benutzen oder die aus dem Film bekannten Gegner von Spiderman sind aber natürlich auch im Spiel enthalten.

FREIHEIT MIT SPIELERISCHEN GRENZEN

Das Spiel ist **GTA**-ähnlich aufgebaut, wie es in letzter Zeit in vielen Spielen vorgekommen ist. Wie auch schon im zweiten Teil könnt ihr euch demnach frei in New York bewegen und herumschwingen was das Zeug hält.
In New York selber beherrschen mehrere Banden die Stadtbezirke und auch die Polizei verliert mehr und mehr die Kontrolle. Um nicht strikt der Hauptstoryline folgen zu müssen, könnt ihr je nach Belieben verschiedene Sidequests bestreiten. Deren Abwechslung beschränkt sich aber leider auf ein Minimum. Ihr müsst entweder von den Banden festgehaltene Geiseln befreien, Bomben an Gebäuden entschärfen oder andere kleine Dinge klarstellen, welche von den Bandenmitgliedern ausgehen.
Da in diesen Sidequests klar die Abwechslung fehlt, werden diese sehr schnell langweilig, denn außer Bandenmitglieder verprügeln, der Polizei helfen und mit Geiseln durch die Gegend schwingen bieten die verschiedenen Aufträge praktisch nichts.
Einzig das Verdienen von Erfahrung und Heldenpunkten könnte den geneigten Spieler zum Lösen der Nebenaufgaben verleiten. Diese braucht ihr nämlich, um Spidermans Fähigkeiten zu verbessern. Ihr könnt damit neue Schlagcombos freischalten, neue Angriffe ausführen und Peter Parkers Netzschwingen verbessern.
Ein nettes Feature ist der schon angesprochene schwarze Anzug. Ihr könnt ihn theoretisch jederzeit mittels Steuerkreuz anwählen, sofern eure Adrenalinanzeige gefüllt ist. Der schwarze Anzug bietet euch dann, neben dem schwarzen Look, eine höhere Schlagkraft und auch eure restlichen Fähigkeiten sind verbessert, sodass sich das Anlegen des Anzugs in manchen Fällen durchaus lohnt.
Nach einiger Zeit bekommt ihr dann aber eine Art Tunnelblick und ein schwarzer Rand bildet sich um die Mitte des Fernsehbildes. Spätestens dann solltet ihr den Anzug wieder

» Auch Nachts hat Spiderman keine Pause.

» Black is beautiful!

ablegen. Dies vollführt ihr simpel durch Bewegungskombinationen aus Nunchuk und Wiimote.
Sollte euch der Schwierigkeitsgrad trotz des schwarzen Anzugs dennoch mal zu hoch sein, könnt ihr diesen jederzeit in drei Stufen verändern und somit individuell anpassen, wobei das Spiel insgesamt recht leicht ist.

TECHNISCH NICHT MEHR ZEITGEMÄSS

Grafisch ist das Spiel über viele Teile hin fast schon eine Frechheit. Es flimmert, es gibt Pop-Ups und kaum Details.
Stellt euch im Spiel auch einfach mal auf das Empire State Building und schaut nach unten. Es sind so gut wie keine Texturen an den Häuserfassaden erkennbar, diese ploppen erst beim Hinunterspringen plötzlich ins Bild. Dazu gibt es extrem häufig Grafikfehler und Autos sowie die auf der Straße herumlaufenden Passanten News Yorks wirken wie aus der Steinzeit.
Zwar tröstet einen die Größe der Spielfläche ein wenig darüber hinweg, aber das ändert nichts daran, dass das Spiel oft einfach nur schrecklich aussieht.
Das einzig Positive sind angesichts dieser miesen technischen Darbietung die Animationen Spidermans. So schwingt er sich gekonnt über den Boden, macht wahnwitzige Sprünge und kommt seinem Vorbild doch relativ nahe. Soundtechnisch gibt es keine Besonderheiten, bis auf die Originalstimme von Spiderman aka Peter Parker.
Die Sprachsamples der Gegner und anderen Personen wiederholen sich merklich oft und auch sonst besticht der Sound in keinster Weise.

STATT KNÖPFCHENDRÜCKEN IST KÖRPEREINSATZ GEFRAGT

Der einzige Punkt, der dieses Spiel aus der Masse ein wenig hervorhebt, ist die Steuerung. Statt wie auf einem normalen Pad einen Knopf zum Abschießen und Schwingen der Netze zu drücken, müsst ihr mittels Nunchuk und Wiimote diese Bewegung selber ausführen, was gerade am Anfang doch recht Spaß macht. Leider kommt es aber häufig vor, dass ihr nicht genau in die Richtung schwingt, in die ihr eigentlich wollt und somit unweigerlich an den Fassaden der Wolkenkratzer landet. Zwar legt sich diese Ungenauigkeit mit ein wenig Übung, aber vollständig beseitigen kann man sie nicht, was einen mit der Zeit doch sehr nervt.
Um Gegner zu schlagen und verschiedene Combos auszuführen, müsst ihr meistens die Wiimote nach links und rechts schütteln und gegebenenfalls die Taste A für einen starken Schlag drücken. Leider wirkt die Steuerung abseits dieser simplen Kommandos aber oft überladen und bis ihr alle Combos und Tricks beherrscht, vergeht einiges an Zeit. Auch ist die Steuerung oft ungenau und zu unpräzise, die wirklich dämliche Kamera tut dabei ihr Übriges.
So muss man abschließend sagen, dass **Spiderman 3** auf Nintendos Wii qualitativ in fast allen Punkten mehr oder minder versagt hat.
Die Grafik befindet sich irgendwo auf GameCube-Niveau, die Sprüche von Spiderman und seinen Gegnern wiederholen sich schon nach kurzer Zeit und die Steuerung wirkt in manchen Situationen einfach überladen und überbelegt. Die Hauptstoryline habt ihr nach gut zehn Stunden beendet, die Sidequests locken durch ihre Abwechslungsarmut danach leider auch nicht mehr zum großartigen Weiterspielen.
Wer einfach mal wie Spiderman durch New York schwingen will und sich an diesen doch arg fahrlässigen Fehlern nicht stört, kann natürlich zugreifen, aber sollte sonst keine Ansprüche stellen. Auch beinharten Fans kann das Spiel sicher gefallen. Für alle anderen, die sonst eigentlich nicht viel mit der Spinne anfangen können, ist dieses Spiel den Vollpreis definitiv nicht wert.

Marcel Foulon

STATEMENT

Verschenkt

Angesichts der vielen Kritikpunkte in meinem Review wirkt die Wertung von 5/10 Punkten vielleicht etwas hoch, aber muss ich persönlich zugeben, dass das Spiel Spaß machen kann. Wie Spiderman umherzuschwingen ist schon irgendwie ein cooles Spielerlebnis, aber leider wird das restliche Potential des Titels abseits dieses Features so gut wie völlig verschenkt. Letztendlich solltet ihr für euch entscheiden, ob es den Vollpreis wert ist oder ihr das Geld nicht doch lieber in etwas anderes investieren wollt.

Marcel Foulon

DATEN & FAZIT

SPIDERMAN 3

Publisher:	**Atcivision**
Entwickler:	**Vicarious Visions**
Genre:	**Action**
Spieler:	**einer**
USK-Freigabe:	**ab 12 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ große Bewegungsfreiheit
- ▲ gute Animationen Spidermans
- ▲ Schwingen mit Nunchuk und Wiimote
- ▼ miese Grafik
- ▼ nervende Sprachsamples
- ▼ teils überladene Steuerung
- ▼ langweilige Sidequests

Vielen Dank für das Testmuster an: Atcivision

» 5 von 10 Punkten

» Leider ist Spiderman 3 auf Wii fast schon ein Totalausfall und nur für Hardcore-Fans interessant.

Bilder/Artworks: Activision

» Natürlich steht nicht nur Tiger Woods als Golfer zur Verfügung, sondern noch viele weitere seiner Kollegen.

TIGER WOODS PGA TOUR 2007

Euch reicht die Golfauskopplung von Wii Sports nicht? Dann kann Electronic Arts eure Einlochwünsche mit einer realistischen Golfsimulation vielleicht befriedigen.

» Zu den bekannten EA Sports Labeln wie **FIFA** oder **Madden** gehört auch das in Deutschland relativ unbekannte **Tiger Woods**. Die Steuerung macht sich dabei auf Wii besonders intuitiv, da ihr die Wiimote einfach wie einen Golfschläger benutzen könnt. Freunden von konventionellen Steuermethoden ist auch der Abschlag mit der Kombination Wiimote / Nunchuk möglich. Neben den etwas dürftigen Rahmenbedingungen, die sich aus einem zu knappen Handbuch und der im Spiel verwendeten englischen Sprache zusammensetzen, wird mehr oder weniger gewohnte „**Tiger Woods**"-Kost geboten.

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Wie man sich denken kann, liegt eure Hauptaufgabe darin, ein Golfturnier nach dem anderen zu gewinnen. Zur Story ist also nicht viel zu sagen, konzentrieren wir uns lieber aufs Gameplay. Die Steuerung der „EA Sports"-typischen Menüs erfolgt über die Wiimote als Pointer. Dabei sind die Schaltflächen leider deutlich zu klein geraten, so dass man sich häufiger „verpointet". Hier wurde zu viel aus den Versionen der anderen Plattformen übernommen – ein an Wii angepasstes Menü hätte sich hier besser gemacht. Die Steuerung im Spiel selbst ist unglaublich tricky und verlangt euch jede Menge Training ab, wenn ihr auch mal ein paar Kurse nacheinander mit einem Birdie abschließen wollt. Bei vollem Schlägerrepertoire ist zum einen die Schwungstärke genau zu beachten, und zum anderen ist Acht auf die Controllerhaltung zu geben. Ihr verzieht nämlich schneller als euch lieb ist und so landen die Bälle viel zu oft in Bunkern. Das bringt reichlich Frust. Glücklicherweise kann man in den einfachen Schwierigkeitsgrad umschalten, in dem es nicht möglich ist zu verziehen. Das Putten funktioniert besser. Hier wird wie immer ein Gitternetz angezeigt, das die Unebenheiten auf dem Grün repräsentiert. Ebenfalls könnt ihr euch eine Sequenz anschauen, wie der Ball bei optimalem Putting verläuft. Da ihr, wie beim Abschlag auch, die Kraftdosierung üben könnt, gestaltet sich gezieltes Einlochen immer fair.

Vor dem eigentlichen Spielstart ist es möglich, euch einen Golfer ganz nach euren persönlichen Wünschen zu gestalten. Möglich wird das durch den Face Editor, der dann doch ein paar Möglichkeiten mehr als die Mii-Erstellung bietet. Absolut alles ist hier editierbar. Leider hat der Editor aber auch das „zu-kleine-Schaltflächen-Problem".

Neben dem klassischen Spielmodus stehen euch noch kleine Minispielvarianten zur Verfügung à la „Schlage den Ball durch die Ringe". Negativ fällt der abgespeckte Multiplayermodus auf, der euch nicht

STATEMENT

Zu viel

Mir persönlich haben Golfspiele früher immer sehr viel Spaß gemacht. Die neue Steuerung ist mir aber viel zu fummelig. Ich will nicht ewig rumprobieren bevor ich abschlage, sondern direkt zum Schuss kommen. Zwei Stunden an einem 18-Loch-Kurs zu sitzen ist mir dann doch etwas zu viel.

Robert Rabe

» Die Landschaftsumgebungen sind sehr ansehnlich modelliert.

die volle Tour zur Verfügung stellt. Lediglich acht Modi sind verfügbar, die auf kurze Sicht aber dennoch ganz spaßig sein können.

DAS GRÜN IST ÜBERALL

Die grafische Darstellung unterscheidet sich kaum von den Vorgängerversionen für den Würfel. Dies muss jedoch nicht zwingend als Kritikpunkt gesehen werden, schließlich sind die Kurse hübsch und abwechslungsreich gestaltet. Von Wüstenkursen bis hin zu Berglandschaften ist unter den 18 zum Teil lizenzierten, zum Teil der Entwicklerfantasie entsprungenen Kursen alles vertreten. Die Grafik an sich bewegt sich auf oberem Wii-Niveau, wo jedoch die unschönen Treppchen auf den Charaktermodellen negativ auffallen. Auf tontechnischer Seite hat EA nichts verschenkt, Vogelgezwitscher beim Golfen und eine kurze Kursbeschreibung vorm jeweiligen Loch unterstützt den Simulationscharakter des Spiels. Außerdem untermalt aktuelle Musik die Menüführung.

Unterm Strich bietet **Tiger Woods PGA Tour 2007** solide Unterhaltung, kann sich aber nicht von der Masse der erhältlichen Spiele abheben. Golffans werden auf alle Fälle angesprochen, wohingegen der Otto-Normalspieler eine ordentliche Portion Geduld und Fingerspitzengefühl mitbringen muss um im Spiel Erfolg zu haben.

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

TIGER WOODS PGA TOUR 2007

Publisher:	**EA Sports**
Entwickler:	**EA Sports**
Genre:	**Golfsimulation**
Spieler:	**1-4**
USK-Freigabe:	**ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ Nette Kursgestaltung
- ▲ Einwandfreier Sound
- ▲ Realitätsnahe Steuerung
- ▼ nur englische Sprache
- ▼ Schlag wird zu schnell verzogen
- ▼ man muss Geduld haben

Vielen Dank für das Testmuster an: EA

7 von 10 Punkten

» Auf dem Golfplatz gibt es noch ein paar Baustellen.

Info

Tiger Woods

Eldrick „Tiger" Woods ist der bekannteste Golfer der Welt. Der 31jährige Amerikaner errang in den ersten Jahren seiner Karriere unvergleichlich große Erfolge und gilt so bereits heute unter den aktiven Golfern als Legende. Den Spitznamen „Tiger" bekam er von einem Freund seines Vaters und ist seit jeher eigentlich nur noch unter diesem Namen bekannt. Die Wirkung seines Namens reicht sogar so weit, dass besonders talentierten Golfern „Tiger!" als Würdigung ihrer Spielstärke zugerufen wird.
Die für das Spiel namensgebende PGA-Tour hat Woods bereits dreimal in den Jahren 1999, 2000 und 2006 gewonnen. Aber auch zahlreiche andere Turniersiege, beispielsweise bei den US Open, konnte er einheimsen.

» Wie im echten Golf liegen die Löcher auf dem Kurs nahe beieinander.

Bilder/Artworks: EA

» Explosionseffekte und viele Texturen können sich wirklich sehen lassen, die Soldaten verstecken sich lieber. Zu recht!

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Corporal Frank Keegan meldet sich zum Dienst! Im ersten Wii-Ableger der Medal of Honor-Serie erlebt ihr durch seine Augen "vier der größten Militäroperationen des zweiten Weltkriegs". So steht's zumindest auf der Packungsrückseite. Frank Keegan ist fiktiv, die 82. Luftlandedivision, der er angehört, dagegen sehr real – was man von den vielversprechenden Werbetexten leider nicht gerade behaupten kann...

» Man startet also das Spiel, erstellt einen neuen Spielstand und beginnt gleich mit der ersten Mission der ersten Kampagne. Insgesamt bietet **Vanguard** vier Kampagnen, jeweils eine zu den Militäroperationen Husky, Neptun, Market Garden und Varsity. „Husky" ist der Deckname für die Landung der Alliierten auf Sizilien, mit der wir auch gleich ins Kampfgeschehen einsteigen. Nach einer kurzen Filmsequenz geht's auch schon los, und da Keegan zu einer Luftlandedivision gehört, springen wir gleich zu Beginn aus dem Flugzeug. Die Steuerung funktioniert dabei sehr intuitiv und selbsterklärend: Man hält Nunchuk und Wiimote wie die Träger eines Fallschirms und lenkt die Flugbahn durch Neigung der Controller. Währenddessen werden die Ohren mit gewohnt gutem Sound verwöhnt, Dolby Pro Logic II und sehr authentisch wirkenden Effekten sei dank, fühlt man sich gleich zu Beginn „mittendrin". Steuerungstechnisch wird nun bereits Bekanntes geboten: Mit der Wiimote zielen und umschauen, mit dem Control-Stick bewegen und der B-Knopf wird wieder zum Abzug. Waffen wechselt man mit einem Druck auf dem Steuerkreuz nach links, drückt man auf selbigem nach rechts kann man Granaten benutzen. Nett gemacht ist dabei, dass man zum Granatenwerfen eine entsprechende

» Ein Paradebeispiel für das Prinzip „Dunkelkammer“. Macht mal jemand das Licht an?!

