



NINTENDO **3DS**™

Hält Nintendos neuester Handheld  
das was er verspricht? **3DS Test**

**Pokémon Schwarz & Weiß** DS Test

**Ökamiden** DS Test

**Kirby und das magische Garn** DS Test

**100%**  
**KOSTENLOS**

# Herzlich Willkommen!

## Liebe Spielerinnen und Spieler,

nach langem Warten ist es nun endlich soweit – der 3DS hat es in die Hände der europäischen Spieler geschafft und tritt damit in die Fußstapfen von Nintendos erfolgreichstem Handheld.

Ein Blick in unsere neueste Ausgabe offenbart, dass Nintendo weder bei Titeln für den scheidenden DS noch für den neuen 3DS gespart hat. Während der DS mit Titeln wie Pokémon Schwarz & Weiß, Okamiden oder Ghost Trick würdevoll verabschiedet wird, dürfen wir auf dem 3DS uns mit Ryu, Blanka oder schnuckeligen Hunden endlich in der dritten Dimension vergnügen. Neben den Handhelds hat Nintendo aber auch die Wii nicht vergessen. Diese kam mit dem neusten Kirby-Abenteuer oder einem weiteren Sportspiel mit unserem Lieblingsklempner nicht zu kurz.

Doch nicht nur im Hause Nintendo tut sich einiges. Auch wir gehen mit der Zeit und werden uns in wenigen Wochen in einer komplett neuen Weise präsentieren. Verfolgt uns einfach bei Facebook oder Twitter um stets auf dem Laufenden zu sein. Bis dahin wünschen wir euch viel Spaß mit der neuen Ausgabe und beim Start in die dritte Dimension.

eure **n-mag** -Redaktion



Jasmin  
Belima



Daniel  
Büscher



Eric  
Ebelt



Damian  
Figoluszka



Marcus  
Heibl



Emanuel  
Liesinger



Robert  
Rabe



Andreas  
Reichel



Björn  
Rohwer



Alexander  
Schmidt



Jonas  
Weiser



Harald  
Wicht

## Impressum

Redaktion NMag  
Gartenstraße 29  
14974 Ludwigsfelde  
E-Mail: [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de)

Herausgeber **elevenmedia** GmbH  
Chefredaktion Robert Rabe (ViSdP), Jonas Weiser  
Projektkoordinator Robert Rabe  
Redaktion Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluszka,  
Emanuel Liesinger, Andreas Reichel,  
Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Harald Wicht  
Layout & Design Jasmin Belima, Marcus Heibl, Jonas Weiser  
Online-Administration Emanuel Liesinger, Andreas Reichel

Anzeigen eleven media GmbH  
eleven media publishing  
Otto-Hahn-Str. 9a  
D-97230 Estenfeld  
E-Mail: [d.gemeinhardt@eleven-media.com](mailto:d.gemeinhardt@eleven-media.com)  
Telefon: 0 93 67 / 98 58 89

© NMag

Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Redaktion unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig.

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in n-mag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.

# Inhaltsverzeichnis



Kirby und das magische Garn



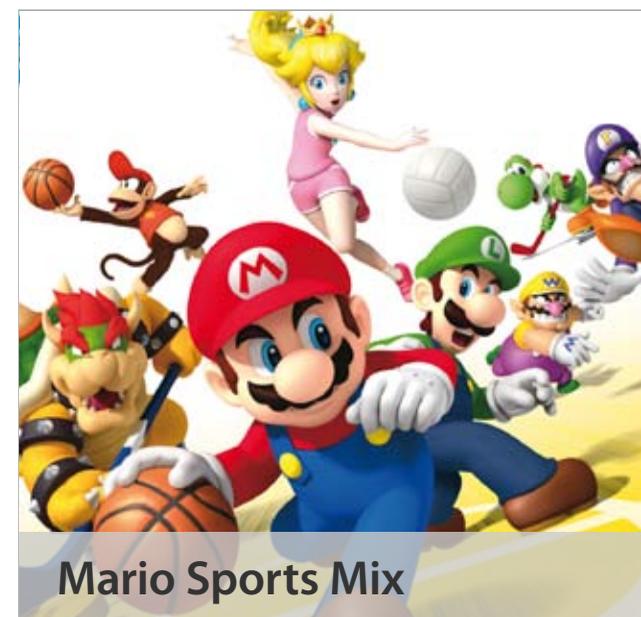
Nintendo 3DS



Pilotwings Resort



Pokémon: Weiße & Schwarze Edition



Mario Sports Mix

## Index

- 02 Editorial / Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis

## Live

- 04 Wii-News
- 05 DS-News
- 06 Die Super Wii kommt!

## Test

- 07 Kirby und das magische Garn Wii
- 09 Mario Sport Mix Wii
- 10 NBA Jam Wii
- 11 Nintendo 3DS:  
Hard- & Software im Überblick 3DS
- 17 Super Street Fighter IV: 3D Edition 3DS
- 19 Pilotwings Resort 3DS
- 21 Nintendogs + Cats 3DS
- 23 Pro Evolution Soccer 2011 3D 3DS
- 24 Pokémon: Weiße & Schwarze Edition DS
- 27 Ōkamiden DS
- 29 Mario vs. Donkey Kong:  
Aufruhr im Miniland! DS
- 30 Kingdom Hearts Re:coded DS
- 31 Inazuma Eleven DS
- 32 Ghost Trick: Phantom Detective DS
- 33 Mario Party 2 VirtualConsole
- 34 Hydroventure WiiWare

## Plus

- 35 Unsere Partner /Vorschau



# Wii-News powered by NINTENDO **WiiX**

„NintendowiiX.net“ liefert täglich aktuelle Informationen rund um Nintendos weiße Konsole und fasste die wichtigsten Meldungen des vergangenen Monats für euch zusammen.

Den zweiten offiziellen Trailer aus **The Legend of Zelda – Skyward Sword** könnt ihr in unserer News betrachten. Er zeigt neue Gegner, Levels und Gameplay-Mechaniken aus dem exklusiv für Wii Motion-Plus entwickelten Spiel, das im Herbst/ Winter erscheinen soll. [Link](#)



Angesichts des schwachen First- und Third-Party-Lineups in diesen ersten Monaten des Jahres 2011 setzt Nintendo of Americas Präsident Reggie Fils-Aimé auf Beschwichtigungen. Der **Nintendo 3DS** und **Pokémon Schwarz & Weiß** hätten Konsolensoftware aus dem Frühjahr verdrängt. Nintendo könne aber noch vor der E3 2011 einige seiner Pläne vorstellen und werde sogar vor der Messe noch neue Spiele für Wii auf den Markt bringen.



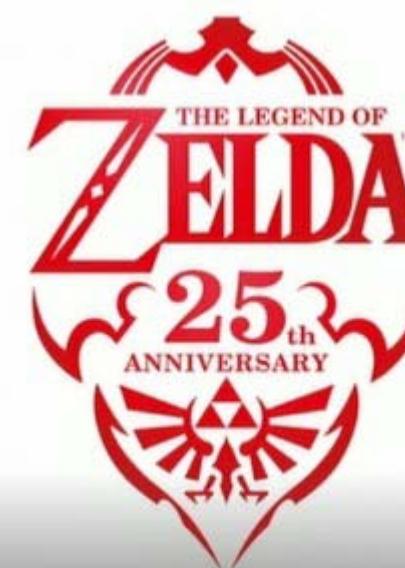
Einem schnellen Erscheinen des **Wii-Nachfolgers** erteilte Nintendos Präsident Satoru Iwata in einem Zeitungsinterview eine Absage: Das Limit sei für Wii noch nicht erreicht, man werde die Nachfolgekonzole erst dann auf den Markt bringen, wenn den Entwicklern die Ideen für Wii-Titel ausgingen. Ähnlich äußerte sich auch Reggie Fils-Aimé, der auf zahlreiche Marketing-Instrumente hinwies, die Nintendo noch zur Verfügung stünden, um die Konsole zu unterstützen.



**Timesplitters 4** könnte sich doch noch bzw. jetzt wieder in Entwicklung befinden: Einiges deutet darauf hin, dass das vor zwei Jahren von Crytek übernommene Studio Free Radical Entertainment die Arbeit wieder aufgenommen hat. Als sicher gilt, dass vor zwei Jahren auch eine Wii-Version im Fokus stand, ob das auch heute noch so ist, bleibt aber unklar.



Das 25. Jubiläum von **The Legend of Zelda** wird 2011 gebührend gefeiert. Das gab Satoru Iwata auf seiner GDC-Keynote bekannt. Shigeru Miyamoto arbeite derzeit an einem Projekt, das Spielern auf der ganzen Welt ermögliche, die Zelda-Reihe gemeinsam zu genießen. Mehr als diesen kryptischen Hinweis gibt es bislang noch nicht.



# DS-News

powered by **PLANET DS.DE**

Brandheiße News für Freunde des „Dual Screens“ liefert wie gewohnt unser Partner „PlanetDS.de“, welcher als deutsche Hauptquelle aktueller Nintendo DS-Informationen fungiert.

Die neue Fighting-Marke der Guilty Gear-Macher Arc System Works feiert noch dieses Jahr seinen 3DS-Einstand. Zwar bleibt man uns ein genaues Datum schuldig, **BlazBlue: Continuum Shift 2** soll aber noch 2011 erscheinen.



Entwickler High Voltage Software präsentierte eine Conduit-Techdemo für den 3DS, die auf dem Wii-Titel **Conduit 2** basiert und der Konsolen-Version in nichts nachstehen soll. Details blieben jedoch weitestgehend aus, nur dass es einen Multiplayer-Modus haben und die Handlung der Reihe erweitern soll, wissen wir.



Square Enix' Schleimmonster zieht es im nächsten Dragon Quest Heroes auf's Meer. **Slime Mori Mori Dragon Quest 3** für 3DS soll über Schiffskämpfe, Multiplayer und StreetPass-Optionen verfügen und im Winter 2011 in Japan erhältlich sein.



Einer der größten Kritikpunkte am **3DS** ist die mäßige Batterieleistung. Abhilfe verschafft hierbei Zubehörhersteller **Nyko**. Gleich zum US-Launch bietet dieser das **Power Pak+** an, das angeblich doppelt so viel Saft spendet wie der normale Akku. Wann es etwas ähnliches in Europa geben wird, ist unklar.



Sega wird das Virtual Console-Angebot des 3DS mit Eigenkreationen bereichern. So möchte man diverse Titel der Game Gear-Bibliothek für den Handheld zur Verfügung stellen, z.B. **Sonic Triple Trouble** und **Columns**.



PlanetDS.de wird zu **Planet3DS.de**! Ein großes Gewinnspiel, bei dem es 3DS-Spiele und DSi-Konsolen abzustauben gibt, einen Artikel über 3D und natürlich viele neue Seitenfunktionen liefert das PortableGaming-Team. Schaut mal rein!