» Hallo, wie geht‘s? Statt abzudrücken schaut euch dieser Gegner nur tief in die Augen ...

Wurfbewegung vollführen muss. Nahkampfangriff, Springen, Ducken, Aufrichten können per Tastendruck oder durch verschiedene Bewegungen des Nunchuk ausgeführt werden, genau wie die 180 Grad-Drehung und Nachladen. Für eine Drehung bewegt man den Nunchuk nach links, zum Nachladen nach rechts. Da zeigt die sonst solide Steuerung schon erste Macken, denn im Eifer des Gefechts (im wahrsten Sinne des Wortes) kommt es nicht selten vor, dass sich Keegan plötzlich vom Kampfgeschehen abwendet obwohl man doch nachladen wollte. Die meisten dieser Aktionen lassen sich zum Glück auch per Tastendruck ausführen, denn die Sensortechnik des Nunchuk scheint bei dieser Fülle an Bewegungen einfach hoffnungslos überfordert zu sein.

„MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND”, DIE ERSTE

Der Nunchuk ist aber nicht der einzige, der überfordert ist, denn den Leuten bei EA LA schien es da ganz ähnlich gegangen zu sein. **Vanguard** sieht nicht unbedingt schlecht aus, die Grafikengine trumpft mit scharfen Texturen, ansehnlichen Lichteffekten und guten Animationen auf. Dem gegenüber stehen jedoch eine ganze Reihe von technischen Mängeln. Seit **Frontline** (Zur Erinnerung, das war 2002) schaffen es die Soldaten in der Medal of Honor-Serie selbst nach ihrem Ableben immer wieder Körperteile unbeschadet in Wände zu stecken und wieder herauszuziehen. Dazu kommt, dass Keegan im Spielverlauf mehr als nur einmal auf unerklärliche Weise in unterirdischen Gängen stecken blieb und unzählige Kugeln nicht etwa zitternden Händen, sondern der mangelhaften Kollisionskontrolle zum Opfer fielen, und das selbst aus kürzester Distanz. Statt die Möglichkeiten der Wii besser zu nutzen, scheinen die Entwickler irgendwann auf die glorreiche Idee gekommen zu sein, die weniger schönen Areale ganz einfach abzudunkeln – Was man nicht sieht kann man auch nicht für schlecht befinden, oder so ähnlich. Ob das nun beabsichtigt war oder nicht, fest steht, dass man sich an vielen Stellen genötigt sieht, die Helligkeit in den Einstellungen des Fernsehers zu erhöhen, damit man sich überhaupt irgendwie orientieren kann.

„MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND”, DIE ZWEITE

Gegner und Teamkameraden versinken jedoch nicht nur in Wänden, sondern bleiben stellenweise sogar im Laufen an ihnen hängen, unterdurchschnittlich schlechter KI sei dank. Das Spiel neigt leider sehr oft zu unfreiwilliger Komik, vor allem wenn sich verfeindete Soldaten scheinbar eine Ewigkeit lang tatenlos gegenüberstehen. Dazu kommt, dass sowohl Gegner als auch die eigenen Kameraden ernsthafte Orientierungsprobleme zu haben scheinen, ungefähr so wie der Spieler, wenn er in einem der abgedunkelten Korridore landet. Okay, die Gegner suchen sich hinter Kisten Deckung, ist jedoch keine in Reichweite stehen sie ziemlich hilflos in der Gegend rum. Ähnliches gilt für die Teamkollegen, die mal wieder die unangenehme Angewohnheit an den Tag legen, in engen Gängen, zum Beispiel in Häusern, regelmäßig im Weg zu stehen.
Obwohl die KI nicht gerade dazu beiträgt, ist der Schwierigkeitsgrad zu unausgegoren. Fast alle Missionen sind ohne größere Probleme machbar. Das scheint den Entwicklern wohl etwas zu spät aufgefallen zu sein, denn in den letzten beiden Missionen wird der ahnungslose Spieler plötzlich ins kalte Wasser geworfen und sieht sich zum ersten Mal einer richtig schweren Herausforderung gegenüber.

WIE JETZT, DAS WAR‘S SCHON?

Gerade war von „finalen Missionen” die Rede, doch nach dem Durchspielen fragt man sich, wo denn das Finale abgeblieben ist (von der Härte der Mission mal abgesehen). Die Antwort ist schlicht und einfach: Es fehlt. Genau wie jede einzelne Kampagne den Eindruck vermittelt, man habe soeben eine Demo für knapp 50 Euro erworben. Denn die angesprochenen vier Kampagnen bestehen aus – ohne Scherz! - jeweils nur zwei bis drei Missionen, macht insgesamt ganze zehn Missionen. Eine Storyline ist praktisch nicht vorhanden, es werden stets nur kurze Einblicke in die großen Militäroperationen gewährt und nach jeder Kampagne fragt man sich, wo denn der Rest abgeblieben ist. Vielleicht war es von den Entwicklern als eine Art Stilmittel angedacht, die Story um Frank Keegan als kurzer Blick in das Tagebuch eines Kriegsveteranen zu präsentieren, vielleicht auch nicht – Fest steht, dass der Schuss gehörig nach hinten los ging.

Das Ganze wirkt, als wäre die Entwicklung in einem späten Stadium unterbrochen worden. Eine ganze Reihe von teils mehr, teils weniger schweren Macken verwehren **Medal of Honor: Vanguard** den Zutritt ins obere Mittelmaß.

Andreas Reichel

DATEN & FAZIT

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Publisher:	EA
Entwickler:	EA LA
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
USK-Freigabe:	ab 18 J.

PRO & CONTRA

- ▲ filmreife Inszenierung
- ▲ solide umgesetzte Steuerung
- ▲ beeindruckender Sound
- ▼ Ganze 10 (!) Missionen
- ▼ unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ▼ zusammengewürfeltes Szenario
- ▼ schlechte KI

Vielen Dank für das Testmuster an: EA

5 von 10 Punkten

» **08/15 Weltkriegs-Shooter von heute mit Macken von vorgestern.**

Bilder/Artworks: EA

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Wo an anderer Stelle immer realistischere Sportsimulationen hohe Wellen schlagen, verursacht dieses Mal das genaue Gegenteil Sturmwarnungen. Die Rede ist hierbei natürlich von dem wichtigsten Frühlingsspiel für die Wii, das gleichzeitig auch in Europa das Zeitalter der WiFi Connection auf Heimkonsolen eröffnet. Dass Strikers dabei ein großer Erfolg zuteil wird, zeigten die überlasteten Server in den ersten Tagen nach der Veröffentlichung. Wie es jedoch um die Qualität des Titels steht, wird unser Test zeigen.

» Eingesetzte Riesenpanzer bringen den ungeordneten Spielablauf noch mehr aus den Fugen.

» Eröffnet wird das Spiel durch ein vorgerendertes Intro, das euch schon eindeutig klar macht, worum es in Strikers geht. Weniger steht der Fußball im Mittelpunkt, als viel mehr die Devise „Ich foule mich zum Sieg." Nach der Spieleröffnung erblickt ihr das Menü, in dem ihr die einzelnen Spielmodi auswählen könnt. Hier gibt es neben dem klassischen VS-Modus die Möglichkeit ins Trainingscamp zu gehen, in dem ihr die Steuerung verinnerlichen könnt, die Striker Challenges zu bestreiten, in denen ihr bestimmte Spielszenarien nachspielen könnt, den Punkt WiFi Connection auszuwählen (später dazu mehr) und schließlich auch das Kernelement des Spiels: Den Strikerpokal. Im Pokalmodus geht es darum, sich mit einem bestimmten Team durch ein Turnier nach dem anderen zu kämpfen. Dabei wird bei einem Abschließen auf Rang 1 die nächste Runde freigeschalten. Im späteren Spielverlauf werden die Gegner natürlich immer stärker und das Spiel anspruchsvoller. So entsteht eine angenehme Lernkurve.

VON MEGASCHÜSSEN UND MEGASCHÜTTLERN

Eine Mannschaft setzt sich aus einem Kapitän und drei Kameraden zusammen. Hier habt ihr mit Mario, Luigi, Bowser, Waluigi etc. die Auswahl aus der vollen Pilzkönigreichprominenz, sowie den Arbeitstieren Toad oder Monty Maulwurf. Jeder Charakter hat dabei seine spezifischen Eigen-

» Ein Schuss, ein Tor – für Bowser!

» Dieser Platz ist den uns bekannten Rasenschacharenen noch halbwegs ähnlich.

» Mario zieht eine ordentliche Show ab.

schaften. Der eine kann gut passen, die Stärken des anderen liegen eher im Abschluss.

Auf dem Spielfeld wird um den Ball buchstäblich gekämpft. So sieht es im Spiel schon mal eher aus wie auf dem Schlachtfeld als auf dem Fußballplatz. Eine Blutgrätsche jagt die nächste und so etwas wie eine ausgeklügelte Taktik gibt es in **Mario Strikers Charged** nicht. Habt ihr den Weg bis vor's gegnerische Tor geschafft und euer Kapitän ist in Ballbesitz, habt ihr die Möglichkeit, den Megaschuss zu entfesseln. Dazu haltet ihr den B-Knopf gedrückt, während ihr in einem Ladebalken die richtige Stelle im richtigen Moment treffen müsst. Euer Gegner kann diesen durch das Schütteln des Nunchuk zum Megaschüttler machen und euch den Torerfolg so versalzen. In der Folge werden sechs Bälle aufs Tor abgegeben, die euer Fliegenfänger durch schnelle Reaktionen noch vorm Netz stoppen kann. So ist es unter Umständen möglich, dass ihr nach einem einzigen abgegebenen Schuss bereits 6:0 in Führung liegt. Um euren Torvorsprung noch weiter auszubauen, empfiehlt sich der Einsatz der zahlreichen Items, die ihr im Spielverlauf erhaltet. So könnt ihr ganz klassisch Bananen verteilen, oder aber auch den Kettenhund loslassen. Durch den teils massiven Einsatz von Gegenständen auf dem Bildschirm kann man schon mal leicht die Übersicht verlieren.

WII „RICHTIG" ONLINE

Das erste Onlinespiel für Wii macht im Alltagstest eine gute Figur. Aufgebaut nach dem bereits vom DS bekannten Freundescodesystem, könnt ihr sowohl gegen Freunde als auch gänzlich Fremde spielen. Dabei geht die Spielersuche sehr schnell vonstatten und das System wählt im Zufallsmodus auch immer ungefähr gleichstarke Spieler für euch aus. So ist gewährleistet, dass niemand in Grund und Boden gespielt wird und jedes Match fair abläuft. Das Onlinespiel läuft nach einem Rangsystem ab, das jedes Spielresultat abspeichert. Anhand der so gewonnenen Daten werdet ihr in der europäischen Liga gewertet und könnt euch genau einordnen. Leider ist Platz 12000 dabei kein besonders erfreuliches Resultat ;-)

GAMECUBE PLUS NIVEAU

Die Technik des Spiels liegt auf einem etwas höheren Niveau als die des Vorgängers. Bis auf die Megaschuss-Animationen hat das Spiel grafisch leider nicht viele Highlights zu bieten, kann Fans aber durch die kunterbunte Mario-Optik überzeugen. Dass die Zuschauer diesmal voll animiert sind, ist zwar erfreulich, sollte aber eigentlich als selbstverständlich angesehen werden. Die Stadien könnten aber abwechslungsreicher nicht sein und bieten neben Neukreationen auch Klassiker aus dem Würfelableger.

Die Tontechniker bei Next Level Games haben eine zwiespältige Arbeit abgeliefert. Die Soundeffekte sind zwar sehr nett anzuhören und machen Stimmung, die Musik hingegen ist nicht sonderlich gelungen. Sie besteht lediglich aus Endlosschleifen und wiederholt sich zu häufig.

Mario Strikers Charged ist ein Spiel, das sein echtes Potenzial erst im Mehrspielermodus entfaltet. Alleine wird das Spielen mit der Wiimote recht schnell langweilig, aber online und mit Freunden vor der Konsole ist der Dauerspaß, so wie wir es seit Jahren von Nintendos Fun-Titeln kennen, immens hoch. Wer also seine Wii mit dem WWW verbunden hat oder öfter mal Freunde bei sich zu Hause hat und bis Mario Kart einen gelungenen Zeitvertreib sucht, kann den Griff ins Portmonee wagen.

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

MARIO STRIKERS CHARGED

Publisher:	**Nintendo**
Entwickler:	**Next Level Games**
Genre:	**Funsport**
Spieler:	**1-4**
USK-Freigabe:	**ab 6 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ reibungsloser Onlinemodus
- ▲ intuitive Steuerung
- ▲ Itemeinsatz
- ▲ Kein Schiedsrichter
- ▼ teils unübersichtlich
- ▼ maue Technik
- ▼ allein auf Dauer nicht motivierend

Vielen Dank für das Testmuster an: Nintendo

» **8** von 10 Punkten

» **Online funktioniert auch auf Wii!**

STATEMENTS

Online

Nach einigen gescheiterten Versuchen wie dem Famicom TV-NET, Satellaview, 64DD und dem durch Raubkopierer im Keim erstickten BBA am Gamecube hat es Nintendo endlich geschafft, eine Heimkonsole mit einem kostenlosen und leicht verfügbaren Onlinespiel zu versehen. Und für den ersten Versuch ist dieser wunderbar gelungen. Auch neue Singleplayer-Feaures, wie die Striker Challenges, machen das Spiel interessant, doch seine wahren Stärken entfaltet es im Multiplayer und genau deswegen sollte es in keiner Sammlung fehlen. Interessanter Fakt nebenbei ist, dass Nintendo bei Mario Strikers Charged dieselbe Open Source Physikengine benutzt hat wie Microsoft in ihrem Flight Simulator oder GSC Game World in STALKER.

Emanuel Liesinger

Klasse

In meinen Augen passt zu den knuffigen Mario-Charakteren das aggressive Blutgrätschenspielprinzip ja nicht wirklich. Dennoch konnte das Spiel mich wirklich von seiner Klasse überzeugen, wenngleich ich mir sicher bin, dass das Spiel einem eventuellen Online Mario Kart nicht mal annähernd das Wasser reichen kann.

Robert Rabe

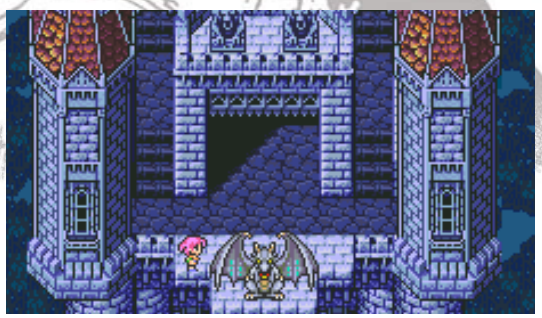
Nichts für schwache Nerven

Auch wenn die Worte Frust und Fun gar nicht zueinander passen, erklären sie doch ganz gut das Empfinden des Spielers beim Spielen von Mario Strikers Charged. Das liegt vor allem am beinharten Schwierigkeitsgrad im Singleplayer-Modus. Zwar ist der erste Pokal schnell und einfach erreicht, doch ab dem zweiten steigt das spielerische Niveau der Computergegner ins Unermessliche. Oft stellt man sich die Frage: Ist das Spiel einfach nur sehr schwer oder bin ich zu schlecht? Nicht nur aufgrund dessen, sondern auch wegen des mageren Umfangs hat mich der Singleplayer-Modus etwas enttäuscht. Spielspaß pur kommt hingegen im Multiplayermodus auf. Durch die Möglichkeit, jedes Mannschaftsmitglied selbst wählen zu können, kann man sich sehr gut eine eigene Taktik überlegen und diese in Matches gegen Freunde ausprobieren. Doch Achtung: Auch der Gegner wird sich wohl eine pfiffige Strategie ausgedacht haben. Dadurch entstehen spannende Matches, welche auch im Onlinemodus ermöglicht werden. Multiplayerfreunde greifen zu, alle anderen sollten sich den Kauf zweimal überlegen.