# Die Super Wii ist da!

**Vor wenigen Tagen lud uns Nintendo nach Großostheim ein, um uns exklusiv die neue Konsole vorzustellen – dabei handelte es sich überraschenderweise nicht um den 3DS!**

Mit geringfügigen Erwartungen betreten wir den abgedunkelten Vorführraum, verbeugen uns vor Satoru Iwata und nehmen auf den gepolsterten Sitzen platz. Die Augen des Nintendo-Präsidenten strahlen, als plötzlich ein Trailer mit exakt 128 herumwuselnden Marios über den großen Bildschirm flimmert. Ähnlich wie in der einstigen Gamecube-Techdemo heben die Klempnerkopien der Reihe nach Blöcke von der schwarzen Oberfläche auf. Kurz darauf ist der rote Schriftzug der neuen Konsole zu erkennen: Die Super Wii wird kommen!

## Alles was Rang und Namen hat

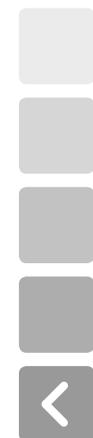
Die neue Konsole soll eine Revolution in der Videospielebranche einläuten. Inzwischen sind hochauflösende Fernsehgeräte nicht mehr aus unserer Welt wegzudenken, weshalb auch die nächste Konsole mit einer Auflösung von 1080i daherkommt. Hardware-Konzern AMD arbeitet derzeit mit Hochdruck an Grafikchips und Prozessoren. Yamaha unterstützt die neue Konsole hingegen mit eingebauten Subwoofern, damit der Klang der kommenden Titel von Beginn an voll und ganz ausgereizt werden kann. Nach dem geflopten CD-i möchte auch das nie-

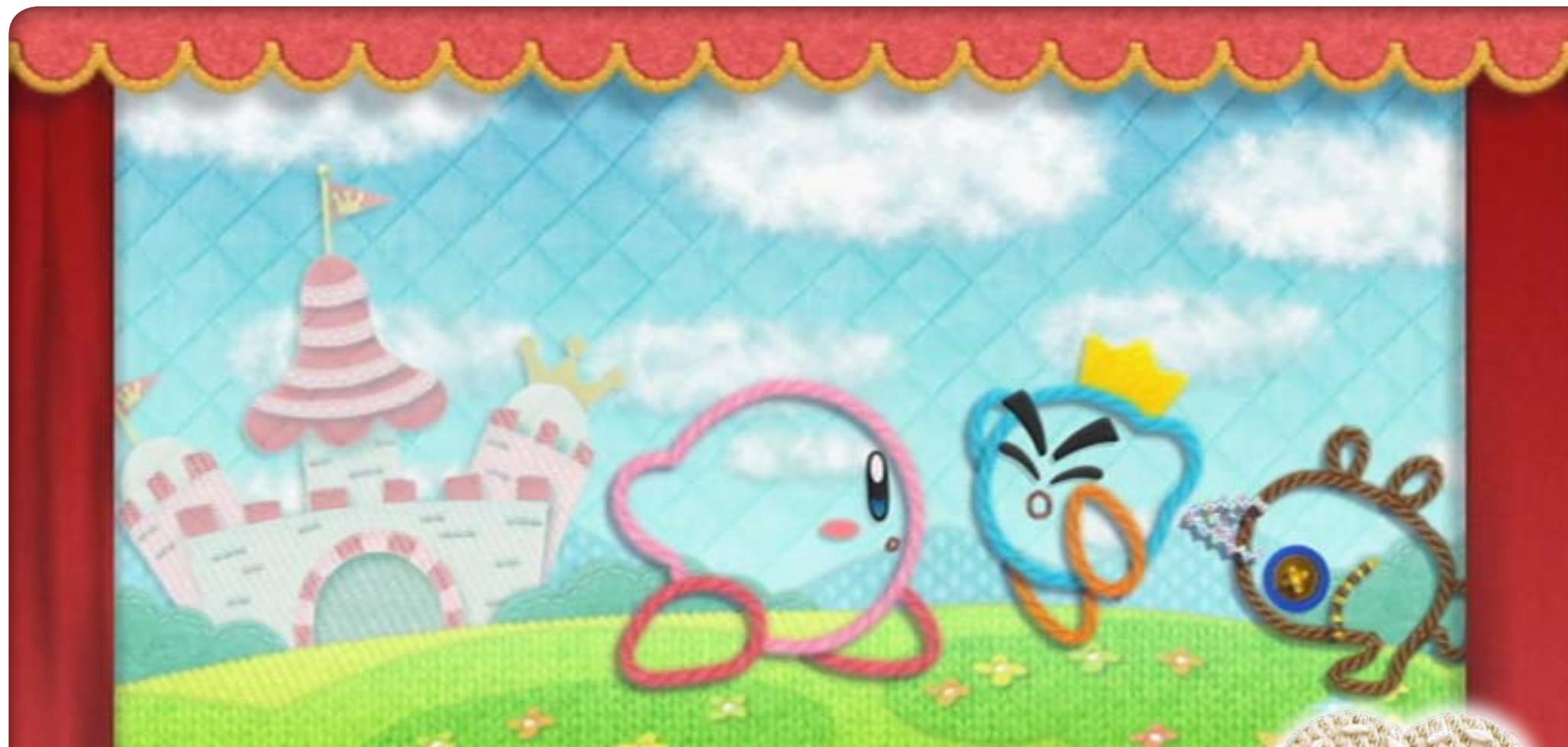
derländische Unternehmen Philips wieder Fuß im Videospielektor fassen und ist für den auf der Konsolenoberseite befindlichen Touchscreen verantwortlich. Das Laufwerk stammt hingegen von Toshiba und möchte das Format der HD DVD wieder zum Leben erwecken.

## Hiobsbotschaft oder prächtige Zukunft?

Neben kommenden Super-Wii-Spielen sollen auch alle Wii-Titel unterstützt werden. Mittels WLAN-Kabeln ist es möglich, Wii-Hardware an die Super Wii anzuschließen. Die Super Wii verfügt bereits jetzt über eine 20-Terabyte-Festplatte, weshalb auch Gamecube- und Dreamcast-Spiele im eShop angeboten werden sollen. Die Kinnladen dürfen euch aber spätestens zur nächsten Electronic Entertainment Expo herunterfallen, denn da möchte man die neue Konsole der Öffentlichkeit präsentieren. Fans von The Legend of Zelda erwartet zu guter letzt leider noch eine Hiobsbotschaft. Wie schon der Vorgänger Twilight Princess wird auch Skyward Sword erst zum Start der neuen Konsole erscheinen, was nach derzeitigem Wissenstand wohl erst im Geschäftsjahr 2015, was am ersten April 2015 beginnt, der Fall sein wird.

Eric Ebel





## Kirby und das magische Garn

Fast zehn Jahre mussten wir in Europa auf ein neues Heim-Jump'n'Run der rosa Knuddelkugel Kirby warten – hat es sich gelohnt?

Erst wenige Monate ist es her, dass Donkey Kong begnadigt wurde und sich nach unzähligen Auftritten in allerlei Sport-, Kampf- und Minispielen wieder in einen Plattformer stürzen darf. Das gleiche glückliche Schicksal widerfährt nun auch Kirby. Doch während Nintendos Affe sich in alt bekannter Manier ins Abenteuer stürzt, scheint Kirby sich von Grund auf geändert zu haben.

### Der (rosa)rote Faden

Schockiert stellt unser rosa Held eines Tages fest, dass er seine Saugfähigkeiten verloren hat - ja dass er ganz und gar aus Garn ist. All das ist Schuld einer magischen Stofftomate oder vielmehr ihres Erschaffers, dem bösen Zauberer Grimmgarn. Eben dieser saugt Kirby dann umgehend in eine Welt ganz aus Stoffen und Flickern.



Eure Aufgabe ist es nun diese zuckersüße Welt vor dem strickenden Bösewicht zu bewahren und selber Stück für Stück das Stoffland wieder zu vereinen. Doch wie sollen wir das ohne all die für Kirby typischen Fähigkeiten schaffen?



### Kreativität en masse

Immerhin eine typische Eigenschaft ist euch geblieben, da der Garn-Kirby mit seinen Fäden nicht nur Gegner und Schalter aufknöpfen kann, sondern sich auch flexibel verwandeln kann. Während wir uns in den normalen Levelabschnitten in ein Auto oder Fallschirm verwandeln können, nehmen die Verwandlungen gegen Ende jedes Levels andere Dimensionen an. So spielen wir mal als Delfin, löschen mal als Feuerwehrgen Brände oder schießen uns als Raumschiff durch ein 2D-Shooter-Abschnitt.

Jede einzelne dieser Verwandlungen strotzt nur so vor Kreativität und fügt sich perfekt in das geniale Spieldesign ein. Dort punktet Kirby nicht nur durch die zuckersüße Grafik, sondern auch einen sehr gelungen abwechslungsreichen Soundtrack. All dies rundet die Thematik des Stoff-Jump'n'Runs nahezu perfekt ab. Doch wäre es zu schön gewesen, ▶



wenn es nicht doch einen Punkt gegeben hätte, der Kirbys neuestes Abenteuer wieder auf den Boden der Tatsachen zurück holt.

### Länge ist nicht alles

Leider ist Kirby und das magische Garn weder besonders anspruchsvoll noch besonders lang. Es besteht keinerlei Möglichkeit in dem Spiel Leben zu verlieren, sondern ihr verliert nur einige eurer eingesammelten Edelsteine. Doch selbst wer stets auf die höchste Wertung schießt, also immer ein gewisses Maß an Edelsteinen pro Level einheimsen möchte, kann dies zumeist ohne große Anstrengung schaffen. Auch die Länge lässt zu wünschen übrig, da der Titel selbst mit allen Sammelgegenständen nur um die zwölf Stunden dauert. Letztlich überwiegt aber das kreative und innovative Leveldesign klar und zeigt, dass nicht immer nur Länge und Komplexität für zufriedene Gesichter sorgen. ■ ■ ■

### Eric's Meinung:

Grundsätzlich bin ich dafür, dass ein Spiel möglichst schwierig beziehungsweise knifflig gestaltet sein sollte. Ein jeder wächst mit den Herausforderungen, welche ihm gestellt werden. Trotzdem hatte ich mit Kirby und das magische Garn eine Menge Spaß. Der kunterbunte Stil geht Hand in Hand mit einem der besten Soundtracks aller Zeiten. Außerdem überzeugen mich die vielen tollen Ideen, die es in einem Videospiel in dieser Form noch nicht gegeben hat. Der einzige Wermutstropfen bleibt für mich der viel zu leichte Schwierigkeitsgrad: Hätte Good-Feel diesen zumindest optional mit in das Spiel eingebaut, so wäre der Titel für mich das nahezu perfekte Jump'n'Run geworden. Unterm Strich bleibt trotzdem noch ein sehr gutes Spiel, das ich nicht mehr missen möchte.



## Kirby und das magische Garn



Publisher	Nintendo
Entwickler	Good-Feel
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1-2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + liebevolle Grafiken und Klänge
- + toll vertonte Storyvideos

### Atmosphäre

- + unglaublicher Charme
- + kreatives Leveldesign

### Gameplay

- + abwechslungsreich
- leicht und kurz

### Steuerung

- + funktioniert einwandfrei
- + keine unnötigen Fuchteleinlagen

### Multiplayer

- + spaßiger Koop-Modus
- + komplett im Koop-Modus durchspielbar

Kirby ist endlich wieder auf der Heimkonsole angekommen und liefert eindeutig das bisher niedrigste und kreativste Jump'n'Run dieser Generation ab.



### Fazit

Björn Rohwer  
bjoern.r@n-mag.de





# Mario Sports Mix

Eine europäische Veröffentlichung von Mario Super Sluggers werden Baseball-Fans wohl nie erleben. Immerhin vertröstet Nintendo jene Spieler mit vier „neuen“ Sportarten auf einmal.

Von Beginn an stehen uns in Mario Sports Mix vier sportliche Disziplinen zur Auswahl. So dürfen wir neben Basketball und Hockey auch zwischen Volley- und Völkerball wählen – mit entschärften Regeln! Beispielsweise werden Fouls nicht geahndet und die tatsächliche Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld variiert von der tatsächlich erlaubten Menge: Es stehen bei jeder Disziplin mindestens zwei bis maximal drei Charaktere auf einer Seite des Spielfelds.



Da Square Enix als Entwickler fungiert, schalten wir regelmäßig Charaktere aus den Final-Fantasy- oder Dragon-Quest-Universen frei.

**Action Nonstop** Zusätzliche Action verleihen die auftauchenden Fragezeichen-Felder, die beim Überqueren nützliche Items für uns bereithalten. Während Bananenschalen Gegner ausrutschen lassen, werden wir durch die Benutzung eines Sterns für kurze Zeit unverwundbar. Unterschiedliche Spielfelder verleihen dem Spektakel die nötige Abwechslung, doch unter Umständen kann es dazu kommen, dass die Übersicht durch zu viele bewegliche Objekte schwindet. Grafisch und akustisch erwartet uns leider auch kein Leckerbissen.

## Mehrspielergranate?

Beide Kriterien ergeben zwar ein schlüssiges Gesamtbild, doch die Qualitäten eines Mario Kart Wii erreicht der Titel nicht. Das liegt zum Teil auch an der Bedienung, die zwar durchdacht auf die Steuerungseinheiten ausgelegt ist, doch zu oft in unerwünschten Schütteleinlagen und Button Mashing endet. Alle vier Sportarten machen zwischendurch dennoch immer wieder Laune. Wir können den Titel allerdings nur jenen Spielern vollends empfehlen, die genügend menschliche Mitspieler aufreiben können oder gerne online spielen.

## Mario Sports Mix



Publisher	Nintendo
Entwickler	Square Enix
Genre	Sport
Spieler	1–4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + vier Sportarten enthalten
- teils schwache Texturen

### Atmosphäre

- manchmal unübersichtlich
- teils untypische Melodien

### Gameplay

- + abwechslungsreiche Spielfelder
- + freischaltbare Zusatzcharaktere

### Steuerung

- + sehr schnell verinnerlicht, endet...
- ...jedoch zu oft in Button Mashing

### Multiplayer

- + motiviert langfristig
- + integrierter Online-Modus

Es ist wie bei Mario Party, denn alleine macht der vorliegende Titel nur bedingt Spaß. Dank Online-Modus und genügend Freunden kann mich das Spiel aber immer mal wieder für kurze Zeit vor den Bildschirm locken.



### Fazit

Eric Ebelt  
erice@n-mag.de





Season in Zweierteams gegeneinander an und versuchen, fast ohne Regeln, möglichst viele Körbe zu werfen. Neben diesem normalen Arcade-Modus gibt es noch zahlreiche Minispiele, in denen wir beispielsweise den Basketballkorb zertrümmern oder bestimmte Teile des Basketballfeldes einnehmen müssen. Doch nicht in allen Teilen blieb das Spiel unangetastet.

### Vom Netz genommen

Grafisch wirkt NBA Jam auf den ersten Blick ungewohnt, offenbart mit fortschreitender Spielzeit aber immer mehr seine Vorzüge. Der Sprung in die dritte Dimension wurde lediglich auf dem Spielfeld vollständig umgesetzt, während das Publikum aus fast statischen 2D-Sprites besteht.

Das unterstreicht nicht nur das Arcadeflair, sondern sieht auch um einiges besser aus, als die schlecht animierten Zuschauer in den meisten Wii-Sportspielen. Ein großer Faux-Pas ist EA Canada dann doch unterlaufen. Bei einem aktuellen Multiplayer-Spiel auf einen Online-Modus zu verzichten ist wirklich nicht mehr zeitgemäß.



## NBA Jam

**Boomshakalaka! Mit NBA Jam ist eines der beliebtesten Arcadesportspiele nun auch in dieser Generation angekommen. Doch ist der Charme der Serie erhalten geblieben?**

Es ist mit Sicherheit einzigartig, was Midway mit NBA Jam in den Neunzigern erreicht hat. Keine Sportserie konnte jemals einen derartigen Kultstatus erreichen und auch finanziell ist der Erfolg nicht zu verachten. Allein die Arcade-Version spielte im ersten Jahr mehr als eine Milliarde Dollar ein. Nun hat EA diese Serie in die aktuelle Konsolengeneration gebracht und versucht an alte Erfolge anzuknüpfen.

### Wie eh und je

Wer schon Stunden in das Ur-NBA Jam gesteckt hat, wird sich in der neuesten Reinkarnation sofort heimisch fühlen. Im Großen und Ganzen ist nämlich alles beim Alten geblieben. Doch wie heißt es so schön: „Never change a running team“. Wir treten mit den Topspielern der aktuellen NBA

## Mario Sports Mix



Publisher	EA Sports
Entwickler	EA Canada
Genre	Sport
Spieler	1-4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + toller Stil
- + tolle Animationen

### Atmosphäre

- + Arcadeflair
- + geniale Kommentare von Tim Kitzrow

### Gameplay

- + vieles freischaltbar
- + abwechslungsreiche Modi

### Steuerung

- + schnell erlernbar
- teilweise zu sensibel

### Multiplayer

- + offline hervorragend
- kein Online-Multiplayer

NBA Jam ist eines der erfrischendsten Sportspiele, die ich in den letzten Jahren gespielt habe. Auch wenn sich nicht viel geändert hat in den letzten 17 Jahren, ist es immer noch eine Empfehlung wert für jeden Sportfan.



### Fazit

Björn Rohwer  
bjoern.r@n-mag.de





## Nintendo 3DS: Hard- und Software im Überblick

**Der 25. März 2011 ist endlich gekommen. Seit über einem Jahr warten Nintendo-Fans auf den Launch des Nintendo 3DS. Ein neues Zeitalter des Gaming beginnt in 3D und ohne Brille!**

Auf der letzten Electronic Entertainment Expo ließ Nintendo während der Pressekonzferenz die Bombe platzen. Der Nachfolger zum wohl populärsten Handheld (nach dem GameBoy) aller Zeiten soll noch in diesem Geschäftsjahr weltweit erscheinen und wieder so gut wie jeder weiß, en-

det dieses Geschäftsjahr am 31. März diesen Jahres. Nintendo hat sein Ziel erreicht und das Versprechen eingehalten. Wir fühlen der neuen Hardware auf den Zahn der Zeit und überprüfen, ob Nintendo das gelingt, was bei Sony nur mit einer Brille möglich ist.

### Lockmittel: 3D

Sicherlich darf man beide Techniken nicht miteinander vergleichen, da sie grundsätzlich ganz anders funktionieren. Allerdings können wir nach der 3D-Justierung beim erstmaligen Starten des Geräts ganz klar sagen, dass den klugen Köpfen bei Nin-

tendo ein Geniestreich gelungen ist. Die räumlichen Tiefenverhältnisse halten anschließend auch Einzug in das übersichtliche Menü, welches ein wenig an die Kanäle von Nintendos stationärer Konsole Wii erinnert. Das Logo, das nach Selektieren einer Software auf dem oberen Bildschirm erscheint, wird in der Regel vollkommen in seiner dreidimensionalen Pracht vorgestellt und lockt uns schnell, die vorinstallierte Software der Reihe nach durchzuarbeiten.

**In den nächsten Monaten sollen bekannte Marken wie Paper Mario oder Starfox Neuauflagen oder Fortsetzungen spendiert bekommen.**

### Abgespeckte Firmware

Leider stehen zum Launch des Handhelds noch nicht alle Funktionen zur Verfügung, was wir sehr bedauern, denn das japanische Traditionsunternehmen hatte unserer Meinung nach doch genügend Zeit, alle Features in das System zu integrieren. Es gibt zwar bereits ein Symbol für den Internet Browser, doch dieser wird erst mit dem ersten großen System Update bereitgestellt. Außerdem ist es erst dann möglich, den eShop aufzurufen. Dort soll es dann möglich sein, Virtual-Console-Spiele in Form von alten GameBoy-Klassikern herunterzuladen. Auch ein Transport von DSiWare von einem Nintendo-DSi-System ist geplant. Wann dieses Update erscheint, steht noch in den Sternen – Gerüchte sprechen immerhin für den Monat Mai. ▶

## Spieleflut

Wer jetzt aber denkt, dass ihm zum Start nicht genügend Titel zur Verfügung stehen, darf beruhigt aufatmen. Der Nintendo 3DS ist abwärtskompatibel zu allen Nintendo-DS- und DSi-Titeln - somit dürfte die Spielauswahl für Einsteiger in den Handheldmarkt groß genug sein. Zudem sind noch viele weitere Spiele aus dem Hause Nintendo angekündigt, dazu zählen Titel wie Paper Mario, The Legend of Zelda, Starfox, Mario Kart und auch Kid Icarus wird nach vielen Jahren einen Nachfolger erhalten. Wir sind uns sicher, dass Nintendo auf der nächsten Electronic Entertainment Expo auch noch weitere 3DS-Spiele präsentieren wird. Genau ein Jahr, nachdem die Hardware das erste Mal der Öffentlichkeit präsentiert wurde. ■ ■ ■

**Das erste Firmware Update soll Gerüchten zufolge im Mai erscheinen und eShop, sowie Internet Browser nachreichen.**

## Bitte lächeln

Ein weiteres Feature des Nintendo 3DS sind die eingebauten Kameras, die uns verschiedene Aktionen ermöglichen. Die Kamera in der Innenseite ist für Selbstportraits gedacht ist, um das eigene Gesicht beispielsweise schnell zu fotografieren, um es dann in ein Spiel einzubauen. Die äußeren beiden Linsen befinden sich parallel zueinander auf der Oberseite - somit können wir auch Fotos in 3D knipsen. Die Fotoqualität lässt allerdings zuwünschen übrig. Wer also auf eine Zehn-Megapixel-Kamera hofft, wird definitiv enttäuscht werden, denn mit einer Auflösung von 0,3-Megapixeln unterbieten die Kameras selbst ältere Handy-Kameras. Der 3D-Effekt kommt außerdem auch nicht so wirklich zur Geltung, wie noch in den Spielen.