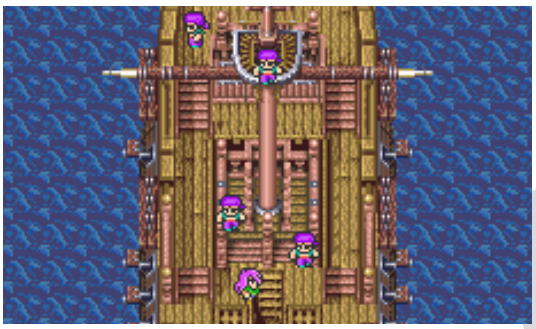
Damian Figoluszka

Bilder/Artworks: Nintendo

» Im Gasthaus könnt ich euch seit jeher wieder auffrischen.



» Lenna und ihr Winddrache zu Beginn der großen Reise.



» Faris und die Piratentruppe.

FINAL FANTASY V

Die erneuerte Freundschaft zwischen SquareEnix und Nintendo beschert uns einen weiteren Ableger aus der Rollenspielreihe Final Fantasy, gleichzeitig rückt die Verabschiedung des GBA immer näher. Kein Wunder also, dass wir eines der letzten großen Spiele für dieses System als eine Art „Abschiedsgeschenk" genauer unter die Lupe genommen haben.

Info

Active Time Battle

ATB ist die Kurzform für Active Time Battle. Dieses Kampfsystem, dessen Verdrängung im zwölften Teil des Franchise von vielen Fans mit Kritik geahndet wurde, ist ähnlich einem rundenbasierten System, erlaubt jedoch mehr Überraschungen und Variationen. Eingeblendet in den Kampfbildschirm sind sich mit der Zeit füllende Leisten, die jede einem Charakter zugeordnet sind. Die Charaktere können eine Aktion ausführen, sobald sich die ihnen zugehörige Leiste gefüllt hat. So kommt ein gewisser Zeitaspekt in die Kämpfe, Schnelligkeit und Aufmerksamkeit sind gefordert. Manchmal werden diese Leisten verlangsamt, beschleunigt, oder Gegner greifen an, während ihr noch beim Auswählen einer Aktion seid. Für Anfänger wird empfohlen, letzteres durch das Einschalten der „Warte"-Funktion in den Optionen zu vermeiden.

» Im Mittelpunkt der Geschichte stehen dieses Mal vier Kristalle, die die Ausgeglichenheit der Elemente wahren sollen und durch das Wirken dunkler Kräfte und die Gier der Menschen in Gefahr geraten. Zu allem Überfluss sind die Kristalle auch gleichzeitig das Siegel für einen finsteren Magier, der vor Jahrzehnten verbannt wurde und nun freikommen könnte. Die einzige Hoffnung der Welt liegt – wie könnte es anders sein – in der von euch befehligten Heldengruppe, bestehend aus vier Personen. Da wäre zum einen der Anführer der Gruppe, ein Abenteurer namens Bartz, dem eigentlich gar nicht nach großen Heldentaten zumute ist. Begleitet wird er von einem Mädchen namens Lenna, einem alten Mann, der sein Gedächtnis verloren hat, sowie dem grobschlächtigen Piratenkapitän Faris, der nicht ganz das ist, was er vorgibt zu sein. Wenn das mal gut geht ...

VON CHOCOBOS UND BOMBERN

Das Spielprinzip ist das für **Final Fantasy** typische. Ihr bewegt euch über eine Weltkarte, erkundet verschiedene Gegenden und werdet mitunter in Zufallskämpfe verwickelt, die nach dem ATB-Kampfsystem ablaufen (s. Extrakasten), welches Kennern gegenüber aber keiner weiteren Erklärung bedarf. Chocobos, die euch teilweise sogar durch die Lüfte tragen oder euch zu Hilfe eilende Beschwörungen wie Ramuh und Ifrit sind ebenso wieder mit von der Partie wie bestimmte Monster, allen voran natürlich Bomber, Goblins und die euch freundlich gesinnten Mogrys. Da das Spiel ein Remake ist, muss man auch den Ver-

„Das Spiel fesselt euch sicherlich für einige Zeit an den Bildschirm, denn neben dem motivierenden Jobsystem gilt es auch, mehr als nur eine Oberwelt zu erkunden."

» Eigentlich sind Schwarzmagier für die Angriffszauber zuständig ...

» ... aber auch Rotmagier können sie ausführen.

gleich mit seinem Original ziehen. Als Europäer gestaltet sich das eher schwierig, da das eigentliche Original 1992 nur innerhalb Japans für das SNES veröffentlicht wurde. Erst etwa zehn Jahre später gelang das Spiel auf Umwegen über die **Final Fantasy Anthology**, die auch den vierten Teil beinhaltete, auf europäische Playstations. Schon dort fand sich aber nicht mehr die richtige Originalversion, so wurden etwa extra für die Anthology neue Videosequenzen als Intros angefertigt. Diese konnten auf dem GameBoy natürlich nicht realisiert werden, jedoch überarbeitete man bei Square-Enix Sound, Grafik und fügte neue Storyelemente ein. Beispielsweise wirken die Kampfschauplätze nun farbenfroher, die Charaktere detailreicher und in Textboxen werden nun auch immer die Gesichter der Sprechenden eingeblendet, was die Atmosphäre ein wenig hebt.

NINJA ODER BARDE?

Was genau hebt nun aber den fünften Teil vom Rest der Serie ab?
Die Antwort lässt sich ziemlich genau auf den Punkt bringen: das Berufssystem. Hatte man sonst meist eine größere Party, in der jeder seinen festgelegten Weg als Schwarzmagier, Dieb oder Heilerin hatte, so hat der Spieler nun die Möglichkeit, diese verkrusteten Strukturen aufzubrechen. Jedem Charakter steht jeder Berufsweg offen, und daraus ergeben sich zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten. Im Spiel exisistieren über 20 verschiedene Berufe, das Spektrum reicht von den beinahe schon alltäglichen Weiß- und Schwarzmagiern, Beschwörern und Rittern hin zu so exotischen wie etwa Geomanten, die sich die Struktur der Umgebung zunutze machen können, oder Paladinen, die die Waffen ihrer Verbündeten verzaubern. Parallel zu ihrem normalen Level, der durch Erfahrungspunkte erhöht wird, steigen die Charaktere nach genügend Fähigkeitspunkten in ihrem Beruf eine Stufe auf. Das bringt oftmals neue Fähigkeiten mit sich, die auch nach Ablegen des Berufes weiter erhalten bleiben. So könnt ihr zum Beispiel einen Mönch erschaffen, der neben einer hohen Kampfkraft die Fähigkeit hat, Tiere zu manipulieren. Oder einen Barden, der sich in höchster Not vor seine Kameraden wirft und sie so vor dem Tod bewahrt, was eigentlich die Aufgabe des Ritters ist. Einzige Einschränkung hierbei ist, dass ihr jeweils immer nur eine nicht zum aktuellen Beruf gehörige Fähigkeit aktivieren könnt.

SO WEIT, SO GUT

Das Spiel fesselt euch sicherlich für einige Zeit an den Bildschirm, denn neben dem motivierenden Jobsystem gilt es auch, mehr als nur eine Oberwelt zu erkunden. Die Grafik ist Standardkost, die musikalische Untermalung hat dagegen mehr zu bieten, auch wenn das natürlich Geschmackssache ist. Die erstmalig enthaltene deutsche Sprache gibt sich keine größere Blöße, auch wenn die Charaktere recht einheitlich klingen. So kommt etwa Faris' sehr derbe Ausdrucksweise nicht so gut zur Geltung. Bei Bedarf kann man auch zu einer von mehreren anderen Sprachen wechseln. Des Weiteren hat man eine Schnellspeicher-Funktion eingebaut, mit der man auch ohne Speicherkreis in einem Dungeon abspeichern kann, wobei dieser Spielstand nur einmal ladbar ist. Eine Kaufempfehlung kann für alle ausgesprochen werden, die das Original noch nicht kennen und Interesse an einem zwar keinesfalls überragenden, jedoch mehr als nur durchschnittlichen Rollenspiel haben, bei dem das Gameplay und nicht die Story der größe Pluspunkt ist.

Daniel Büscher

STATEMENT

Linear

Die Idee, Klassiker zum Vollpreis wieder auf den Markt zu bringen und so der Spielerschaft noch ein paar weitere Scheine zu entlocken, ist nicht neu. In diesem Falle ist es aber noch zu verschmerzen, da bislang bestimmt nur wenige die europäische Final Fantasy Anthology oder eine Importversion besitzen und der Titel ja auch inhaltlich etwas überarbeitet wurde. Den Vergleich habe ich mit der Anthology gezogen und viele Unterschiede musste ich teilweise zwar mit der Lupe suchen, vorhanden sind sie aber tatsächlich. Besonders gefallen hat mir das Jobsystem, das in dem leider etwas linear geratenem Storyverlauf für Abwechslung sorgt.

Daniel Büscher

DATEN & FAZIT

FINAL FANTASY V

Publisher:	**Nintendo**
Entwickler:	**Square Enix**
Genre:	**Rollenspiel**
Spieler:	**einer**
USK-Freigabe:	**ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ typisches Final Fantasy-Gameplay
- ▲ vielfältiges Berufssystem
- ▼ nur durchschnittliche Grafik
- ▼ lineare Story

Vielen Dank für das Testmuster an: Nintendo

» 7 von 10 Punkten

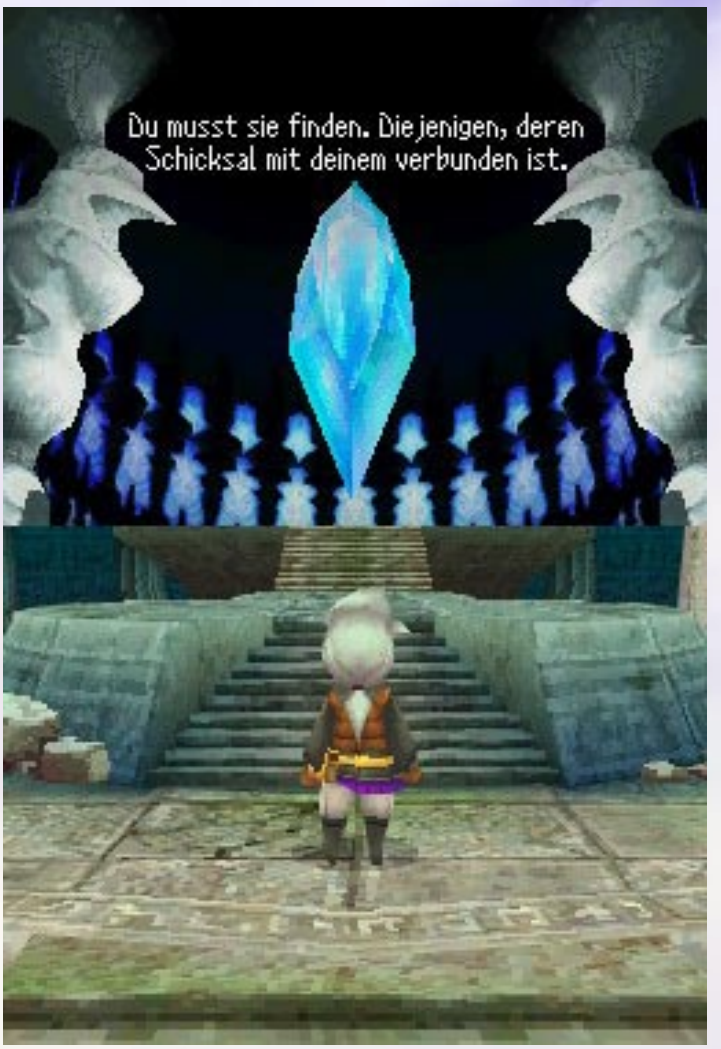
» Final Fantasy V glänzt mit motivierendem Gameplay, geizt aber an Story und großen Neuerungen im Vergleich zum Original.

Bilder/Artworks: Nintendo

FINAL FANTASY III

Zu den zahlreichen Remakes der frühen Final-Fantasy-Teile für den GameBoy gesellt sich nun auch eine Umsetzung des dritten Teils für den DS, der erstmalig 1990 für das NES seinen Weg in die Händlerregale fand. Das runderneuerte Spiel findet ein dreiviertel Jahr nach seiner Veröffentlichung in Japan nun endlich auch seinen Weg nach Deutschland und wir verraten euch, ob sich das Warten gelohnt hat.

» Eure illustre Truppe hat je nach ergriffenen Berufen ein variierendes Äußeres.



» Der Windkristall verkündet euch eure Mission.

Einmal mehr will die Welt von heroischen Kriegern gerettet werden, deren Aufgabe nichts Geringeres verlangt als das Gleichgewicht in der selbigen wieder herzustellen. Zu Beginn des Spiels findet ihr euch in einer obskuren Altarhöhle wieder, die ihr unfreiwillig durch ein Loch auf der Oberfläche betreten habt. Sogleich beginnt die Suche nach dem Ausgang. Bereits jetzt stellen sich euch die ersten Goblins per Zufallskampf in den Weg. Nach dem Sieg gegen den ersten Bossgegner verlautbart der Windkristall euch die Mission und bringt euch zurück auf die Oberfläche. In den nächsten Spielminuten trefft ihr auf die weiteren Karawanenmitglieder, die sich eurer Sache anschließen. Ohne so recht zu wissen, wie sie das Verlangte verwirklichen sollen, machen sich die vier Helden Ingus, Arc, Refia und Luneth auf den Weg, um ihrer Aufgabe, die uns als Videospielern gänzlich neu ist (Achtung Ironie), nachzukommen.

REISE DURCH DIE KONTINENTE

Bei **Final Fantasy III** handelt es sich um ein klassisches Musterrollenspiel. Ihr zieht in einem Team durch die Welt und bekämpft Monsterschar um Monsterschar. In den Kämpfen werden zum einen klassische Angriffe mit Schwertern etc. ausgeführt, zum anderen könnt ihr auch Zaubersprüche entfesseln und Items im rundenbasierten Kampf einmalig verwenden. Die Kämpfe treten zufällig auf, ihr habt also keine Wahl, ob ihr den Monsterscharen entgegen tretet. Dabei haben die einzelnen Gegner natürlich auch bestimmte Stärken und Schwächen, die es zu erkennen gilt. Der Eine ist besonders anfällig für physische Angriffe, aber resistent gegen Erde – bei anderen Monstergenossen sieht es schon wieder ganz anders aus. Welche Kampfstrategie für Bossgegner besonders nützlich ist, erfahrt ihr häufig aus dem Spiel heraus durch Gespräche.

Das Spielgeschehen selbst findet zumeist nur auf dem Touchscreen des DS statt. Der andere Bildschirm bleibt in dieser Zeit einfach leer. Hier wurde einiges an Potenzial verschenkt, denn eine Nutzung welcher Art auch immer (und wenn es nur Statusanzeigen gewesen wären), hätten das Spiel bereichern können. Die Oberwelt, durch die ihr euch bewegt, ähnelt sehr einer großflächigen Karte. Über diese betretet ihr die Dörfer und Dungeons, die dann in einer wesentlich detaillierteren Ansicht dargestellt werden. In ihnen findet auch der Löwenanteil des Spiels statt, über die Oberweltkarte reist ihr nur von A nach B. In Dungeons, wie auch Dörfern gibt es jede Menge zu entdecken. Schilder wollen gelesen, Menschen angesprochen und Geheimnisse entdeckt werden. Von Letzteren gibt es im **Final Fantasy III** besonders viele. Deren Entdeckung funktioniert folgendermaßen: Im Spiel müsst ihr die Zoomfunktion aktivieren, damit eure Umgebung vergrößert dargestellt wird. Befindet sich nun ein Geheimnis in unmittelbarer Nähe, fängt der betreffende Ort an zu glänzen und funkeln. Dann bewegt ihr euren Helden einfach dorthin und nehmt das Geheimnis auf. In aller Regel handelt es sich dabei um Items, von Zeit zu Zeit jedoch auch um Schalter die Geheimgänge aktivieren. Dabei gilt jedoch stets: Je besser versteckt, desto größer der Lohn.