## Packungsinhalt

Im Gegensatz zum relativ kleinen beziehungsweise dünnen Nintendo 3DS wirkt die Packung richtig monströs. Außer dem Handheld befindet sich neben einem ganzen Stapel lauter Anleitungen noch eine 3DS-Ladestation, sowie ein Nintendo 3DS-Netzteil in der Box. Auch im Set enthalten sind ein ausziehbarer Touchpen und selbstverständlich die sechs Augmented-Reality-Karten. Der Nintendo 3DS ist derzeit nur in den Farben Aqua Blue und Cosmos Black erhältlich. Ob weitere Farben oder Sets folgen, ist derzeit noch nicht bekannt.



### Street Pass

Ein weiteres – und in ähnlicher, aber seltener Form schon beim Nintendo DS angewandtes – Feature hört auf den Namen Street Pass. So manch ausgewählte Software ist zu Street Pass kompatibel, was dem Nutzer unter Umständen zugute kommt. Jedes Programm und jedes Spiel verwendet Street Pass aus einem anderen Grund, doch die Funktionsweise ist immer gleich. Aktivieren wir also Street Pass in der jeweiligen Software, bleibt dieses Feature im Standby-Modus des Geräts aktiviert. Treffen wir unterwegs auf einen anderen 3DS-Nutzer, so werden automatisch und ohne Umstände in Windeseile Daten ausgetauscht, die sich dann in zusätzlichen Inhalten in der jeweiligen Software widerspiegelt. Street Fighter IV: 3D Edition, Nintendogs und Pro Evolution Soccer 2011 sind Titel, die dieses System unterstützen (mehr dazu in den jeweiligen Tests).

### Die Miis und der 3DS

Nachdem die Miis auf der Wii 2006 ihren Einzug in die Videospieldwelt gehalten haben, dürfen sie selbstverständlich auf Nintendos neuem Handheld nicht fehlen. Neben dem bereits von der Wii bekannten Editor zum Erstellen der Miis, gibt es auf dem 3DS allerdings eine Neuerung. Wir können nun auch das Gesicht einer Figur fotografieren, um einen Mii sehr viel schneller zu erstellen. Selbstverständlich darf der Mii anschließend nochmals überarbeitet werden. Im Grunde funktioniert dieses Feature gut, gelegentlich erscheint uns die Kreation der 3DS-Kamera doch etwas merkwürdig. In der Mii Lobby dürfen wir einen Mii selektieren, der anschließend bei jeder Street-Pass-Verbindung in der Mii Lobby eines anderen Spielers vorbeischaute. Zusätzlich gibt es in der Mii Lobby zwei Minispiele, die durch den Austausch von Miis vorangetrieben werden.

### Spot Pass

Befindet sich der Nintendo 3DS im Standby-Modus empfängt er trotzdem weiterhin Daten von bestehenden WiFi-Verbindungen, sofern diese bekannt oder offen sind. Anschließend sucht der Nintendo 3DS nach neuen Software Updates, aktualisiert Ranglisten und Co. Somit erübrigt sich in der Theorie eine immer wieder manuell durchzuführende Suche.



### Interpolierung bei DS-Titeln umgehen

Da die Bildschirme in ihrer Auflösung etwas größer ausfallen, als noch beim Nintendo DS, werden alte DS-Spiele interpoliert. Das heißt, es entsteht ein Schärfeverlust, um das Bild auf den 3DS-Bildschirmen darzustellen. Diese Interpolierung kann allerdings umgangen werden, indem beim Starten des DS-Spiels die Start- und Select-Taste gleichzeitig gedrückt gehalten wird. Anschließend ist das Bild zwar deutlich schärfer zu erkennen, aber auch etwas kleiner, als es noch auf den Bildschirmen des Nintendo DS.

### (Abwärts)kompatibilität

Laut Aussagen von Nintendo, laufen alle Nintendo-DS-Spiele (egal aus welcher Region dieser Welt sie stammen) problemlos auf dem Nintendo 3DS. Bei 3DS-Software hat Nintendo allerdings einen Riegel vorgeschoben. Fortan ist es nur noch möglich, die Spiele auf dem Gerät abzuspielen, die in der selben Region erworben wurden, wie der Nintendo 3DS.

### Das Home-Menü“

Das Home-Menü funktioniert mittlerweile so, wie es bereits auf der Wii hätte funktionieren sollen. Befinden wir uns in einem Spiel, kommen wir ohne Umstände mit einem Drücker auf die Home-Taste in das Home-Menü und können dort schnell Notizen anfertigen oder unsere Freundesliste überprüfen, wer von unseren Freunden gerade online ist. Übrigens gehören einzelne Freundescodes der Vergangenheit an, jedes Nintendo-3DS-System hat genau einen Freundescode, mit dem jedes Spiel direkt und unkompliziert verbunden ist. Danke, Nintendo!



### Der 3D-Effekt

An der rechten, oberen Seite des Systems befindet sich ein Regler, mit welchem man den 3D-Effekt stufenlos verändern kann. Nintendo hat mitgedacht, denn nicht jedes Auge reagiert gleich auf dreidimensionale Effekte und Tiefenverhältnisse. Ist ein Spieler auf dem rechten Auge erblindet, nützt ihm somit der 3D-Effekt überhaupt nicht: Wie gut, dass man den Effekt auch ausschalten (was gleichzeitig energiesparender ist) und jedes Spiel auch ohne den 3D-Effekt erleben kann. Außerdem werden die Tiefenverhältnisse in jedem Spiel anders und unterschiedlich stark dargestellt, wie wir in der Testphase erleben durften. Eine manuelle Regelung (auch während des Spielens) ist oft nötig, um den bestmöglichen Nutzen aus diesem Feature zu ziehen. Für das eigentliche Spielerlebnis ist der 3D-Effekt aber nicht zwingend erforderlich. Wir können auch auf die altmodische Weise immer noch genügend Spaß mit einem Titel haben.

### Du kommst hier nicht rein

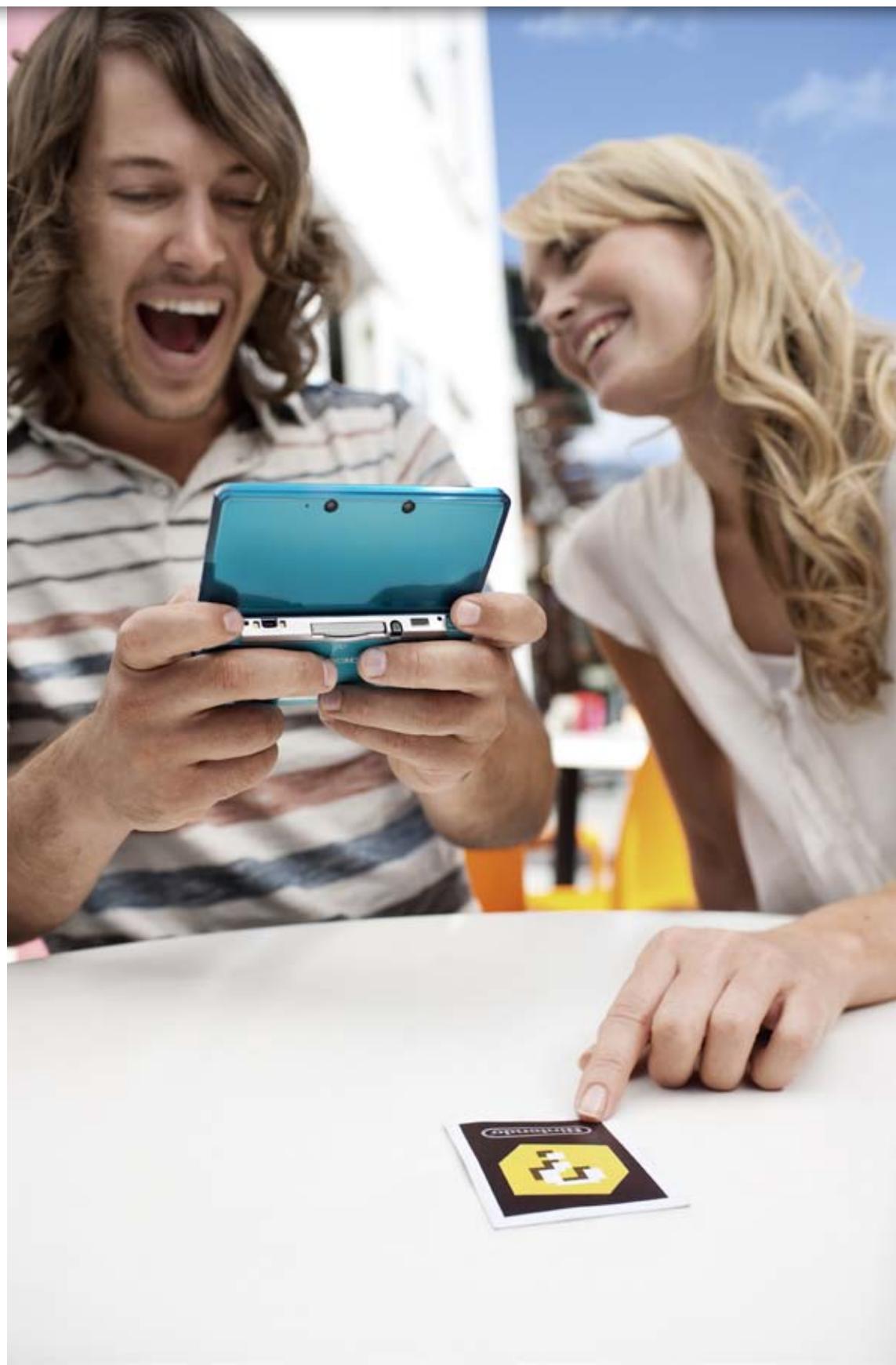
Besorgte Erziehungsberechtigte können in den Einstellungen die Altersbeschränkungen für ihr Kind festlegen. Danach ist es nicht mehr möglich, Software, die ab einem bestimmten Alter freigegeben ist, nicht mehr abzuspielen – außerdem kann der Zugriff aufs Internet voll und ganz blockiert werden. Eine kluge Entscheidung, die beim Kind aber vermutlich nicht auf Gegenliebe stoßen wird.