„Das Spielgeschehen selbst findet zumeist nur auf dem Touchscreen des DS statt. Der andere Bildschirm bleibt in dieser Zeit einfach leer. Hier wurde einiges an Potenzial verschenkt."

Eines der wichtigsten Elemente im Spiel ist das Berufssystem. Jeder eurer Charaktere beginnt demnach als Freiberufler und kann später die unterschiedlichsten Richtungen einschlagen. Vom Zwiebelritter bis zum Mönch ist hier alles drin. Dabei stehen insgesamt 23 Berufe zur Auswahl, wobei im Spiel die volle Anzahl erst nach und nach freige-

STATEMENT

Eintauchen

Final Fantasy III hat mir die letzten Tage wirklich verkürzt. Die Reise macht wirklich Spaß und man kann wunderbar in die Spielwelt eintauchen. Einziges echtes Manko waren in meinen Augen die vielen Zufallskämpfe – unterm Strich aber ein klasse Produkt!

Robert Rabe

» Wie es sich für ein RPG gehört, stehen Konversationen neben Kämpfen im Vordergrund.

» Über die Oberwelt erreicht ihr Dungeons und Dörfer.

spielt wird. Besonders wichtig ist die Zusammenstellung der Berufe. Es empfiehlt sich dabei immer einen Heiler mit in der Gruppe zu haben, der in der Not aushelfen kann. Theoretisch kann das Spiel zwar mit jeder x-beliebigen Kombination abgeschlossen werden, man kann aber ganz klar zwischen starken und schwachen Berufszusammenstellungen abgrenzen.

WIE PORTIERT MAN DIE STEUERUNG?

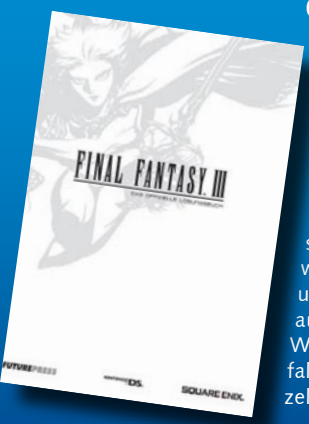
In Sachen Bedienung ist Square-Enix dem Original treu geblieben und hat vorrangig auf eine digitale Steuerung mit Steuerkreuz und Aktionstasten gesetzt. Das funktioniert auch sehr gut, man muss das Rad nicht immer neu erfinden. Zumindest den geringfügigen Einsatz des Touchscreens haben sich die Entwickler aber nicht nehmen lassen und haben Steuermöglichkeiten mittels Stylus hinzugefügt. In den verschachtelten, aber immer logischen Menüs kann dies eine echte Hilfe darstellen, da man so den gewünschten Menüpunkt einfach antippen kann. Da die Schaltflächen aber leider sehr klein geraten sind, muss man a) ein sehr ruhiges Händchen und b) eine sehr ruhige Umgebung zur Verfügung haben. Menüführung per Stylus im Bus ist also nicht zu empfehlen ;-)

SCHÖNHEIT IN DER DRITTEN DIMENSION?

Hauptaugenmerk bei der Umsetzung des Spiels auf den Nintendo DS war die technische Aufwertung. Sowohl grafisch, als auch soundtechnisch hat das Spiel eine Frischzellenkur verpasst bekommen. Auch wenn die Möglichkeiten des DS, was die zwei Bildschirme angeht, nicht voll ausgenutzt wurden, so hat man doch eine ganz ansehnliche, wenn auch teils eckige Grafik auf den Handheld gezaubert. Besonders bei der Nahdarstellung der Charaktere fällt dies negativ ins Auge. Vergleicht man beispielsweise die Artworks in der Anleitung mit den „realen" In-Game Umsetzungen sind diese nur mit sehr viel Fantasie als zusammengehörend zu identifizieren. Abgesehen davon sind als Kritikpunkt die groben Texturen aufzuführen, die aber wohl auf die technischen Limitierungen durch den DS zurückzuführen sind. Den Spielspaß trüben tun diese aber auf keinen Fall, da das Spiel mit viel Liebe zum Detail gemacht wurde. Die Dörfer versprühen den typischen Fantasy-Charme und die Kampfanimationen transportieren die Dynamik im Spielgeschehen gut zum Spieler. Unterm Strich hat die Technikabteilung bei SquareEnix ganze Arbeit geleistet und den Titel gekonnt ins 21. Jahrhundert befördert. Das Spiel ist ein Fest für die

> „Hauptaugenmerk bei der Umsetzung des Spiels auf den Nintendo DS war die technische Aufwertung. Sowohl grafisch, als auch soundtechnisch hat das Spiel eine Frischzellenkur verpasst bekommen."

Info



Gut geholfen

Einen richtig dicken Schinken hat Future Press mit seinem neuesten Werk produziert. Auf satten 313 farbigen und angenehm griffigen Seiten wird euch Square-Enix Rollenspiel ausführlichst vorgestellt.

Kernstück des Spieleberaters ist natürlich der Lösungsweg, der allein mit 127 farbigen und schön illustrierten Seiten zu Buche schlägt. Hier wird der rote Faden durchs Spiel beschrieben und die Gebiete logisch strukturiert in Kapitel aufgegliedert. Ein Abkommen vom „rechten Weg" ist eigentlich nicht möglich. Sehr positiv fallen hierbei auch die Karten auf, die aus einzelnen Screenshots des Spiels zusammengesetzt wurden und so eine nützliche Orientierungshilfe bieten. Auf diesen Karten findet ihr sämtliche wichtige Gegenstände und Einrichtungen (Gasthäuser, Händler etc.) verzeichnet – eine unschätzbare Hilfe, da jede Menge Items in Final Fantasy III gut versteckt sind und ein genauestes Abgrasen des Gebiets verlangen. Diese irgendwann lästige Arbeit kann euch so erspart bleiben. Daneben wird in kurzen Stichpunkten eine Übersicht gegeben, was im jeweiligen Gebiet noch zu tun ist. Dies ist vor allem für diejenigen sinnvoll, die sich nicht den ausführlichen Lösungstext zu Gemüte führen möchten. Abgesehen davon wird eine Empfehlung abgegeben, welche Erfahrungsstufe eure Helden haben sollten, um die Monster im Gebiet besiegen zu können. Eine kurze Aufführung dessen was euch erwartet, findet ihr ebenfalls auf den Seiten des Lösungsweges.

Viel mehr als ein Wegweiser durchs Spiel
Mit der wachsenden Konkurrenz zu kostenlosen Komplettlösungen aus

» Der typische Angriffsbildschirm, in dem eure Karawane und der Feind sich gegenüber stehen.

» Der erste Standardkampf wird noch groß eingeführt.

Augen und rundet diesen Gedanken durch ein ganz besonderes Schmankerl kurz nach dem Einschalten ab. Ein vorgerendertes FMV (Full Motion Video) Intro über beide Bildschirme des DS stimmt euch bestens auf das Spiel ein.

AUCH EIN FEST FÜR DIE SINNE

Auch auf Seiten der Lautsprecher klingen euch melodische Stücke entgegen. Die musikalische Untermalung ist hervorragend und unterstützt die Stimmung im Spiel. Dass bei einem so umfangreichen Rollenspiel das ein oder andere Stück eure Ohren mehrfach beglückt, sollte klar sein. Hätte man für jede Situation eine zusätzliche Melodie komponiert, hätte das Spiel wohl mit zusätzlicher Soundtrack CD ausgeliefert werden müssen. Die ebenso stimmigen, wie atmosphärischen Soundeffekte stehen den Melodien des Spiels dabei in nichts nach.

MOGELPACKUNG

Auf der Schachtel des Spiels prangt das WiFi-Connection Logo. Was denkt man also als Spieler? Gemeinsam mit Freunden online in die Schlacht ziehen und das Böse vernichten! Klassischer Fall von Denkste. Einzig die Möglichkeit, Briefe über das Internet mit anderen Spielern auszutauschen bleibt euch. Im Grunde dürfte also auf der Spielverpackung nur ein Viertel von einem WiFi-Logo zu sehen sein.

Beim Spielen von **Final Fantasy III** erlebt jeder, der schon einmal ein Rollenspiel gespielt hat, ein Dejavu nach dem anderen. Zu viele Dinge, ob die Story oder das altbackende Gameplay hat man einfach schon zu oft gesehen. Kein Wunder, schließlich galt und gilt die Final-Fantasy-Reihe noch immer als Musterrollenspiel und hat das Genre maßgeblich mitgeprägt. Man kann dem Spiel also eigentlich keinen Vorwurf über mangelnde Innovation machen, schließlich war es eine echte Innovation im Erscheinungsjahr. Für heutige Maßstäbe jedoch ist es schlicht bereits etwas angestaubt. Genreneulinge werden sich an diesem Fakt nicht stören, aber alle Alteingesessenen haben schon modernere Ansätze gesehen. Fassen wir also zusammen, bleibt mit **Final Fantasy III** ein technisch herausragender Titel, der uns auf spielerischer Seite zwar einen enormen, aber bereits vielfach gesehenen Umfang bietet.

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

FINAL FANTASY III DS

Publisher:	**Koch Media**
Entwickler:	**Square-Enix**
Genre:	**Rollenspiel**
Spieler:	**einer**
USK-Freigabe:	**ab 6 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ Ein Fest für Augen & Ohren
- ▲ Epische Ausmaße
- ▲ Ausgefuchstes Berufssystem
- ▼ Story altbacken
- ▼ Zu viele Zufallskämpfe
- ▼ Maue WiFi-Connection Unterstützung

Vielen Dank für das Testmuster an: Koch Media

» 8 von 10 Punkten

» Der Besuch auf der Beautyfarm war ein voller Erfolg!

dem Internet, wird für die klassischen Lösungsbücher die Erklärung der Spielmechanik immer wichtiger. Da bei einem Rollenspiel wie Final Fantasy die unzähligen Berufsklassen, Monster und Items den Reiz des Spiels ausmachen, wird ihnen auch ein entsprechend großer Teil im Spieleberater gewidmet. Zunächst wird für Genreeinsteiger das Spielsystem erklärt. Hier werden die einzelnen Bildschirme erläutert und man sagt euch, welches Verhalten sich in welchem Terrain empfiehlt. Im Grunde genommen eine bessere Spielanleitung.
Im Berufskapitel werden, wie ihr euch denken könnt, die Eigenarten der Jobklassen gezeigt. Ihr könnt dem Bereich Allgemeines zum Beruf, ausführliche Parametertabellen, das Zusammenspiel in eurer Gruppe, empfohlene Ausrüstungsgegenstände und die spezifischen Kampfeigenschaften entnehmen.
Der Insiderteil beschäftigt sich mit allen Zusatzinfos und Sidequests, die gelöst werden wollen um den Heldenepos mit 100% abzuschließen. Dazu gehört sowohl eine mathematische Aufschlüsselung des Kampfsystems, als auch eine komplette Händler-Übersicht.
Im Datenteil jagt eine Tabelle die nächste. Hier werden sämtliche Monster und Ausrüstungsgegenstände zahlenwerttechnisch auseinander genommen.

Future Press hat mit dem Spieleberater einmal mehr gewohnt hochwertige Arbeit abgeliefert. Das Entdecken aller Details im Spiel wird im Grunde erst mit dem Kauf des Buches möglich, da viele Geheimnisse einfach unglaublich gut versteckt sind. Bei einem Umfang von stolzen 313 Seiten und einem Preis von 16,99€ kann das Werk auf alle Fälle überzeugen. Freunde spielbegleitender Lektüre können ohne Bedenken zugreifen.

Vielen Dank für das Testmuster an Future Press.

DIDDY KONG RACING DS

Mit Mario Kart DS hat Nintendo die Messlatte für Funracer auf dem Nintendo DS fast schon unerreichbar hoch gelegt. Wird Diddy Kong Racing DS an diese heranreichen können? In unserem Testbericht erfahrt ihr wie gut sich der Affenracer aus dem Hause Rare im Vergleich zu Mario Kart DS schlägt und welche Neuerungen gegenüber der Nintendo 64-Fassung vorhanden sind.

» Eisig: Ob Diddy an Winterreifen dachte?

» Rare? Richtig, die für viele Nintendofans unvergessliche Spieleschmiede aus England, durch Spieleperlen wie **Donkey Kong Country** oder **Banjo Kazooie** bekannt und zu früherer Zeit nicht aus der Nintendo-Welt wegzudenken. Trotz des Verkaufs an Microsoft im Jahre 2002 dürfen die Engländer Spiele für Nintendo-Handhelds (und auch die Virtual Console) entwickeln. So veröffentlichte man nun eine Neuauflage des Nintendo 64-Funracers **Diddy Kong Racing** für den Nintendo DS. Endlich, denn schließlich hatte **Mario Kart DS** lange Zeit keine ernstzunehmende Konkurrenz.

ALTE QUALITÄT?

Diddy Kong Racing konnte schon damals mit einem Abenteuermodus auftrumpfen, welchen es in **Mario Kart 64** nicht gab. Da es sich bei der DS-Fassung lediglich um eine überarbeitete Neuauflage des Klassikers aus dem Jahre 1997 handelt, ist dieser selbstverständlich in nahezu identischer Form auch in der Handheldversion enthalten. Das bösartige Schwein Wizpig sorgt auf der Oberwelt für Unruhe und der Spieler hat die Aufgabe, das schweinische Vorhaben zu stoppen. Dies gelingt nur mit der Magie der goldenen Ballons, die in Rennen gewonnen werden können. Der Spieler darf einen von

» Bringe in Touch-Challenges so viele Ballons wie möglich zum Platzen.

» Die Wassereffekte konnten im Original mehr überzeugen.

acht Charakteren wählen, mit dem man die Story bestreitet. Neben den Affen Diddy Kong, Tiny Kong und Dixie Kong sind auch bekannte Charaktere wie Tiger Timber, Krokodil Krunch, Dachs Bumper, Schildkröte Tiptup oder Mäuschen Pipsy schon zu Beginn auswählbar. Zudem sind vier weitere Fahrer freispielbar. Somit bietet die DS-Fassung einige neue Charaktere, wobei erwähnt werden muss, dass beispielsweise Banjo nicht mehr mit von der Partie ist. Mit dem ausgewählten Fahrer gilt es Ballons zu sammeln und Endbosse zu besiegen, um Zutritt zu Wizpigs Gebiet zu erhalten. Auf der Oberwelt findet man Haupttore, die jeweils verschiedene Rennen und einen Endboss bereithalten. An Umfang mangelte es **Diddy Kong Racing** schon auf dem Nintendo 64 nicht und auch die Nintendo DS-Fassung unterhält für lange Zeit, zumal auch viele neue Secrets für Langzeitmotivation sorgen. Nicht alle Haupttore lassen sich direkt öffnen. Eine Zahl auf einem Tor verrät, wie viele goldene Ballons notwendig sind, um es zu öffnen und somit Zutritt zu neuen Rennen zu erhalten. Nachdem alle Rennen in einem Tor einmal gemeistert wurden, erhält man Zutritt zum Endboss. Ist dieser besiegt, gilt es jedes Rennen in Form einer Touch-Challenge noch einmal zu absolvieren. In der Nintendo 64-Fassung handelte es sich anstelle dessen um ein normales Rennen, wobei man neben der Pflicht Erster zu werden, auch eine bestimmte Anzahl Silbermünzen während der Fahrt sammeln musste. Man fliegt dabei auf einem magischen Teppich automatisch durch eine Strecke und bringt durch ein einfaches Antippen des Touchscreens Ballons zum Platzen, die an verschiedenen Stellen zu finden sind. Dabei gilt es eine bestimmte Anzahl an Ballons zum Platzen zu bringen. Je nach Anzahl erhält man so Bronze, Silber oder Gold für die erbrachte Leistung. Eine Touch-Challenge ist erst dann gemeistert, wenn mindestens Bronze geschafft wurde. Grafisch steht die DS-Version der Nintendo 64-Fassung in nichts nach. Zwar wirken die Texturen bei näherem Hinsehen verpixelt, doch daran dürfte man sich als DS-Spieler bereits gewöhnt haben. Dafür wirken sie nicht so matschig, wie es in der Version aus dem Jahre 1997 der Fall war. Insgesamt bietet **Diddy Kong Racing** auch auf dem Nintendo DS eine sehenswerte Grafik, die flüssig über die beiden Bildschirme daher kommt. Gegenüber der N64-Fassung mussten allerdings die Wassereffekte leichte Abstriche hinnehmen, dafür bekommt man allerdings mehr Details zu sehen.