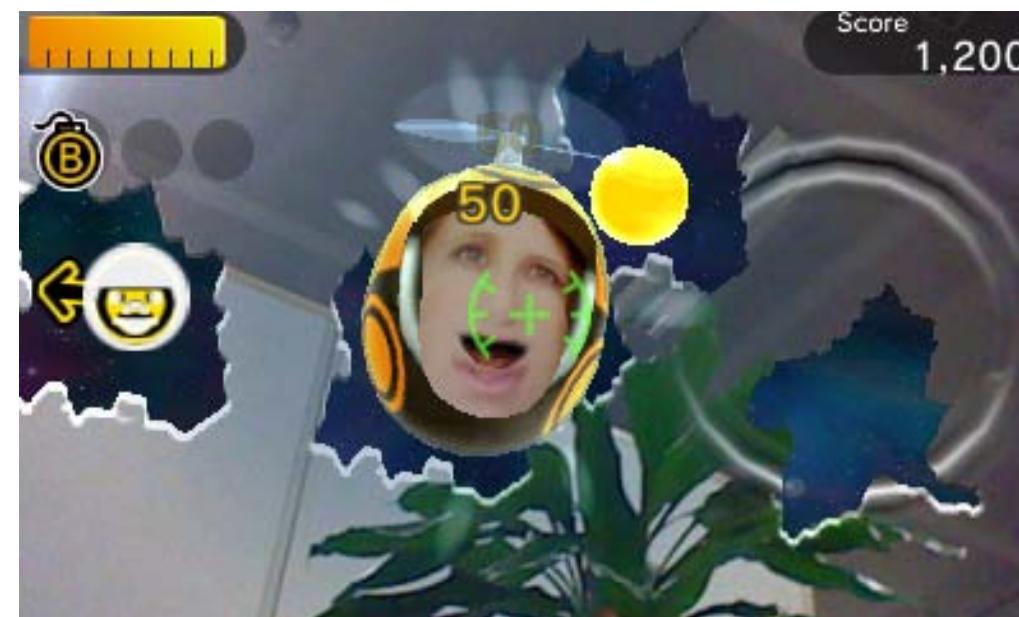
### Augmented Reality

Eine geniale Funktion bieten die dem Nintendo-3DS-System beiliegenden Karten, welche eine erweiterte Realität (Augmented Reality) darstellen. Während die Figurenkarten nur die eine oder andere Ausgabe von Mario, Kirby, Link, Samus Aran oder den Pikmin bieten, hat die Karte mit dem Fragezeichenblock eine besondere Wirkung. Wird diese von den 3DS-Kameras erfasst, tauchen weitere Blöcke auf dem oberen 3DS-Screen aus, welche wiederum diverse Minispiele beheimaten. Da möchten Billardkugeln versenkt, monströse Gestalten abgeschossen oder Fische geangelt werden – und das alles im heimischen Wohnzimmer. Eine nette Zugabe, in der wir großes Potenzial sehen, wenn weitere Karten mit neuen Funktionen zukünftiger Software beiliegen oder mit dieser kombiniert werden können.



### Spielmünzen

Der 3DS beheimatet außerdem noch einen Schrittzähler. Je mehr Schritte wir gehen, desto mehr Spielmünzen erhalten wir. Allerdings ist die Anzahl an sammelbaren Münzen pro Tag auf zehn Stück beschränkt. Diverse Spiele (beispielsweise die Augmented-Reality-Software) verfügen über eine Art Shop, wo Münzen gegen weitere Inhalte oder Boni eingetauscht werden können. Eine geniale Idee, die gerne Schule machen darf!



### Face Raiders

Bereits auf dem System vorinstalliert, befindet sich das Spiel Face Raiders. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Wir schießen Fotos von anwesenden (oder abgedruckten) Personen – diese werden anschließend auf die Gesichter der auftauchenden Propellerköpfe fabriziert, welche wiederum nur noch abgeschossen werden möchten. Im Hintergrund sehen wir dann übrigens dank 3DS-Kameras die Umgebung, in welcher wir uns gerade befinden. Die Köpfe kommen übrigens von überall angefliegen, weshalb wir uns auch oft umdrehen müssen. Das ist irre und witzig, aber auf Dauer doch recht monoton und anspruchslos – für zwischendurch aber nett.



### Aktivitäten in der Übersicht

Im Aktivitätslog werden alle Vorgänge festgehalten, die wir mit dem Nintendo-3DS-System getätigt haben. Das heißt, es wird die Spielzeit von jeder Software festgehalten und weitere Daten, wie die durchschnittliche Spielzeit und Startvorgänge der jeweiligen Software sind in der Übersicht des Aktivitätslogs ersichtlich. Statistiken an welchem Tag wir wie viel gespielt haben, dürfen selbstverständlich ebenfalls nicht fehlen. Definitiv eine nette Dreingabe!

### Zwitscher-Fiep

Ähnlich wie beim Nintendo DSi existiert auch beim Nintendo 3DS eine Software, mit der wir kurze Tonaufnahmen tätigen und anschließend noch durch diverse Filter schicken können. Eine nette Spielerei für zwischendurch, die mit den witzigen Kommentaren des Wellensittichs gleich doppelt so viel Spaß macht. Auf Dauer kann man sich allerdings besser beschäftigen.

### Eric's Meinung:

Als ich den Nintendo 3DS auf der Gamescom 2010 das erste Mal in der Hand hielt, war ich noch nicht ganz so sehr von der Software überzeugt. Irgendwie muss der 3D-Effekt damals untergegangen sein, denn so extrem habe ich ihn nicht mehr in Erinnerung. Das heißt leider auch, dass ich nicht immer vollständig aktivieren kann. Ist es beispielsweise relativ spät, schmerzen mir nach dem Einschalten nach kurzer Zeit die Augen. Vormittags hingegen ist es mir ohne Probleme möglich, den Regler aufs Maximum zu stellen und die Tiefenverhältnisse zu genießen. So wirklich schlecht wurde mir allerdings noch nicht – und vorher wird man mich von dieser tollen Hardware auch nicht wegbringen können. Jetzt fehlen mir nur noch ein paar Top-Titel wie Kid Icarus: Uprising oder Mario Kart und die 3DS-Ära hat endgültig begonnen.





## Super Street Fighter IV: 3D Edition

Eine der beliebtesten Kampfsportserien findet nach Jahren der Absenz endlich den Weg zu Nintendo zurück – ein Spektakel, über das sich nicht nur ältere Nintendo-Fans freuen dürfen.

In Beat 'em Ups wird die Handlung meistens zur Nebensache degradiert. Diese Tatsache macht vor Super Street Fighter IV: 3D Edition ebenfalls keinen Halt, was dem flotten Spielprinzip aber sehr zugute kommt. Im neuesten Ableger der Reihe stehen uns diverse Modi, wie der Arcade- oder der Versus-Modus zur Verfügung. Im ersteren absolvieren wir eine Reihe von Kämpfen um den ganzen Globus, während wir im Versus-Modus schnell ein paar selbstdefinierte Kämpfe abarbeiten. Sobald wir uns für einen Modus entschieden haben, schlüpfen wir in die Haut eines von 35 (überwiegend) unterschiedlichen Kämpfern und kloppen uns kurz darauf in kunterbunten Stages von einem Gegner zum anderen.

### Altbekannte Moves

Dazu stehen uns zahlreiche Kombinationsangriffe zur Verfügung, die zunächst einmal von uns verinnerlicht werden möchten. Keine Sorge: Kenner der PlayStation-3- beziehungsweise der Xbox-360-Fassung müssen sich nicht umgewöhnen. Jede Bewegung und jede Tastenfolge wurde exakt dem großen Vorbild nachempfunden. So verschießt Ryu sein Hadoken immer noch mit einer Viertelbewegung des Schiebepad mit nachfolgender Betätigung einer der drei Schlagtasten und C. Vipers Seismic Hammer wird mit einer Z-Bewegung auf dem Schiebepad mit anschließendem Druck auf eine der Schlagtasten ausgeführt. Die Moves funktionieren in der Regel sehr gut, doch

gelegentlich werden unsere Schlagabfolgen nicht richtig erkannt. Ein kleines Manko, mit welchem schon die Vorgänger zu kämpfen hatten.

**Hin und wieder werden ausgeführte Moves nicht richtig erkannt, was im Eifer des Gefechts gelegentlich schon mal eine Niederlage bedeuten kann.**

### Anfänger willkommen

Senken wir die Lebensenergie unserer Gegner oder erleiden selbst Schaden, erhöht das unsere Anzeigen für die Ausführung einer Super- oder Ultra-Kombo-Attacke. Für Profis sind die komplexen Knöpfchenspielereien kein Problem, Anfänger freuen sich dafür über viele neue Einstellungsmöglichkeiten. So ist der Touchscreen in vier Bereiche geteilt und jedem Viertel darf eine Attacke zugeteilt werden. Fortan reicht es aus, kurz auf den Touchscreen zutippen, um einen Angriff auszuführen. Somit können sich auch Neulinge in der Spielwelt schnell zurechtfinden. Glücklicherweise dürfen wir in Online-Kämpfen einstellen, ob unsere Gegner den Touchscreen auch mit Super- und Ultra-Kombinationsangriffen belegen dürfen. Somit sind unfaire Kämpfe von vornherein ausgeschlossen.

### Kehrseite des Hadoken

Optisch wirkt das Spiel sehr hübsch, doch leider müssen Nintendo-3DS-Besitzer Abstriche gegenüber den anderen Konsolenfassungen machen. Jede Stage sieht zwar genauso aus wie auf den anderen beiden Konsolen, doch bleiben die Hintergründe starr und bewegungslos. So gibt also es in der schon ▶

## Street Fighter – Die Serie auf Nintendos Konsolen

Schon vor Urzeiten war es Gang und Gäbe, dass die Spiele von Drittherstellern auf möglichst vielen Plattformen erscheinen – so war es auch bei Street Fighter II der Fall. 1991 erschien Street Fighter II: The World Warrior für das Super Nintendo. Das Beat 'em Up erfreut sich schnell größter Beliebtheit und weitere (und teils deutlich verbesserte) Episoden folgten für Nintendos 16-Bit-Kiste. Mit Erscheinen des Nintendo 64 wandte sich Capcom offensichtlich von Nintendo ab, denn ein 64-Bit-Ableger auf Nintendos Konsole wurde nie veröffentlicht. Stattdessen feierte die Reihe auf Konsolen wie der Sony PlayStation und der Sega Dreamcast ihre Erfolge. Trotzdem erschienen für den GameBoy Color und den GameBoy Advance zwei Portierungen, die heute allerdings so gut wie niemand kennt oder gespielt hat. Zumindest gab es Gastauftritte von Ryu und Chun-Li in Tatsunoko vs. Capcom auf der Wii, doch ein wahrer Street-Fighter-Nachfolger blieb uns – bis heute – verwehrt. Hoffentlich bleibt Street Fighter IV: 3D Edition keine Ausnahme.