„Insgesamt bietet Diddy Kong Racing auch auf dem Nintendo DS eine sehenswerte Grafik, die flüssig über die beiden Bildschirme daher kommt."

AFFE VS. KLEMPNER

Trotz der Tatsache, dass sowohl **Diddy Kong Racing** als auch **Mario Kart DS** zur Kategorie Funracer gehören, sind die Unterschiede zwischen den beiden Spielen nicht unerheblich. Der Rare-Racer verfügt im Gegensatz zu **Mario Kart DS** über einen Abenteuermodus, verschiedene Vehikel wie Kart, Hovercraft und Flugzeug sowie Upgrademöglichkeiten für jedes dieser Fahrzeuge. Auch hat der Touchscreen im Spiel einen größeren Nutzen, als bei **Mario Kart DS**. Leider wird dieser jedoch nicht immer sinnvoll genutzt. Sehr negativ fällt auf, dass für einen Superstart der Touchscreen genutzt werden muss. So muss bei Nutzung eines Karts bei

STATEMENT

Unterfordert

Aufgrund der Tatsache, dass ich schon die Nintendo 64-Version von Diddy Kong Racing verschlungen habe, war die Vorfreude auf die Neuauflage für den Nintendo DS groß. Und ich wurde nicht enttäuscht. Man bekommt viele Neuerungen geboten, die allerdings nicht alle hätten sein müssen. So kann ich mich mit dem Schnellstartsystem nicht anfreunden. Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad um einiges gesenkt, sodass man sich stets unterfordert fühlt. Dennoch gehört das Spiel zu den besten Funracern, die je auf den Markt gebracht wurden. Kenner können übrigens ebenfalls zugreifen. Durch die vielen Neuerungen wird man nie gelangweilt und der gelungene Onlinemodus tut sein Übriges

Damian Figoluszka

» Wer im Flieger durch Ringe fliegt, bekommt zusätzlichen Boost.

» Robbe vs. Affe: Wer erreicht als Erster das Ziel?

STATEMENT

Kult?

Juhui, Rare ist wieder mal mit einem Spiel vertreten, in dem ein Nintendo-Charakter Hauptdarsteller ist. Das war zumindest mein erster Gedanke. Nach einiger Spielzeit wurde aus dem Juhui ein bäää, denn die von Rare eingebauten Neuerungen haben dem Spiel mehr geschadet als geholfen. Dieses blöde Gas geben mit dem Stylus am Beginn jedes Rennens ... und wieso mussten sie den großen Blauen Elefanten eine neue Stimme geben? Die alte war Kult! Trotzdem, das Spiel selbst ist nicht schlecht geworden, doch wer die N64-Fassung besitzt muss es nicht umbedingt haben.

Emanuel Liesinger

Rennstart ein Reifen auf dem unteren Bildschirm schnell gedreht werden, um einen Blitzstart hinzulegen. Doch stellt sich dabei die Frage: Wie soll man gleichzeitig das Rad drehen und beschleunigen? Beim Flieger muss bei Rennstart mittels Kreisbewegungen auf dem Touchscreen der Propeller angeworfen werden, wobei das gleiche Problem für Frust sorgt. Einzig der Schnellstart mit dem Hovercraft ist verschmerzbar. Hier muss kräftig in das Mikrofon gepustet werden und schwups, fährt man der Konkurrenz davon. Der nächste erwähnenswerte Punkt ist der Schwierigkeitsgrad. Um bei **Mario Kart DS** alle Goldpokale zu erlangen, bedarf es einem ausgezeichneten fahrerischen Können. Rare hingegen hat den Schwierigkeitsgrad sehr niedrig gehalten, sodass man mühelos die Konkurrenz hinter sich lässt. Dies liegt unter anderem an der Tatsache, dass die Fahrzeuge leistungstechnisch verbessert werden können. Hierfür muss im Abenteuermodus der blaue Flaschengeist Taj besucht werden, der nun im zentralen Punkt der Oberwelt sein eigenes Zelt besitzt. Dort findet man seine Flasche, an der auf dem Touchscreen gerubbelt werden muss, um ihn aus dieser herauszuholen. Mit blauen Münzen als Währung, die während der Rennen gesammelt werden können, kann man sich bei Taj unter anderem Fahrzeugupgrades kaufen. Ebenso wie Tajs Zelt gab es diese Möglichkeit in der Nintendo 64-Fassung von **Diddy Kong Racing** nicht.

„In der Nintendo 64-Fassung steuerte sich das Luftkissenboot um einiges präziser. Auch die Steuerung des Fliegers lässt arg zu wünschen übrig, sodass man sich einen Analogstick wie beim Nintendo 64 zurück wünscht. “

Neben der Beschleunigung kann auch die Lenkung verbessert werden. Dies ist insbesondere beim Hovercraft Pflicht. Das Luftkissenboot lässt sich andernfalls nur sehr schwammig mit dem Steuerkreuz steuern. In der Nintendo 64-Fassung hingegen steuerte sich das Luftkissenboot um einiges präziser. Auch die Steuerung des Fliegers lässt arg zu wünschen übrig, sodass man sich einen Analogstick wie beim Nintendo 64 zurück wünscht. Rein von der Steuerung her kann also gesagt werden, dass **Mario Kart DS** in diesem Punkt die Nase vorn hat. Ein weiterer Faktor, bei dem **Mario Kart** den Rare-Racer hinter sich lässt, ist das Geschwindigkeitsgefühl. In **Mario Kart DS** ist man um einiges flotter unterwegs und auch die Strecken sind länger. Dafür bietet **Diddy Kong Racing** weitaus mehr Umfang. Dies liegt vor allem am Abenteuermodus, der für lange Zeit unterhält. Insgesamt sind 24 Strecken vorhanden, zudem viele Secrets, eine erkundbare Oberwelt, ein lokaler Multiplayermodus sowie WiFi-Spielmodi. Onlinespiele sind sogar mit bis zu fünf Gegnern möglich, allerdings werden nur sehr selten so viele gefunden. Dennoch kann man die Entwickler dafür loben, denn nicht jedes WiFi-Spiel ermöglicht Rennen mit bis zu sechs Spielern. So zieht **Mario Kart DS**, bei dem nur vier Spieler gleichzeitig in einem Onlinerennen auf der Strecke sein können, hier den Kürzeren.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

DIDDY KONG RACING DS

Publisher:	**Nintendo**
Entwickler:	**Rare/Nintendo**
Genre:	**Funracer**
Spieler:	**1-6**
USK-Freigabe:	**ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ großer Umfang
- ▲ gute Grafik
- ▲ gelungener WiFi-Modus
- ▼ Steuerung beim Hovercraft und Flugzeug
- ▼ schwache Story
- ▼ einige Verschlimmbesserungen

Vielen Dank für das Testmuster an: NIntendo

» 8 von 10 Punkten

» Gute Umsetzung des N64-Klassikers mit vielen Neuerungen, die allerdings nicht alle geglückt sind.

Bilder/Artworks: Nintendo

PICROSS DS

Nach zwölf Jahren Abstinenz des Logikpuzzlees bringt Nintendo endlich auch hierzulande wieder eine Ausgabe des Spiels Picross auf den Markt. Das Spiel basiert auf Nonogrammen, ein 1987 von der Japanerin Non Ishida erfundenes Logikrätsel.

» Picross ist die Abkürzung für Picture Crosswords, also Bilder-Kreuzworträtsel. Ein Picross besteht aus einem meist quadratischem Feld. Im Spiel ist eine Seite des Quadrats immer fünf, zehn, 15 oder 20 Quadrate hoch. Jede dieser Reihen des Quadrats hat daneben eine Zahl stehen, die anzeigt, wie viele Quadrate in dieser Reihe ausgefüllt werden müssen. Mithilfe dieser Zahlen und etwas Logik muss man nun versuchen das komplette Picrossbild zu vervollständigen. Wer möchte kann auch am Anfang Tipps nutzen, die einem je eine zufällig ausgewählte horizontale und vertikale Reihe komplett ausfüllen. Zu Beginn des Spieles werden Fehler noch angezeigt und mit einer Zeitstrafe geahndet, später jedoch muss man die Picross komplett alleine lösen, und wenn man Pech hat kann ein einziges falsch gesetztes Quadrat die komplette Lösung zerstören.

EXTRAS?

Picross DS hält einige Extras bereit, damit dem Spieler damit nie langweilig wird. So gibt es zum Beispiel einen Puzzleeditor, mit dessen Hilfe man eigene Picross erstellen kann, oder ein tägliches Picross-Training, bei dem man im Stil von **Gehirn-Jogging** alle paar Tage eine neue Trainingsart dazu bekommt. Außerdem besitzt das Spiel einen Online-Modus, in dem man gegen einen Spieler oder Freund in zwei aufeinander folgenden Picross antreten kann um herauszufinden, wer der schnellere Puzzler ist. Wer die über 300 im Spiel enthaltenen Puzzles gelöst hat, kann sich auch noch über die Nintendo WiFi-Connection Picross-Klassiker aus **Mario's Picross** vom GameBoy und den nur in Japan erschienenen **Mario's Super Picross** und **Picross NP 1-8** herunterladen. Nintendo fügt diesem Download-Service wöchentlich neue Picross hinzu.

Emanuel Liesinger

STATEMENT

Kult?

Für mich war Picross schon immer ein Spiel das mich an den GameBoy gefesselt hat und ich habe mir schon länger gedacht, dass sich der DS perfekt für eine Umsetzung eignen würde. Ich hätte allerdings nicht erwartet, dass Nintendo das Spiel nach so langer Pause auch wieder außerhalb Japans veröffentlichen würde. Doch hier ist es nun, und ich bin wieder süchtig.

Emanuel Liesinger

DATEN & FAZIT

PICROSS DS

Publisher:	**Nintendo**
Entwickler:	**Jupiter**
Genre:	**Logik/Puzzle**
Spieler:	**1-5**
USK-Freigabe:	**ohne Altb.**

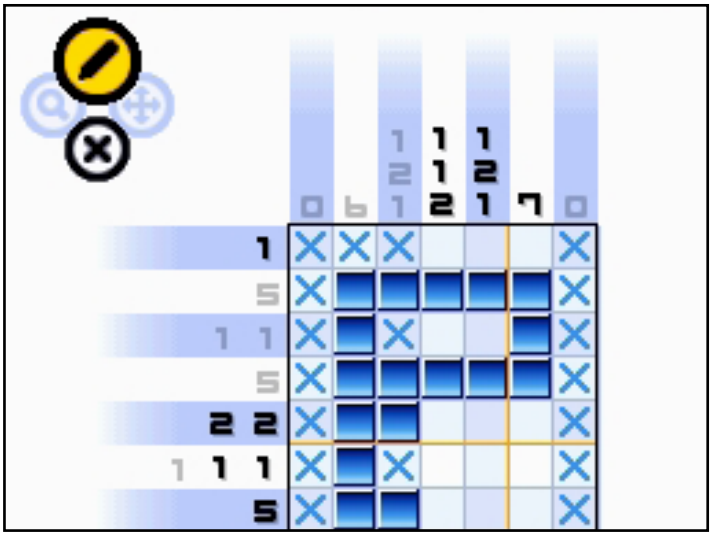
PRO & CONTRA

- ▲ Downloadbare Klassiker
- ▲ Perfekt für den Touchscreen
- ▲ Über 300 Picross
- ▼ Nichts für Puzzle-Hasser
- ▼ Nur zwei Spieler Online

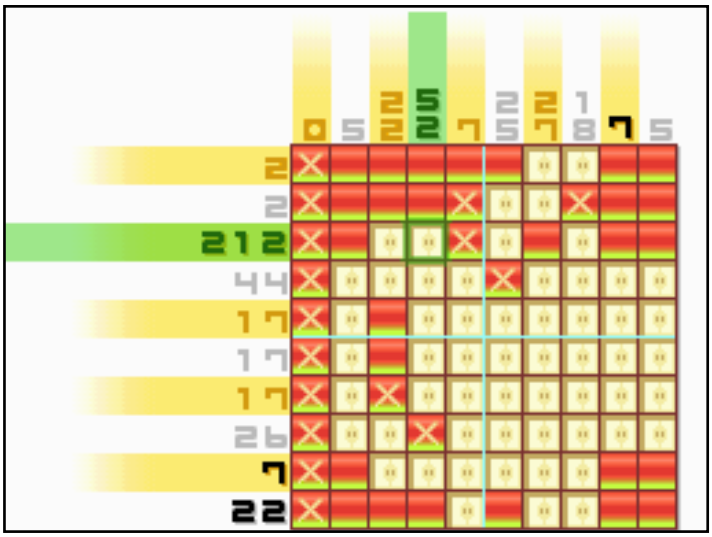
Vielen Dank für das Testmuster an: NIntendo

» **7** von 10 Punkten

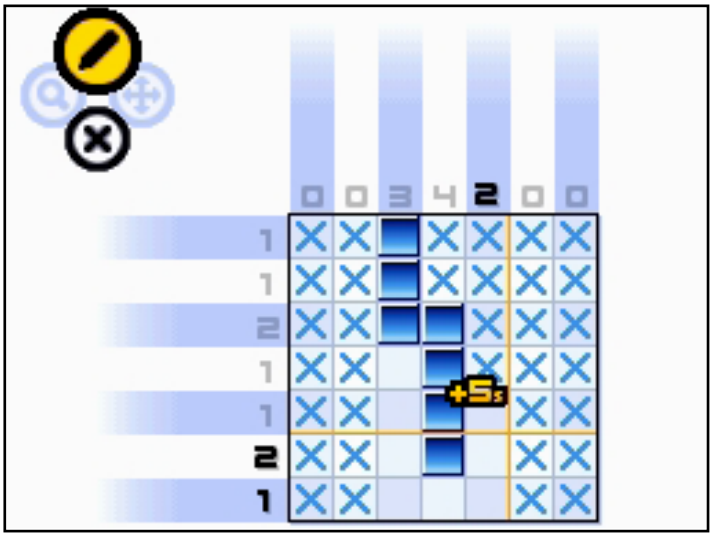
» **Interessantes Puzzlespiel für Zwischendurch**



» Wer findet heraus, welche der restlichen Quadrate ausgefüllt werden müssen?



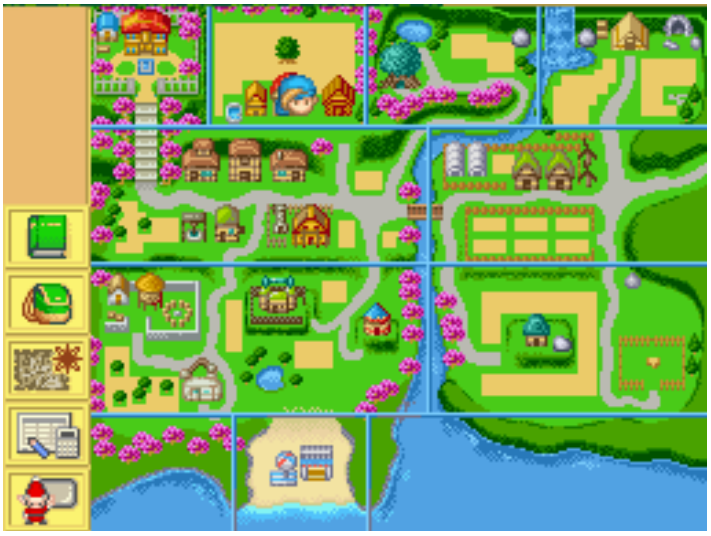
» Probiert es selbst aus: Druckt dieses Bild aus und löst das Picross.



» Im Tagestest geht es oft nur um Schnelligkeit.

Bilder: Nintendo

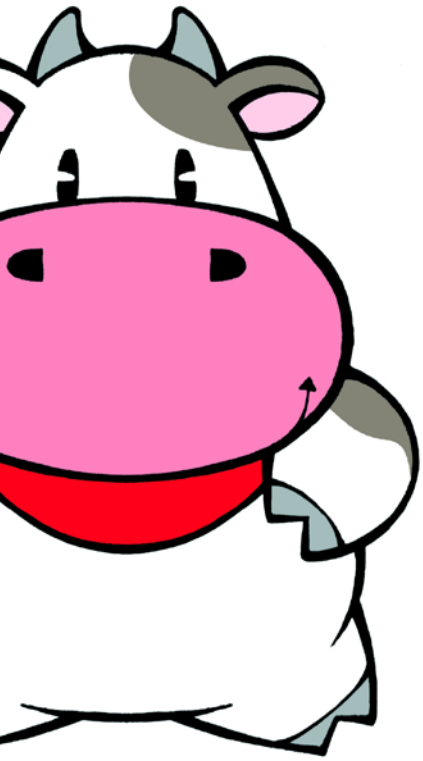
» Euer Hund und eure Katze gehören zum Inventar des Bauernhofs.



» Hier die Übersichtskarte des Vergissmeinnicht-Tals.

HARVEST MOON DS

Das tägliche Brötchenverdienen eines allein schuftenden Bauern ist keine Tätigkeit für jedermann. Dank der Farmsimulation Harvest Moon, die 1996 erstmalig für das SNES erschien, wurde das rurale Leben auch für Großstädter zugänglich – mit großem Erfolg. Bis heute erschienen insgesamt 18 Ableger der Serie für die unterschiedlichsten Plattformen. Auch in der DS-Variante heißt es wieder Pflanzen pflegen, Tiere füttern und Familie gründen. Warum auch der neueste Handheld-Ableger wieder ein Spaßbringer ist, verrät unser Test.



» Wie immer übernehmt ihr im Spiel eine heruntergekommene Farm, die auf Vordermann gebracht werden will. Dabei gibt es in der DS-Variante eine etwas aufgezwungene Story: Die Hexenprinzessin hat nämlich mehr oder weniger unabsichtlich die Erntegöttin verzaubert. Nun ist es unter anderem eure Aufgabe, durch fleißiges Wirtschaften die verbannte Gottheit wieder zurück zu bringen. Für das eigentliche Spiel hat die Geschichte aber keine tief greifenden Auswirkungen.

SCHAFFE, SCHAFFE, HÄUSLE BAUE'

Im Vergissmeinnicht-Tal gibt es jede Menge zu tun. Zunächst einmal wird euch in einer recht langweiligen Sequenz die Story des Spiels näher gebracht. Habt ihr die Einführung überstanden, kann das eigentliche Spiel endlich beginnen. Ihr beginnt mit sporadischer Ausrüstung: In eurem Rucksack befinden sich 500 Geldstücke, zwei Beutel Rübensamen, sowie Arbeitsmittel für den Feldbau. Damit wird auch sofort losgezogen. Der Acker wird von Gestrüpp befreit, herumliegende Steine und Äste bearbeitet ihr mit Hammer und Axt. Die so gesammelten Materialien können später zum Gebäudebau verwendet werden. Im Anschluss geht's mit der Hacke weiter, das Feld wird urbar gemacht. Dann säht ihr einfach den Samen aus und fertig. In den nächsten Tagen müsst ihr nur noch bewässern, um schließlich buchstäblich die Früchte eurer Arbeit ernten zu können. Dieses System gibt es bereits seit dem Ur-**Harvest Moon** und entsprechend bewährt funktioniert es.

Den zweiten großen Teil des Spiels macht die Viehzucht aus. Hühner, Enten, Kühe und Schafe wollen gehalten werden – wobei gilt: je größer das Tier, desto größer der zu betreibende Aufwand aber auch der potenzielle Profit. Dabei erfordert jedes Tier besondere Fürsorge: Die Ente will einen Teich haben, die Kuh eine Wiese zum Grasen. Hier kann man als besonderes Feature des DS-Ablegers das Vieh dank des Touchscreens nach Lust und Laune Waschen wie Streicheln.

Das Spiel bietet aus landwirtschaftlicher Sicht natürlich noch weitere Finessen, die für ordentlich Langzeitmotivation und Spielspaß sorgen. Man kann sämtliche Werkzeuge beim Schmied aufwerten, Krankheiten bei Tieren kurieren und den eigenen Bauernhof ausbauen. Die Möglichkeiten sind schier unendlich und jeder hat die Möglichkeit, seinen grünen Daumen voll auszuleben.

Neben den beruflichen Verpflichtungen darf in **Harvest Moon DS** auch das Privatleben nicht zu kurz kommen. Dabei ist es zwingend notwendig, ein Mädchen aus dem benachbarten Dorf zu heiraten, um die Erntegöttin zurück ins Vergissmeinnicht-Tal zu holen. Dazu muss die Angebetete natürlich zuerst kräftig umworben werden. Haben dann schließlich die Hochzeitsglocken geläutet, ist es auch möglich, eigene Kinder zu bekommen. Auch eure Kochkünste fordert das Spiel, denn ihr könnt ein ganzes Menü

» Entsprechend der Jahreszeiten verändert sich die Spielumgebung.

an Gerichten für Frau und Freunde zaubern.

SPIELEN MIT DEM GRÜNEN STYLUS

Den Hauptteil der Steuereingaben gebt ihr über Steuerkreuz ein. Das funktioniert sehr gut. Die Menüführung wird über den Touchscreen geregelt, eine Methode, die in letzter Zeit mehr und mehr Schule zu machen scheint. Leider sind aber auch hier die Schaltflächen teils etwas zu klein geraten – obwohl eigentlich noch mehr Platz auf dem Bildschirm gewesen wäre. Durch nette Gimmicks wie das Tierestreicheln wird die Steuerung interessanter und bietet den einen oder anderen Aha-Effekt.

TECHNISCHER DURCHSCHNITT

Technisch spielt **Harvest Moon DS** auf GBA-Niveau und nutzt die Hardware-Möglichkeiten des Handhelds nicht aus. Es gibt weder 3D-Effekte, noch vorgerenderte Videos. Das ist aber auch gar nicht weiter schlimm, da man durch die vielmals erprobte Vogelperspektive stets den Überblick behält. Abgesehen davon fängt die Darstellung den Charme des Bauernhofs gut ein und ist farbenfroh, so dass es an der Grafik nichts zu kritteln gibt.

Die Musik des Spiels dudelt förmlich vor sich hin und ist nicht der Rede wert. Einerseits stört sie nie, andererseits verpasst ihr auch nichts, wenn ihr zum Lautstärkeregler greift.

Das Urteil für Harvest Moon DS fällt eindeutig aus: Jeder, der nicht allergisch auf Bauernhöfe reagiert, kann das Spiel aus den Pranken des Händlers befreien. Falls man einen der unmittelbaren Vorgänger der Serie besitzt, sollte man sich den Kauf jedoch zweimal überlegen, da die Spielinhalte mehr oder weniger identisch sind.

Robert Rabe

„Es zwingend notwendig, ein Mädchen aus dem benachbarten Dorf zu heiraten, um die Erntegöttin zurück ins Vergissmeinnicht-Tal zu holen."

STATEMENT

Abschalten

Bei Harvest Moon DS kann man wunderbar abschalten. Es hat mich sehr schnell eingefangen und macht ungemein süchtig. Man will seinen Hof immer weiter ausbauen und sich sein eigenes, kleines Agrarimperium aufbauen. Ganz ohne die Macht geht es hier allerdings auch nicht, schließlich artet das Bewässern und Abernten irgendwann in Arbeit aus und wird monoton. Man wird das Spiel also weniger fünf Stunden am Stück spielen, sondern viel mehr eine halbe Stunde zur Pause.

Robert Rabe

» Mit Hilfe der Touchscreen-Handschuhe könnt ihr eure Nutztiere streicheln. Die Kuh wird euch die Massage mit Milch danken.

DATEN & FAZIT

HARVEST MOON DS

Publisher:	**Nintendo**
Entwickler:	**Rising Star Games**
Genre:	**Simulation**
Spieler:	**einer**
USK-Freigabe:	**ohne Altb.**

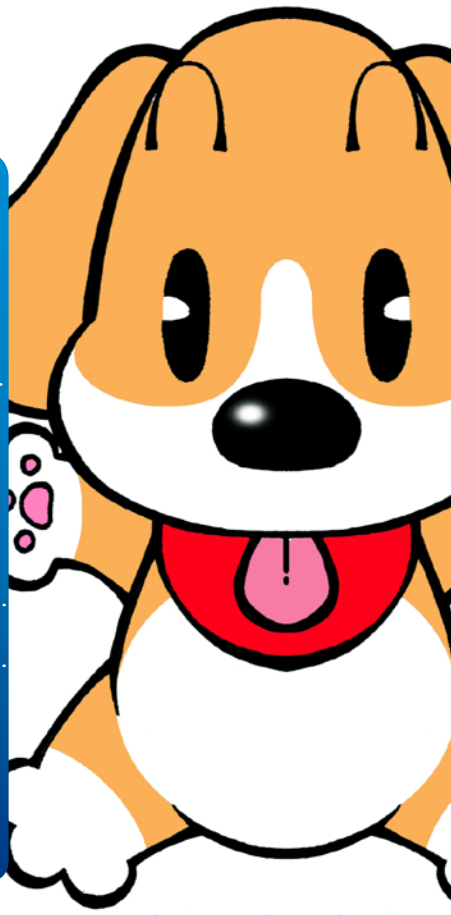
PRO & CONTRA

- ▲ tausend Dinge zu tun
- ▲ Aufbau des Hofes macht ungemein Spaß
- ▲ Speichern immer möglich
- ▼ Veraltete Technik
- ▼ Spielinhalt altbacken
- ▼ Überflüssige Story

Vielen Dank für das Testmuster an: NIntendo

7 von 10 Punkten

» **Urlaub auf dem Bauernhof ist eine Überlegung wert.**



Bilder/Artworks: Nintendo

HOTEL DUSK ROOM 215

Nach Another Code legen die Entwickler von Cing kräftig nach. Man ist sich dem Point-and-Click-Adventure treu geblieben und liefert mit Hotel Dusk einen interaktiven Krimi ab, der fasziniert, unterhält und den man nicht mehr aus der Hand legen möchte, bis man das letzte Rätsel gelöst hat.

» Per Touchscreen wird euer Ego durch den Raum gesteuert.

» In den Dialogszenen ist Hyde immer auf dem linken Bildschirm zu sehen ...

» ... während für den Gesprächspartner der rechte Bildschirm reserviert ist.

» In der Rolle des Kyle Hyde deckt ihr in einem heruntergekommenen Hotel der siebziger Jahre die kleinen und großen Geheimnisse der Hotelgäste auf und merkt, dass dies alles der Schlüssel zu euren eigenen Fragen ist.

Kyle Hyde war einst ein Polizist bei der New Yorker Polizei. Nach einem Zwischenfall gab er jedoch dieses Amt auf und arbeitet seitdem für eine kleine Firma als Vertreter. Nichts ahnend kehrt er aus beruflichen Gründen in das Hotel Dusk ein und muss feststellen, dass ihn seine Vergangenheit einholt …

REDEN IST GOLD

Als Protagonist Kyle Hyde durchstreift ihr das Hotel, redet mit Personen und stellt einige Ungereimtheiten fest, die es zu lösen gilt. Auf dem Touchscreen ist in den Erkundungsteilen ein Ausschnitt der Hotelkarte zu sehen. Mit dem Touchpen könnt ihr darauf einen Punkt bewegen, der Hyde darstellen soll. Auf dem normalen Bildschirm seht ihr dann die Umgebung, in der ihr euch gerade bewegt, dreidimensional animiert. Durch Optionen, die per Touchscreen ausgeführt werden, könnt ihr bestimmte Stellen genauer anschauen oder Gegenstände bewegen und betrachten.

Hotel Dusk liest sich wie ein Buch. Nicht nur, dass der Nintendo DS, um 90 Grad gedreht, senkrecht gehalten wird, auch die langen und zahlreichen Dialoge im Spiel unterstreichen dies. In Dialogszenen ist der linke Bildschirm immer für Kyle Hyde reserviert, während auf dem Touchscreen euer Gesprächspartner abgebildet ist. Jeder Hotelgast hat eine Geschichte zu erzählen, die ihr erst nach und nach aufdecken könnt. Redet ihr mit ihnen, könnt ihr ihnen auch vorgegebene Fragen stellen. Doch Vorsicht: Verärgert euren Gesprächspartner nicht, indem ihr scharfe Fragen stellt oder unpassende Antworten gebt. Dies endet nämlich meistens damit, dass das Gespräch abrupt endet und Hyde des Hotels verwiesen wird. Es empfiehlt sich also immer, die Gespräche genau mitzuverfolgen, um nicht nur kluge Dialoge führen zu können, sondern auch um Wissen zu erlangen, das ihr benötigt um im Spiel weiterzukommen.

SESAM ÖFFNE DICH!

Neben den vielen Dialogen, die die Geschichte immer weiter vorantreiben, sind ein weiterer wichtiger Faktor des Spiels die Rätseleinlagen. So redet zum Beispiel der Besitzer des Hotels erst wieder mit euch, nachdem ihr euer Zimmer bezahlt habt. Dummerweise befindet sich euer Geld aber in einem Koffer, dessen Schlüssel für das Schloss abgebrochen ist. Um ihn zu öffnen bräuchtet ihr einen dicken Draht. In seinem Zimmer entdeckt Hyde einen befestigen Kleiderbügel, der die ideale Drahtdicke hat. Jetzt bräuchte man nur eine Zange um ein Stück davon herausschneiden zu können …

Im Verlauf des Spiels wird zum Lösen der Rätsel von allen Features des Nintendo DS Gebrauch gemacht. Cing

» Hier ist es offesntlich, was zu tun ist. Nicht alle Rätsel sind so einfach wie Puzzle lösen.

» Im Notizbuch könnt ihr selbstverfasste Notizen hinterlegen.

zeigt einmal mehr, wie kreativ sie dabei in der Gestaltung und Lösung der Rätsel umgegangen sind. Ein letztes Beispiel: Ein Hotelgast hat das Bewusstsein verloren und ist umgefallen. Hyde soll ihn nun durch Beatmung wieder aufwecken. Was liegt dort näher als in das Mikrofon des DS zu pusten? Das allein reicht aber noch nicht aus, da Kyle sich nicht zu Person heruntergebeugt hat. Ihr müsst irgendeinen Lösungsweg finden, ihn vom linken Bildschirm näher zum rechten zu bringen. Die Lösung ist dabei so genial einfach …

„Es zwingend notwendig, ein Mädchen aus dem benachbarten Dorf zu heiraten, um die Erntegöttin zurück ins Vergissmeinnicht-Tal zu holen."

KUNTERBUNT?