### Street Pass

Super Street Fighter IV: 3D Edition ermöglicht uns selbst im Standby-Modus Kämpfe mit anderen Spielern auszuführen. Aktivieren wir Street Pass, können wir unser Nintendo-3DS-System zuklappen und im Standby-Modus mit uns herumschleppen. Vorher sollten wir uns allerdings ein Team von fünf mit im Spiel verdienten Figuren erstellen. Treffen wir unterwegs auf andere Spieler, duellieren sich diese Figuren untereinander, was uns zuhause dann die eine oder andere Belohnung im Spiel beschert. An sich eine geniale Idee, doch fragen wir uns, ob dieses Phänomen im eher nicht so verspielten Deutschland funktionieren wird.



### 3D

In den zahlreichen Menüs macht sich der 3D-Effekt insofern bemerkbar, dass im Vordergrund die Menüführung zusehen ist und sich der Hintergrund dank Tiefeneffekt weit daher befindet. Während den Kämpfen verhält sich diese Verteilung ähnlich. Auf der Oberfläche bekämpfen wir unsere Gegner und der Hintergrund wirkt mit eingeschalteten 3D-Effekt räumlich weitaus realistischer. Allerdings machen die sich im Hintergrund befindlichen Figuren den Eindruck, als kämen sie gerade erst aus der Pappaufstellerfabrik – schwach. Den für die Lokalisation verantwortlichen Mitarbeitern ist übrigens ein kleiner Schnitzer unterlaufen. Während beim Arcade-Modus zusätzlich die dynamische Ansicht (man sieht dem eigenen Charakter über die Schulter beim Kämpfen) gewählt werden darf, wird eben jene Ansicht im Hauptmenü mit 3D-Versus beworben. In Anbetracht der grundlegenden Funktionsweise des Handhelds kann das im ersten Moment etwas verwirrend sein.

aus dem zweiten Serienteil bekannten Stage Crowded Downtown keine ständig jubelnden Passanten, fotografierende Touristen oder vorbeidüsende Radfahrer. Dieser Rückschritt ist sehr schade, da somit ein kleiner, aber feiner Teil der Atmosphäre flöten geht. Dafür sehen verhältnismäßig alle Charakter-

**Befinden sich mehrere Spieler in unserer Nähe, können wir im lokalen Modus den Kämpfen als Zuschauer beiwohnen und deren Taktiken analysieren.**

bewegungen und Effekte buchstäblich fantastisch aus. Der stimmige Soundtrack und die wuchtige Stimme des Kampfansagers verpassen den hitzigen Straßenkämpfen den letzten Feinschliff. ■ ■ ■



## Super Street Fighter IV: 3D Edition



Publisher	Nintendo
Entwickler	Dimps / Capcom
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 45 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + 35 energiegeladene Kämpfer
- + fantastische Kampfeffekte

### Atmosphäre

- + packende Kampfmusik
- phlegmatische Hintergründe

### Gameplay

- + viele Kombinationsangriffe
- + dutzende Herausforderungen

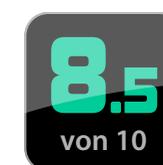
### Steuerung

- + geeignet für Profis und Anfänger
- gelegentlich ungenaue Erkennung

### Multiplayer

- + schnelle Online-Kämpfe inklusive...
- + ...benutzerdefinierter Suche

Endlich kann ich Super Street Fighter IV auch unterwegs spielen und das sogar in 3D! Trotzdem gefällt mir die Xbox-360-Version dank dynamischer Hintergründe und Arcade-Stick-Steuerung einen Tacken besser.



### Fazit

Eric Ebelt  
erice@n-mag.de





# Pilotwings Resort

Mit Pilotwings Resort kehrt eine längst für tot gehaltene Serie in das Reich der lebendigen Videospiele zurück – und das dank 3D-Feature beeindruckender als jemals zuvor!

Wir entscheiden uns dafür, unsere Pilotenkarriere neu aufleben zu lassen und treten dem Wuhu Wolken-Klub bei. Nachdem wir uns unseren Mii ausgesucht und die Mitgliedskarte mit dem Stylus unterzeichnet haben, erlernen wir in aufschlussreichen Tutorials auch schon die recht einfache Flugzeugsteuerung. Neben dem propellerbetriebenen Flieger stehen uns von Beginn an

auch der Raketengurt und der Hängegleiter zur Verfügung. Später gesellen sich auch noch weitere Fluggeräte wie der Turbo-Jet zum virtuellen Repertoire dazu.

### Action und Entspannung

Wie es der Name des Klubs bereits vermuten lässt, findet das Geschehen auf der Insel Wuhu Island statt, welche findige Nintendo-

Spieler bereits aus Titeln wie Wii Fit oder Wii Sports Resort kennen. An der eigentlichen Umgebung wurde nicht herum gewerkelt, weshalb wir uns auch sehr schnell auf dem Eiland zurechtfinden. Im Missions-Modus erledigen wir der Reihe nach die uns gestellten Aufgaben – jeweils mit einem vorgegebenen Flugapparat. So fliegen wir mit dem Flugzeug durch Ringe oder hüpfen mittels

Raketengürtel von einer Plattform zur nächsten. Action kommt in Pilotwings Resort ebenfalls nicht zu knapp. So gilt es hin und wieder auch ein paar Zielscheiben oder Luftballons abzuschießen, um eine möglichst hohe Punktzahl am Ende des Levels zu erreichen. Ruhige Naturen freuen sich indessen über die eine oder andere Sightseeing-Tour, in denen während eines Rundflugs mit dem Hängegleiter Fotos von Gebäuden, wie dem Leuchtturm oder der großen Brücke gemacht werden sollen.



### Inselrundflug

Geschossene Fotos dürfen wir nach Beenden der Aufgabe auf der SD-Karte speichern, wo wir sie später weiterverarbeiten dürfen. Schade ist nur, dass derzeit die Möglichkeit fehlt, Fotos vom Nintendo 3DS an Freunde, die ebenfalls ein 3DS-System besitzen, weiterzuleiten. So ist und bleibt dieses Feature nur eine nette Dreingabe. Das schadet dem eigentlichen Spielprinzip aber in keiner Weise. Je mehr Aufgaben wir im Missions-Modus erfüllen, desto mehr Inhalte schalten wir für den Freiflug-Modus frei. Dort dürfen wir (in einem zeit-

**In einigen Missionen dürfen Fotos von Wuhu Island gemacht werden, die wir später außerhalb des Spiels weiterverarbeiten dürfen.**

lichen Rahmen) das Eiland nach Gutdünken erkunden und nebenher sekundäre Ziele erfüllen, beispielsweise recht einfache Tricks ausführen oder Informationen über die Örtlichkeiten sammeln. Freudige Entdecker schalten über diesen Weg im Nu ein paar Dioramen frei, die sich dann separat in ihrer ganzen dreidimensionalen Pracht bewundern lassen.

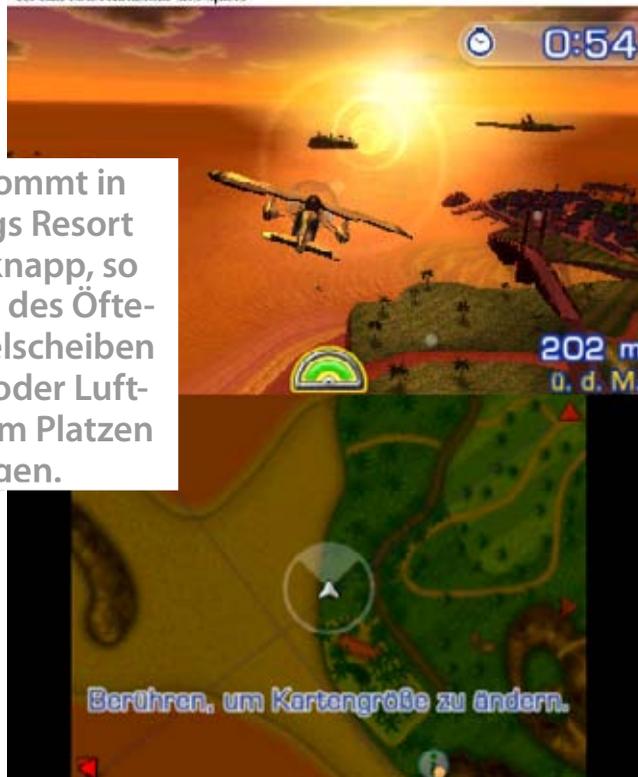
### Urlaubsabenteuer

Die Flugsteuerung funktioniert ausgezeichnet. Nie haben wir das Gefühl, die Kontrolle über unseren Flugapparat zu verlieren und sollte uns trotzdem mal ein Fehler unterlaufen, so ist das Unterfangen noch nicht gescheitert. Bei der Gesamtpunktzahl der jeweiligen Mission werden uns dann einfach ein paar Punkte abgezogen. Wer also immer die bestmögliche Bewertung erreichen möchte, wird die eine oder andere Mission wiederholen müssen, denn mit zunehmender Spieldauer werden die Aufgaben teils richtig knifflig. Pilotwings Resort ist ein Titel, der vor allem von der 3D-Fähigkeit lebt (siehe Kasten) und das Geschehen mit netten Soundstücken unterlegt. Leider verfügt der Titel über einen geringen Umfang. An einem Wochenende ist das Spiel bereits durchgespielt – da es keine Mehrspieler-, Online oder gar Street-Pass-Modi ihren Weg auf die Cartridge gefunden haben, ist der Wiederspielwert leider gering. Für zwischendurch und vor allem für Urlaubsrei-

### 3D

In der Menüführung stechen die Bildschirmtexte hervor und die Spielwelt rückt stark in den Hintergrund. Ebenso verhält es sich beim aktiven Spielen des Titels. Unser Charakter wird im Vordergrund samt Fluggerät dargestellt und fliegt auf weitentfernte Ziele los: Die so zustande kommende Weitsicht ist schlicht und einfach atemberaubend. Etwas Vergleichbares haben wir zuvor nur in wenigen Videospielen gesehen – noch dazu ohne 3D-Effekt und bei Weitem nicht so eindrucksvoll. Zum Launch des 3DS gibt es wohl kein Spiel, bei dem der 3D-Effekt so gut genutzt wird, wie bei Pilotwings Resort.

3D-Bild eines Nintendo 3DS-Spiels



**Action kommt in Pilotwings Resort nicht zu knapp, so dürfen wir des Öfteren auf Zielscheiben schießen oder Luftballons zum Platzen bringen.**

sende ist der Titel aber die beste Wahl zum Launch der Konsole.



### Pilotwings – Die Serie

Die Serie Pilotwings fand ihren Ursprung im Jahr 1990 auf dem Super Nintendo. Schon vor über zwanzig Jahren versuchte man, mittels Mode-7-Technologie, die Welt dreidimensional erscheinen zu lassen. Die Spielumgebung war damals noch relativ platt und machte den Anschein, in gewisser Weise heraus zu stechen, wenn man sich hoch am Himmel befindet. Wer kein Super Nintendo (mehr) daheim hat, darf sich den ersten Teil für die Virtual Console herunterladen. Sechs Jahre später fand die Serie 1996 auf dem Nintendo 64 ihr jähes Ende. Zwar wurde das Spiel dank der fortgeschrittenen 3D-Technik oft gelobt, doch war dem Spiel ein kommerzieller Erfolg vergönnt. 2006 versuchte Hudson Soft ein ähnliches Spielprinzip auf den Markt zu werfen. Wing Island fiel in der Presse gnadenlos durch – Grund genug für Nintendo, das Original weiterzuführen, sofern Pilotwings Resort nicht wieder der letzte Teil sein wird.