Grafisch hat man sich einiges einfallen lassen. Neben der flachen Karte gibt es immer eine 3D-modellierte Umgebung, in der ihr euch gerade befindet. Da das ganze Spiel nur in dem Hotel angesiedelt ist, darf man nicht zu viel Gestaltungsvielfalt erwarten. Trotzdem hat Cing versucht, das Beste daraus zu machen und neben üblichen Hotelräumen euch auch die Freiheit gegeben, Räume und Zimmer des Hotels zu betreten, wie etwa die Küche oder einen Abstellraum, die eigentlich nicht besucht werden müssen, da sie für den Spielverlauf nicht von Bedeutung sind. Die Personen sind durch die Reihe hinweg zweidimensionale animierte Avatare im schlichten, aber dennoch außergewöhnlichen Schwarz-Weiß-Stil. Sie wirken wie frisch mit dem Bleistift dahin gemalt. Trotz dieser Beschränktheit auf einer Ebene, sind die Personen lebendig, da passend zum Gespräch immer andere Bilder des Charakters angezeigt werden, wie er etwa mit der Mimik spielt oder gestikuliert. Eine perfekte Abrundung der Präsentation stellt der Sound dar. Wenn ihr tief in ein Gespräch verwickelt seid und alles auf einen Höhepunkt hinausarbeitet, ist dies auch durch die Hintergrundmusik bemerkbar, die sich der Gesprächssituation angepasst hat und kurz vor dem Höhepunkt die Stimmung durch Klopfgeräusche anheizt, so wie euer Herzschlag, der mit voranschreitender Spielzeit durch die erzeugte Spannung immer weiter in die Höhe getrieben wird.

Hotel Dusk ist kein Spiel im üblichen Sinne. Die langen Dialoge machen die Mehrheit der Spielzeit aus. Jedes Gespräch sollte aufmerksam mitverfolgt werden, damit keine wichtigen Details von euch unterschlagen werden. Wer die Lesebrille also nur selten aufsetzt, dem wird diese Präsentation nicht gefallen. Alle andere erwartet ein spannender Roman, der zwar mit einer langen Einleitung zunächst langweilig erscheint, dann aber immer mehr an Spannung aufbauen kann.

STATEMENT

Abschalten

Als Fan ausgefallener Spiele musste ich mir natürlich auch Hotel Dusk: Room 215 zulegen, und war positiv überascht. Cing hat aus den Fehlern von Another Code gelernt und aus Hotel Dusk einen einwandfreien, spannenden Krimi gemacht der einen an den DS fesselt. Wiederspielwert hat das Spiel leider so gut wie keinen, aber welcher Krimi hat das schon.

Emanuel Liesinger

DATEN & FAZIT

HOTEL DUSK ROOM 215

Publisher:	**Nintendo**
Entwickler:	**Cing**
Genre:	**Point & Click Adv.**
Spieler:	**einer**
USK-Freigabe:	**ohne Altb.**

PRO & CONTRA

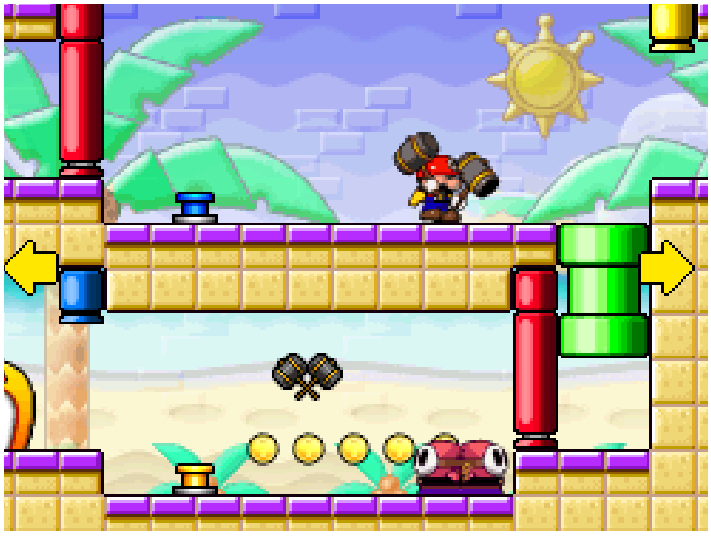
- ▲ spannend bis zur letzten Minute
- ▲ hervoragendes Charakterdesign
- ▲ DS-Features werden optimal genutzt
- ▼ zu viel Text
- ▼ Rätsel manchmal zu leicht

Vielen Dank für das Testmuster an: NIntendo

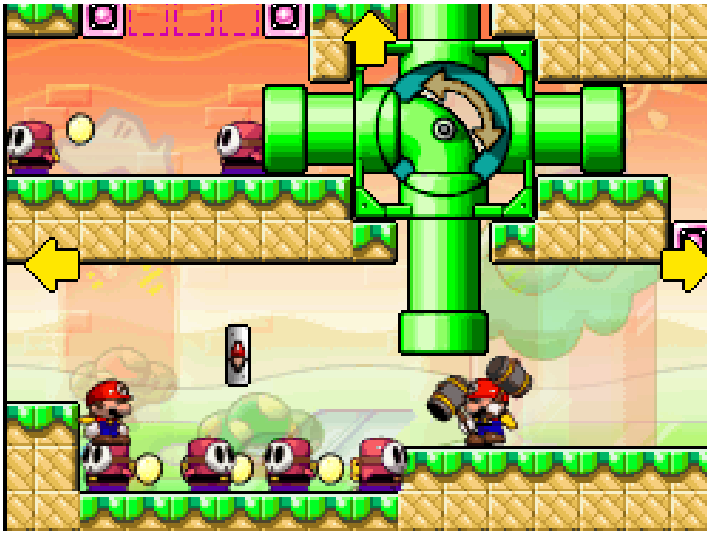
8 von 10 Punkten

» **Bücherwürmer und Hobbydetektive erwartet ein spannender Fall.**

Bilder/Artworks: Nintendo



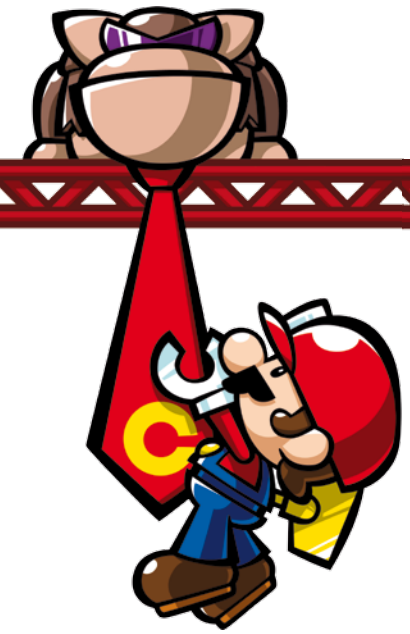
» Farbige Sperren können durch Schalter ausgelöst werden.



» Mit dem Hammer geht's ab in die Menge.

MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS

Nintendo Software Technology Corporation, das Entwicklerteam von Spielen wie Metroid Prime Hunters, 1080° Avalanche oder Project H.A.M.M.E.R. setzt ihren Erfolgstitel von 2004 fort, geht aber mit dem zweiten Teil mehr in Richtung eines mit dem Stil von Lemmings angehauchtem Puzzle.



» Die größte Überraschung in der Story ist, dass in diesem Mario-Spiel nicht Prinzessin Peach entführt wird – die Entwickler haben Pauline aus dem Ruhestand geholt und somit auch etwas Abwechslung in das Entführungsgeschäft des Affen Donkey Kong gebracht. Die im ersten Teil gegründete Firma von Klempner Mario läuft offenbar so gut, dass er nicht nur neue Figuren wie Mini-Toads und Mini-DKs herstellt, sondern auch einen Vergnügungspark eröffnet, die Super Mini Mario World.

„Das Spiel ignoriert die Tasten des Nintendo DS fast vollständig. Es ist nur möglich, mit dem Steuerkreuz das Sichtfeld zu verschieben und mit der Taste R einen Zielfaden in den Bosslevels einzublenden."

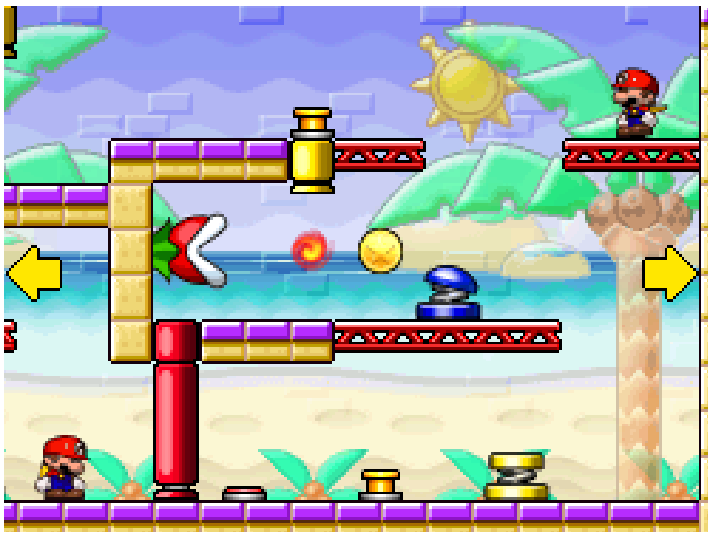
Als Stargast bei der Eröffnung ist Pauline eingeladen, welche die Ehre hat, das rote Band zu durchschneiden. Doch als Mario Pauline einen seiner Mini-Marios geben will, wird Donkey Kong, welcher Pauline immer noch liebt, eifersüchtig, springt auf die Bühne und will ihr einen Mini-DK geben. Doch als Pauline sich dann für Marios Geschenk entscheidet, bricht sie DKs Herz, was ihn dazu bringt, sie sich zu schnappen und mit ihr in den Aufzug der Fabrik zu verschwinden. Da er im obersten Stockwerk offenbar den Lift blockiert hat, kann Mario ihm nicht folgen und schickt aufgrund dessen seine Mini-Marios los um Pauline zu retten.

SUPER MINI-MARIO TOY

Das Spiel ignoriert die Tasten des Nintendo DS fast vollständig. Es ist nur möglich, mit dem Steuerkreuz das Sichtfeld zu verschieben und mit der Taste R einen Zielfaden in den Bosslevels einzublenden. Der Rest der Spielmechanik baut vollkommen auf dem Touchscreen auf. Das Spiel wird – wie auch schon seine Vorgänger – seitlich betrachtet. Im Level sind auf unterschiedlichen Punkten Mini-Marios verteilt, die man möglichst alle ins Ziel bringen muss. Zieht man mit dem Stylus einen Strich über einen Mini-Mario, so wandert er in die Richtung des Striches los, tippt man ihn nun an, bleibt er stehen. Mini-Marios können auch springen – das tun sie entweder selbst, wenn sie vor einer kleineren Stufe stehen oder man ihnen mit einem Strich nach oben nachhilft.

DIE LEVELS

Das Hauptspiel ist in neun verschiedene Stockwerke aufgeteilt, von denen jedes Stockwerk neun normale Levels, ein Minispiel und einen Bosskampf gegen Donkey Kong enthält. Jedes Stockwerk hat außerdem seinen eigenen Style. Von Waldleveln über einen Vulkan bis hin zu den Kanallabyrinthen einer Stadt ist alles vorhanden was schon in den vorherigen Mario-Teilen Spaß gebracht



» Vor der Blume sollte man am besten die gelbe Sperre schließen.

hat. Je weiter man im Spiel fortschreitet, desto mehr verschiedene Hilfen haben die Mini-Marios zur Verfügung. Schon zu Beginn kann man mit Hilfe des Stylus Brücken errichten und Mini-Marios mit Sprungfedern durch die Levels fliegen lassen, später lernt man, wie man Warp-Röhren, Fließbänder oder Magnetwände benutzen kann.

PUNKTE!

Mario vs. Donkey Kong 2 selbst ist ein recht einfaches Spiel. Die meisten Levels setzen es nicht voraus, dass alle Mini-Marios das Ziel erreichen, doch wenn sie es schaffen ist die Punktzahl am Ende beträchtlich höher. Punkte werden auch noch für andere Faktoren im Spiel vergeben, nämlich für die benötigte Zeit, ob die Marios schnell nacheinander in einer Kette im Ziel eingetroffen sind und ob die Marios nie angehalten wurden. Nur mit einer perfekten Kette und dem kompletten Nonstop-Bonus kann man den goldenen Stern in einem Level erreichen. Wie viele Punkte man genau für Gold, Silber oder Bronze benötigt, ist von Level zu Level verschieden und wird vom Spiel auch bei selbstgebauten Levels errechnet.

WERDE ZUM BAUMEISTER

Ursprünglich schon 2002 im eingestellten **Donkey Kong Plus** am Gamecube geplant und in dem daraus entstandenen **Mario vs. Donkey Kong** am GBA nicht enthalten war ein Level-Editor. In der jetzigen Version ist es nun endlich soweit und es ist nun möglich eigene Levels zu erschaffen. Zur Verfügung stehen dafür alle Levelstile, die man bereits im Einzelspielermodus beendet hat. Gebaute Levels können mit Freunden offline oder über die Nintendo WiFi-Connection getauscht werden. Außerdem stellt Nintendo über die WiFi-Connection laufend neue Levels zum Download zur Verfügung, wodurch das Spiel auch nach Beenden des Einzelspielermodus immer wieder neues parat hält.

Emanuel Liesinger

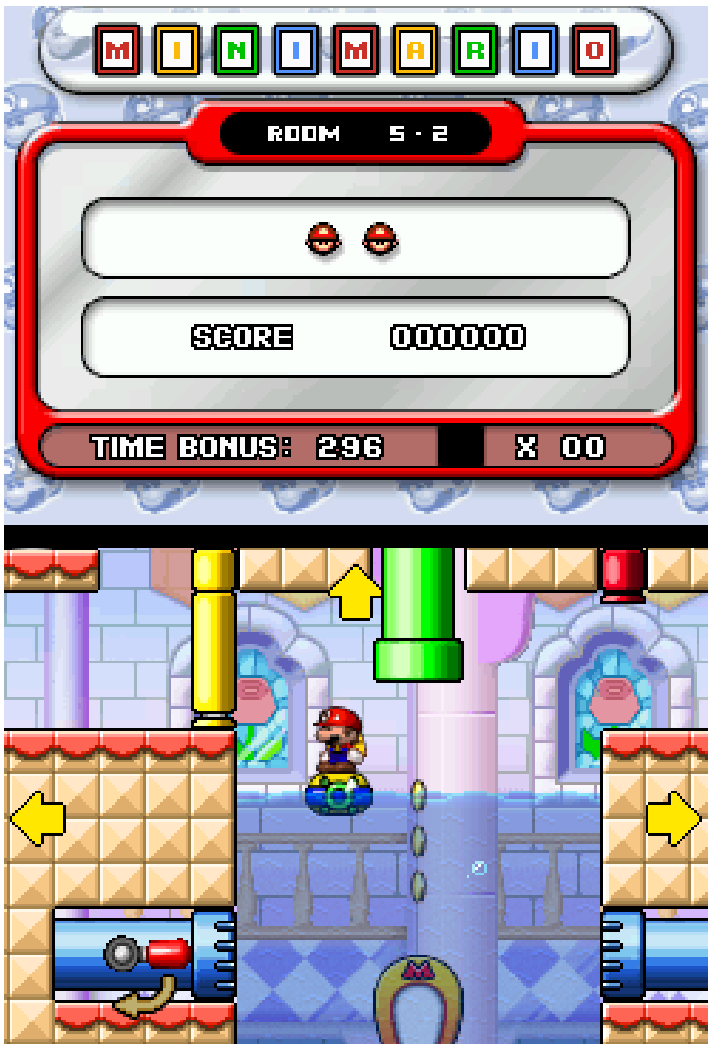
STATEMENT

Tradition

Donkey Kong war 1995 mein erstes GameBoy-Spiel und ich hole es heute noch gerne aus meinem Kasten und spiele es eine Runde am Super GameBoy. Auch wenn Mario vs. Donkey Kong 2 der alten Tradition nicht wirklich folgt, ist es trotzdem ein würdiger Teil der Reihe. Schade, dass ein Multiplayermodus fehlt, aber es macht auch Spaß seine Freunde durch die selbst gebauten Levels zu jagen.

Emanuel Liesinger

„Ursprünglich schon 2002 im eingestellten Donkey Kong Plus am Gamecube geplant und in dem daraus entstandenen Mario vs. Donkey Kong am GBA nicht enthalten war ein Level-Editor."



» Mini-Marios können sehr gut ertrinken.

DATEN & FAZIT

MARIO VS. DONKEY KONG 2

Publisher: **Nintendo**
Entwickler: **Nintendo Software Technology Corporation**
Genre: **Puzzle**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ Downloadbare Levels
- ▲ Über 70 Levels
- ▲ Perfekte Touchscreen-Nutzung
- ▲ Großer Wiederspielwert
- ▼ Kein wirklicher Multiplayer
- ▼ Minispiel vor DK immer gleich

Vielen Dank für das Testmuster an: NIntendo

7 von 10 Punkten

» Mini-Mario auf Puzzletour.

Die 10 kuriosesten Mario-Titel

Klar, jeder kennt die Spiele um Nintendos pummeligen Starklempner. Von Konsole zu Konsole setzten die Jump'n'Runs Maßstäbe und prägten ganze Generationen von Videospielen. Doch vor allem im Land des Lächelns gibt es Mario-Games, die nicht im Rampenlicht standen – zumeist aus gutem Grund …

Marvin Dere

All Night Nippon Super Mario Bros.

Dieser Ableger des ersten NES-Abenteuers ist im Prinzip inhaltsgleich mit dem Original. Trotz des identischen Gameplays gibt es augenscheinliche Änderungen: Im Rahmen eines Wettbewerbs eines japanischen Radiosenders konnten die Hörer diese von Nintendo lizenzierte Version des Spiels gewinnen, in der die Gegner durch die Konterfeis bekannter Rockstars der All Night Nippon-Radiostation ersetzt wurden. Ebenfalls verändert wurden Bäume, Wolken, sowie der bekannte Backsteinboden. Klar, dass diese Version des Spiels extrem selten ist.

Kuriositätsfaktor:

I Am A Teacher: Super Mario's Sweater

Schon der Titel ist kurios, dabei trifft die Bezeichnung "Spiel" hier nicht ganz. Eigentlich handelt es sich eher um eine interaktive Strickanleitung, an deren Ende der mit Nadel und Wolle versierte Spieler einen Wollpullover mit Marios grinsendem Antlitz erhält. Das Spiel erschien für das nur in Japan erhältliche Famicom Disk System, eine Art Diskettenlaufwerk zur Erweiterung des japanischen NES. Das Fazit „kurios" hat sich diese Software redlich verdient, daher

Kuriositätsfaktor:

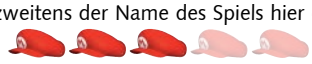
Mario & Wario

In diesem SNES-Spiel übernimmt der Spieler nicht etwa die Rolle des Klempners oder seines beliebten Gegenspielers, sondern steuert die (männliche) Fee Wanda. Zu Beginn eines jeden Levels nimmt Wario dem Klempner die Sicht, in dem er ihm ein Fass, eine Qualle oder einen Eimer über das Gesicht stülpt. Mario tappt im Folgenden ohne Sicht stur umher, während Wanda die Umgebung so manipuliert, dass der Klempner sicheren Fußes zum Levelausgang gelangt. Das Ganze erinnert vom Spielprinzip her ein wenig an Lemmings, erfreut aber mit eigenständiger und kunterbunter Mario-Optik. Das Kuriose an diesem Spiel? Es wird komplett mit der SNES-Maus gesteuert, die man zusammen mit Mario Paint erhalten hat. Schade, dass dieses Spiel niemals außerhalb Japans erschienen ist, zumindest die Idee scheint reizvoll!

Kuriositätsfaktor:

Undake30 Same Game

Wieder mal kamen nur Japaner in den Genuss dieses SNES-Spiels. Ob's am kryptischen Namen lag? Jedoch ist das Spielprinzip auch hierzulande bekannt! Undake30 Same Game ist der Vorgänger des in **Super Mario 64 DS** und **New Super Mario Bros.** enthaltenen Minispiels, in dem man Karten so verbinden muss, dass horizontal, vertikal oder diagonal ein Pärchen entsteht. Das Pärchen verschwindet und die Karten rücken auf. Sind alle Karten verschwunden, so gewinnt der Spieler. Soweit, so bekannt. Das von Hudson entwickelte Spiel kommt dennoch in diese Liste, da es erstens aus diesem Minigame ein eigenes Spiel macht und zweitens der Name des Spiels hier einfach nicht fehlen darf!

Kuriositätsfaktor: 

Mario Party-e

Eigentlich eine spannende Idee: das Konzept von **Mario Party**, maßgeschneidert als Spiel für den Card e-Reader für den GameBoy Advance. Diese Zusatzhardware aus dem Jahre 2002 ist in der Lage Punkt-Codes von Karten einzulesen und in elektronische Signale umzuwandeln, die dann Einfluss auf das laufende Spiel haben. So wurde **Mario Party-e** mit 64 Spielkarten ausgeliefert, die man durch den e-Reader ziehen konnte und die das Spiel entsprechend beeinflussten. Zusätzlich gab's außerdem ein Spielbrett. Eigentlich eine tolle Idee, nur leider war der e-Reader in Deutschland nie erhältlich und so wurde uns ein weiteres grandioses Spiel vorenthalten.

Kuriositätsfaktor:

Yoshi's Safari

Schon die Story des Spiels klingt brillant: Mario und Yoshi müssen in **Yoshi's Safari** König Fret und seinen Sohn Prinz Pine aus dem Juwelenland vor König Bowser und seinen Koopalingen retten! Dabei ist dieses Spiel aber kein Jump'n'Run, sondern ein astreiner Rail-Shooter (ein Lightgun-Shooter, bei dem sich der Spieler auf vorgegebenen Bahnen durch die Welt bewegt und nur sein Fadenkreuz steuert). Dank des Super Scope, der mächtigen SNES-Lightgun, eine spannende Angelegenheit. Nette Info am Rande: In **Yoshi's Safari** wird Prinzessin Toadstool erstmals Prinzessin Peach genannt, der Name, den man bekanntlich beibehalten hat.

Kuriositätsfaktor:

Mario Clash

Marios rot-schwarzer Auftritt in Mario Clash war einer der Titel für den vielleicht größten Flop der Nintendo-Geschichte, den Virtual Boy. Diese gigantische 3D-Brille des GameBoy-Erfinders Gunpey Yokoi (siehe NMAG-Porträt in Ausgabe 05/06), die nur auf einem Standfuß stehend benutzt werden und nicht mehr als die Farben Rot und Schwarz darstellen konnte, war letztlich sogar ausschlaggebend für das Ausscheiden Yokois aus den Nintendo-Reihen.

Mario Clash war dabei eine Art aufgebohrte Variante des Ur-**Mario Bros.**, in dem man auf einem Bildschirm die aus Röhren auftauchenden Gegner vernichten musste. Simpel und farbarm. Eine Virtual Boy-Variante von **Super Mario Land** wurde gecancelt.

Kuriositätsfaktor:

Hotel Mario

Eingefleischte Nintendo-Jünger kennen die Geschichte: durch eine Reihe von Ereignissen konnte Phillips, der Hersteller der gefloppten CD-i-Konsole, vier Spiele entwickeln, die auf bekannten Nintendo-Charakteren basierten. Neben den drei unglaublich schlechten und von Fans zu Recht verleugneten Zelda-Titeln gab es auch einen Super Mario-Ableger. In **Hotel Mario** steuert ihr Mario durch acht Hotels, die von Bowser und seinen Sprösslingen bewohnt werden. In jedem Level ist eure Aufgabe, alle Türen des sich über den Bildschirm erstreckenden Hotels zu schließen, was euch von mariotypischen (aber auch untypischen, wie dem als Elvis verkleideten Gumba) Gegnern erschwert werden. Am Ende einer Welt wartet zudem der Levelboss darauf, dass ihr ihm die Tür vor der Nase zu knallt. Während das Spiel als mittelmäßiger Titel mit nerviger Steuerung kaum der Rede wert ist, sorgen vor allem die miserabel gezeichneten und grottenschlecht vertonten Zwischensequenzen für heitere Lachanfälle. Die Zeichentrick-Animationen, die selbst das Niveau der peinlichsten Privatsender unterbietet, muss man sich einfach angesehen haben, um es zu glauben! Am besten bei Youtube. Viel Spaß!

Kuriositätsfaktor:

Mario Family

Im eigentlichen Sinne ebenfalls kein Spiel, aber eine der kuriosesten Erscheinungen in dieser Liste: im Jahre 2000 baute der japanische Sägemaschinenhersteller Jaguar eine Sägemaschine, die kompatibel zum GameBoy Color war – die JN-100. Mit Hilfe des Moduls ließen sich bis zu 32 vorgefertigte Werke aussägen (die Maschine wurde entsprechend den Daten auf dem Modul gesteuert), die entsprechende Mario-Designs hatten. So wie das bekannte Artwork von Mario, der mit zwei gespreizten Fingern „Victory!" – Sieg – verkündet, oder ein Swoop (die grünen Fledermaus-Kolibris, bekannt aus **Super Mario World**). Logisch, dass dieses Modul extrem selten und schwer zu beziehen ist. Andererseits halb so tragisch: Ohne JN-100 macht der Besitz des Modul auch wenig Sinn. Und wer hat schon Platz für eine Sägemaschine?

Kuriositätsfaktor:

Mario's FUNdamentals

Mario's FUNdamentals gehört allein wegen seines Titels in die Liste. Hier handelt es sich nicht etwa um fanatisch-gläubige Jünger des ungekrönten Königs des Pilzkönigreichs, sondern um eine Spielesammlung für Heimcomputer. Unter anderem für den Macintosh (den Ur-Vater der heutigen Macs) und IBM-PCs erschienen, bot die Sammlung kindgerechte Unterhaltung in Form von Spielen wie Go, Checkers, Backgammon oder Domino. Je nach Spiel trat man als Mario oder Bowser an.

Kuriositätsfaktor:

Mitmachen

Die dunkle Seite

Ihr kennt selbst noch ein gruselig-schlechtes, seltenes oder kurioses Mario-Game, oder habt bei einer eurer Urlaubsreisen Bekanntschaft mit dem Mario-Flipper-Automaten gemacht? Habt ihr vielleicht gar eines der hier genannten Spiele gespielt oder nennt es euer Eigen? Teilt mit uns eure Erfahrungen von der düsteren Seite des schillernden Superstars! Schreibt einfach eine Mail an redaktion@n-mag.de, Stichwort: Die dunkle Seite.

KOLUMNE

EIN JAHR DANACH

Wii – ein genialer Name oder totaler Humbug? Karol Krzyzewski von Nintendocast.de hat nachgedacht und die Gedanken vor einem Jahr mit den heutigen verglichen.

» Vor zwölf Monaten wurde der ganzen Welt der Name der neuen Heimkonsole von Nintendo präsentiert. Was Fans und Freaks unter dem Namen „Revolution" kannten, wurde umgetauft auf den offiziellen Namen Wii. Wie Wii? Diese Frage haben sich alle gestellt, die sich schon so auf eine Revolution gefreut haben. Aber Nintendo zog natürlich nach und erklärte den Namen.

Wii soll ausdrücken, dass wir alle (englisch we) zusammen spielen sollen. Wii ist eine Konsole für alle Mitglieder einer Familie und soll nicht nur die Kinder und Jugendlichen an den Fernseher locken. Was sicherlich nur den Fans auffiel, ist, dass Nintendo diesmal den eigenen Firmennamen aus dem Produktnamen gelassen hat. Sonst hieß es immer NINTENDO64 oder NINTENDO DS und diesmal sollte es einfach nur Wii sein. Weder ein der, die oder das sollte den Namen begleiten, denn Wii hat kein Geschlecht.

Hinter all der Genialität, die der Name vereinigte, fanden aber die Gegner natürlich auch genug Stoff, aus dem man sich böse Witze machen kann. So musste sich Wii auch mal als Wee (amerikanische Kinder benutzen den Ausdruck Wee Wee für Pipi machen) bezeichnen lassen, aber spätestens wenn man sich die Verkaufszahlen ansieht, merkt man: Wii ist ganz und gar nicht Wee.

Um nicht nur eine Meinung hier einfließen zu lassen, habe ich mich mal in meinem Freundeskreis, bei Bekannten und in unserem Team umgehört und ich muss sagen, dass mich gerade die älteren Leute, die ich gefragt habe, sehr überraschten.

„Wii, ja das hab ich schon mal gehört, das ist doch das neue Ding da für an den Fernseher! Oder?" Dies war eine der Aussagen eines Nachbarn, der auf die sechzig zugeht und mit Konsolen und Co. nichts am Hut hat.

„Das ist doch dieses geniale Ding da. Da gewinn ich immer beim Tennis gegen meinen Neffen!" Aussage einer Arbeitskollegin von meiner Mutter.

Die Gamergemeinde hat natürlich eine ganz andere Herangehensweise an den Namen und so sind wir im Team im Großen und Ganzen auf die gleichen Resultate gekommen. Hinter Wii steckt viel mehr als wir am Anfang vermutet haben und gerade durch diesen ungewöhnlichen Namen hat es Wii in den Medien zu enormen Ruhm gebracht und sich in den Köpfen der Menschen festgefressen. Zwar kennen mindestens genau so viele Menschen den Namen PlayStation, aber welche Zahl nun hintendran hängt, ist den Meisten egal.

Marketingtechnisch ist Wii der beste Namen, den sich Nintendo hat ausdenken können, aber die meisten Fans haben diese drei Buchstaben bis heute nicht ganz verdaut.

Karol Krzyzewski, nintendocast.de

KW 27	2.	3.					8.
KW 28	9.	10.	11	12.	13.	14.	15.
KW 29	16.				20.	21.	22.
KW30	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.
KW 31	30.	31.					

11 Die alljährliche E3 findet dieses Jahr später und im kleineren Rahmen statt. Wir dürfen uns aber dennoch auf viele Neuankündigungen sowie die obligatorische Nintendo Pressekonferenz freuen.

20 Ein Jahr nach dem DS wird auch Wii zur Big Brain Academy umfunktioniert. Trainiert euer Gehirn und zeigt, ob in euch ein Analytiker oder doch eher der Logiker steckt ...

27 Heute werden die Freunde der Taschenmonster das Erscheinen von Pokemon Perle & Diamant mit einer durchzockten Nacht würdigen.

» RELEASTERMINE Juli 2007

6. Juli
Pet Alien, NDS

13. Juli
Elite Beat Agents, NDS
Transformers Autobot, NDS
Transformers Deception, NDS
Transformers The Game, Wii

20. Juli
Big Brain Academy, Wii
Chicken Shoot, NDS, Wii
Guilty Gear Judgment, NDS

27. Juli
B-17 Fortress in the Sky, NDS
Die Siedler, NDS
Ed´s Farm, NDS
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer, NDS, Wii
M&M´s Break´em, NDS
M&M´s Break´em, GBA
Mein erstes Katzenbaby, NDS
Pokemon Diamant/Perle, NDS
Powershot Pinball Constructor, NDS
Touchmaster, NDS
Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy, GBA

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

» IMPRESSUM NMAG 05/07 AUSGABE 20

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: 12.6.2007

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

» UNSERE PARTNER

Wiiinsider.de – Das Nintendo Wii Newsportal
NINTENDOCAST – Gaming zum Hören
NINTENDO POWER
PLANET DS.DE
N-Life – Daily Nintendo Magazine
Wii Fanseite – always connected
ZFANS.DE ZELDAFANS.DE
playWii.de
Z-ELDA
Golden Sun Zone
nFreaks.de
ZELDA EUROPE.NET
wiifans.de
Wars World PAPER
Wii.FRONT
wiiarefree.com
MyNintendo.de
ssb-brawl.de
Wii-like-to-play
gamescathedral.de