### Pilotwings Resort



Publisher	Nintendo
Entwickler	Monster Games
Genre	Flugsimulation
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 45 €
Weblink	offizielle Website

#### Präsentation

- + fantastische Weitsicht
- leider nur wenige Spielmodi

#### Atmosphäre

- + entspannende Melodien
- + unterschiedliche Tageszeiten

#### Gameplay

- + abwechslungsreiche Aufgaben
- recht wenige Flugapparate

#### Steuerung

- + funktioniert tadellos
- Karte auf Touchscreen

#### Multiplayer

- 
- 

Nach dem missglückten Wing Island endlich wieder eine gute Flugsimulation auf einer Nintendo-Konsole. Obwohl ich recht viel Spaß mit dem Spiel habe, hätte es ruhig deutlich mehr Modi geben dürfen.



#### Fazit

Eric Ebelt  
erice@n-mag.de





## Nintendogs + Cats

Zum Launch des Handhelds könnte Nintendo kein besseres Spiel für Casual Gamer anbieten. Nintendogs + Cats erscheint wie der Vorgänger direkt in dreifacher Ausführung.

Kaum betreten wir aus der Ego-Perspektive die Wiese, schon kommen ein paar süße Welpen auf uns zugestürmt und möchten am liebsten alle mit nach Hause genommen werden, doch entscheiden dürfen wir uns zunächst nur für einen Hund. Unsere

Wahl fällt auf einen Golden Retriever. Die Hündin taufen wir eigens auf den Namen Shannon – fortan hört sie auf ihren Namen und kommt auf uns zugelaufen, wenn wir sie rufen. Aber was sehen unsere Augen da: Die Hundedame ist ganz verschmutzt und

möchte gebadet werden. Gesagt getan, unsere Items durchstöbern wir nach Shampoo und im Bad angekommen, waschen wir sie mittels Stylus. Schon glänzt das Fell unseres Hundes wieder wie neu – es ist Zeit neue Tricks zu lernen!

### Bello! Sitz?

Führen wir spezielle Gesten an unserem Hund aus, beispielsweise seine linke Hand anheben, dürfen wir anschließend ein Kommando über das Mikrofon eingeben. Sagen wir also „Sitz“ (wobei Sitz stellvertretend für jedes andere beliebige Wort steht), setzt sich unser Hund auf seine vier Buchstaben. Möchten wir unserem Hund die Hand schütteln, sagen wir ganz einfach „Gib Pfötchen“. Überwiegend funktionieren die Sprachkommandos sehr gut, nur sehr selten reagiert unser Hündchen auch mal auf ein anderes Wort. Deshalb geben wir euch den Rat, möglichst deutlich zu sprechen, um Missverständnissen vorzubeugen. Nach diesen doch recht mühseligen Lektionen möchten wir mit unserem Hund Gassi gehen. Dabei bemerken wir, dass sich die Tageszeit vor der virtuellen Haustür parallel zur integrierten

Systemuhr des Nintendo 3DS verhält. Unter offenem Himmel bemerken wir ebenfalls, dass

nun auch die Miis Einzug in die Welt von Nintendogs gehalten haben. Während sich auf den Bürgersteig gelegentlich Miis unterhalten, treffen wir andere Hundebesitzer mit ihrem Tier auf der Straße.



**Unserem Hund bringen wir Sprachkommandos via Mikrofon bei. In der Praxis funktioniert das (meistens) ohne Probleme.**

## Rudis Hundeshow

Die Tiere beschnuppern sich, zeigen Respekt voreinander oder schüchtern sich gegenseitig ein. Auswirkungen auf unseren Hund hat das nur wenig, denn die Bindung zwischen Herrchen oder Frauchen und ihrem Vierbeiner stehen im Vordergrund. So findet das gute Tier hin und wieder auch mal ein Geschenk, in dem man ein nützliches Item befindet. Wenn unser Hund sein Geschäft auf offener Straße verrichtet, ist es natürlich nur logisch, dass wir seinen Kot in eine Papiertüte packen – der Gassigeh-Alltag wird möglichst realistisch dargestellt. Damit wir die Beziehung zu unserem Hund vertiefen (und nebenbei auch noch an ein wenig Kleingeld kommen), nehmen wir an dem einen oder anderen Hundewettbewerb teil. Apportieren von Frisbee-Scheiben oder das Ausführen von gelernten Tricks steht auf dem Tagesplan. Vom Preisgeld können wir unserer Shannon Nahrung und neue Spielzeuge kaufen, die hat sie ganz besonders gern. Neben Hunden dürfen wir dieses Mal auch Katzen pflegen und allerhand mit ihnen anstellen.

### Street Pass

Auch Nintendogs + Cats unterstützt Street Pass. So können wir von unserem Welpen ein Foto machen, das Symbol eines Miis, sowie eine Botschaft (bestehend aus wenigen Zeichen) und ein Item anhängen (der Gegenstand wird übrigens nicht aus dem Inventar entfernt!). Treffen wir also im Standby-Modus unterwegs auf andere Hundebesitzer, werden die Botschaften via Street Pass ausgetauscht: Nett!

### 3D

Der 3D-Effekt ist bei Nintendogs schlicht und einfach gehalten. Alle Objekte, die sich im vorderen Bereich des Bildschirms aufhalten, werden dreidimensional dargestellt als andere Dinge im Hintergrund. Werfen wir zum Beispiel einen Gummiball in den Raum, wirkt er zunächst dreidimensional, wird aber umso platter, je weiter er in den Raum kullert. Wenn sich ein Hund gegen die Scheibe des Bildschirms lehnt und uns sprichwörtlich abschlecken möchte, wird die Brillanz des 3D-Features deutlich. So stellen wir uns die nächste Helfertrophäe in einem Super Smash Bros. vor – vielleicht auch auf dem Nintendo 3DS.

### Das etwas andere Tamagotchi

Die miauenden Helden sind den Entwicklern ebenfalls recht gelungen, auch wenn wir zugeben müssen, dass die Hunde einen realistischeren Eindruck vermitteln. Akustisch klingen die Tiere wie ihre realen Abbilder und optisch wirkt alles wie aus einem Guss, auch die eigenen vier Wände können auf Wunsch umdekoriert werden. Die häuslichen Räumlichkeiten wirken anfangs noch etwas karg, können aber schon bald mit Möbelstücken gefüllt werden. Und haben wir mal wieder keinen Platz für neue Haustiere, dürfen wir diese auch in der Pension unterbringen, wo sie gut behandelt werden. Auch wenn Nintendogs + Cats eine spannende Simulation sein kann, empfehlen wir unseren Lesern

**Katzen sind eine nette Dreingabe, doch wirklich nahe kommen sie ihren realen Vorbildern nur stellenweise.**

eher, sich lieber ein echtes Haustier anzuschaffen, da diese Gefühle durch nichts auf der Welt ersetzt werden können. Sollten ihr aber an einer Tierhaarallergie leiden oder zu wenig Zeit für ein echtes Haustier aufwenden können, ist Nintendogs + Cats die beste Alternative, die es abseits von den längst aus der Mode gekommenen Tamagotchis gibt.



### Versionsunterschiede

Nintendogs + Cats erscheint wie der DS-Vorgänger in drei unterschiedlichen Versionen, die sich allerdings nur in der Auswahl der vorhandenen Tiere unterscheidet. Somit gibt es in der einen Fassung Golden Retriever zu versorgen und in der anderen Ausgabe sich beispielsweise um die Rasse Zwergpudel zu kümmern. Vor dem Kauf solltet ihr euch also gut überlegen, welche Hunderasse ihr am meisten mögt.

## Nintendogs + Cats



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo EAD
Genre	Simulation
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 45 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + freundliche Umgebungen
- + realitätsnahes Tierverhalten

### Atmosphäre

- + entspannende Klänge
- + verschiedene Haustiere

### Gameplay

- auf Dauer recht monoton
- langwieriges Spieltempo

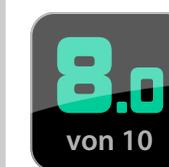
### Steuerung

- + gute Stylus-Steuerung
- seltene Spracherkennungsfehler

### Multiplayer

- 
- 

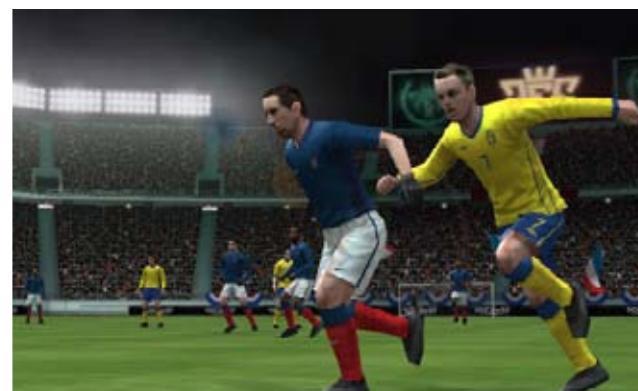
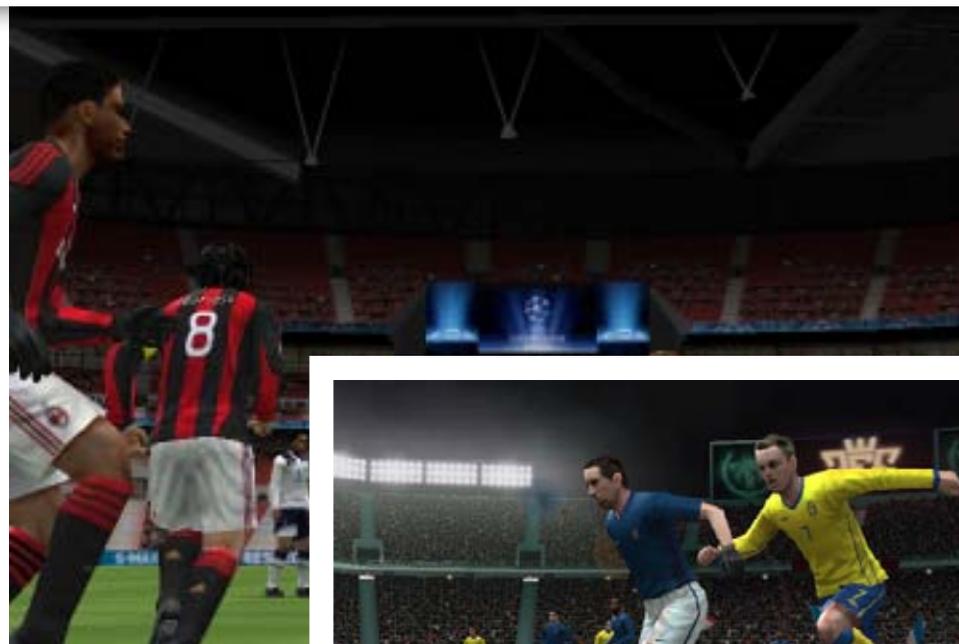
Meine echten Katzen reichen mir vollkommen aus, dafür freue ich mich natürlich über die Hunde. Trotzdem ist mir das Spiel auf Dauer zu monoton, weshalb ich das Interesse wohl bald verlieren werde.



### Fazit

Eric Ebelt  
erice@n-mag.de





## Pro Evolution Soccer 2011 3D

Alle Jahre wieder bekämpfen sich Electronic Arts und Konami mit ihren beiden erfolgreichen Fußball-Videospielserien – erstaunlich, dass Electronic Arts nicht mit einem FIFA 3D kontert.

Auch in Pro Evolution Soccer 2011 geht es einmal mehr um einen der beliebtesten Sportarten auf der Welt. Wir dürfen sage und schreibe über 196 Mannschaften zu Sieg und Niederlage führen, in der legendären Meister Liga oder im exklusiven Champions-League-Modus gegen unsere Gegner antreten. Das einzige, was jetzt noch fehlt, ist ein Online-Modus, doch diesen suchen wir auf der 3DS-Cartridge vergebens.

### Stadionatmosphäre

Immerhin dürfen wir uns lokal mit einem anderen Spieler und dessen Mannschaft auseinandersetzen. Die Stadionatmosphäre

### 3D

Neben Pilotwings Resort kann Pro Evolution Soccer 2011 wohl am meisten mit seinen 3D-Features überzeugen. Die Kamera positioniert sich hinter dem jeweils aktuellen Spieler und gibt eine unglaublich hübsche Weitsicht auf das Stadion preis. Die Tiefenverhältnisse geben ein realistisches Bild ab und kaufen dem Spiel tatsächlich ab, wir würden mitten im Stadion stehen. Einzig allein die teils wirklich heftigen Kameraschwenks reißen uns aus der Atmosphäre und könnten beim einen oder anderen Spieler Schwindelanfälle auslösen.

### Street Pass

Unser Team aus der Meister-Liga kann ebenfalls als Street-Pass-Team erhalten. Treffen wir unterwegs auf andere Spieler mit Pro Evolution Soccer 2011 3D, so findet automatisch ein schnelles Fußballturnier statt. Ausgang dieses Spiels hängt von Taktik und Stärke des Teams ab. So können wir auch abseits des eigentlichen Spiels hin und wieder Erfolge verbuchen.

kommt dank der neuen Ansicht, den tobenden Zuschauern und den guten (wenn sich auch oft wiederholenden) Moderatoren besonders gut zur Geltung. Realistische Bewegungen, eine feine Steuerung dank Schiebepad und zahlreiche auszuführende Tricks machen Pro Evolution Soccer 2011 3D für Fußballfreunde zum wahren Genuss. ■ ■ ■

## Pro Evolution Soccer 2011 3D



Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Sport
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 45 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + schöne Stadionweitsicht
- + 196 Mannschaften

### Atmosphäre

- + gute Stadionatmosphäre
- Moderatoren wiederholen sich

### Gameplay

- + realistische Grafik
- kein freier Spielerwechsel

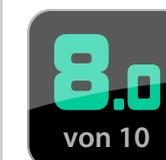
### Steuerung

- + geht locker von der Hand
- unschöne Kameraschwenks

### Multiplayer

- + lokale Verbindung möglich
- kein Online-Modus

Wieder ein Fußballspiel, wieder ein Titel, für den ich kein Verständnis habe. Trotzdem ist Pro Evolution Soccer 2011 3D ein gutes Spiel geworden, mit dem Fußballfans ihre wahre Freude haben werden.



### Fazit

Eric Ebelt  
erice@n-mag.de





## Pokémon – Weiße & Schwarze Edition

Mit der neuesten Pokémon-Version bringt Nintendo den wohl letzten hauseigenen Titel auf den DS – eine würdige Verabschiedung?

Wenn man Videospiele frägt, was für sie Nintendo ist, dann kommen ihnen meistens Figuren wie Mario, Link oder Donkey Kong in den Sinn. Doch eine von Nintendos wichtigen Stützen der letzten Jahre ist eindeutig die Pokémon-Serie. In einem Jahrzehnt haben es die Taschenmonster geschafft, fast alle anderen Nintendo-Franchises, was die Verkaufszahlen betrifft, in die

Tasche zu stecken. Auch in der fünften Generation versucht Nintendo nun den erfolgreichen Trend weiterzuführen.

### Never change a winning team?!

Wieder einmal machen wir uns auf die altbekannte Reise, um der größte aller Pokémon-Trainer zu werden. Nebenbei stoßen wir dabei immer wieder auf das mysteriöse Team

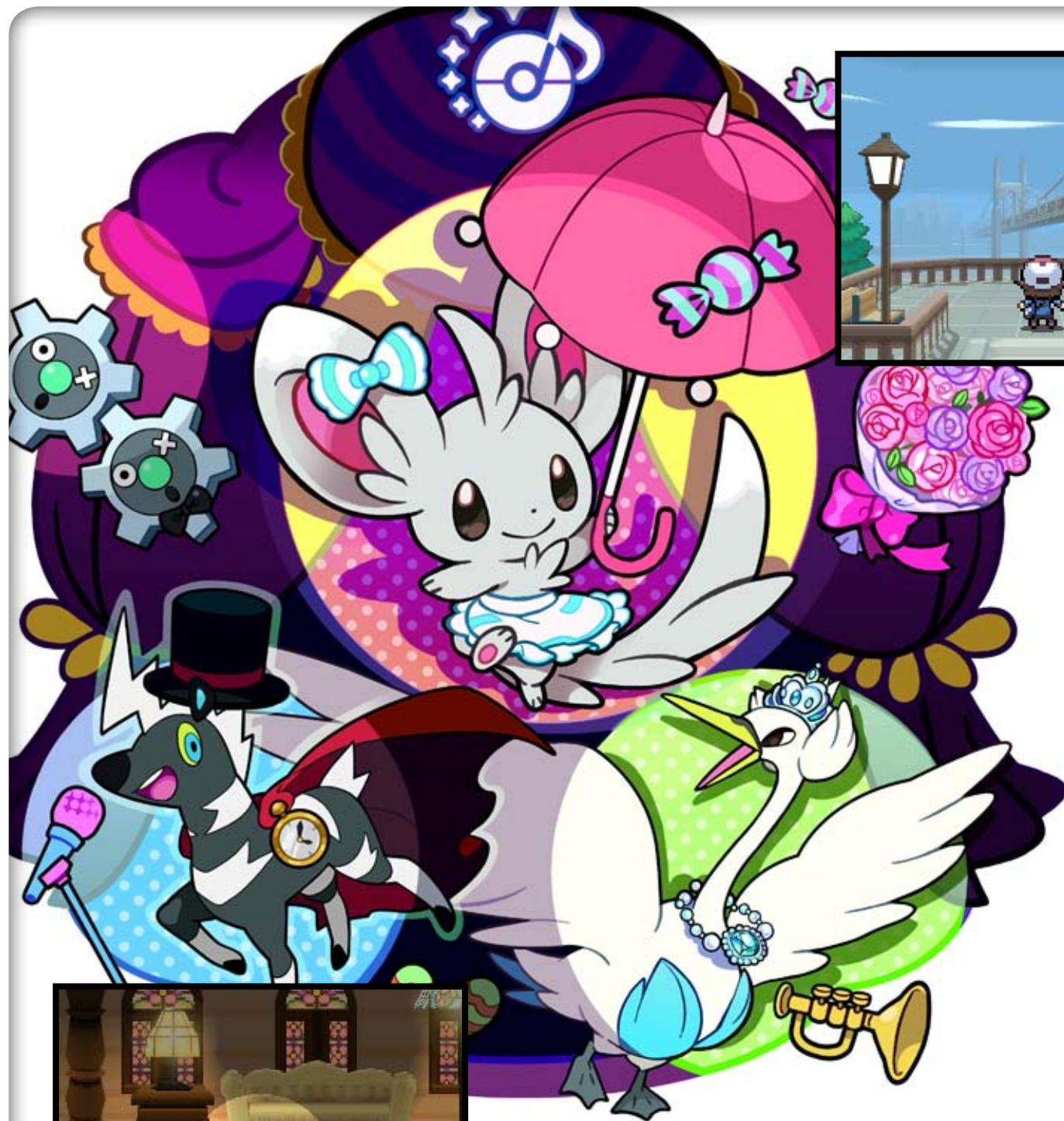
Plasma, das sich zur Aufgabe gemacht hat, alle Pokémon von ihren Trainern zu befreien. All dies klingt nach dem typischen Pokémon-Konzept und über weite Strecken ist es nicht von der Hand zu weisen, dass Game Freak frei nach dem Motto „Never change a winning team“ gehandelt hat. So erscheint Game Freaks Ankündigung der neuesten Generation als Revolution der Serie zunächst

etwas vermessen. Bei genauerer Betrachtung stechen einem dann aber doch einige Änderungen ins Auge.

### Neues entdecken

Sehr positiv für das Spielgefühl ist die mit der neuesten Generation eingeführte Beschränkung auf die 156 neuen Pokémon im Hauptspiel. So wird man nicht schon zu Beginn mit einer Unmenge an fangbaren Pokémon überfordert und erlebt zudem alle paar Meter den „Aha“-Effekt, wenn man wieder ein neues Pokémon entdeckt hat. Auch grafisch hat sich etwas getan. So wurden zahlreiche dreidimensionale Elemente eingebaut und die Kamera ist nicht länger statisch, was besonders beim Überqueren der zahlreichen Brücken den Spieler ins Staunen versetzt. Aber auch das Kampfsystem wurde mit den neuen 3 vs. 3-Kämpfen aufgepeppt. Diese sorgen sogar für ein gewisses strategisches Denken, da nicht jedes Pokémon jeden Gegner angreifen kann. So müssen wir unsere Pokémon taktisch klug platzieren um möglichst jeden Gegner optimal bekämpfen zu können.





### Let's play together

Das so genannte G-Gear erleichtert euch den Kontakt mit Freunden und lässt euch, egal wo ihr euch auf Einall befindet, immer Funktionen wie den Pokémon-Tausch nutzen. Ebenso wurde an den Online-Funktionen gearbeitet. Dort ist es nun nicht nur möglich gegen Spieler aus aller Welt anzutreten und mit ihnen zu tauschen, sondern auch ein Videochat wurde integriert. Dieser ermöglicht es uns, mit einem Freund zu chatten, der ebenfalls über einen DSi oder 3DS online ist. Der Pokémon Global Link, eine Website mit zahlreichen Features für Pokémon Schwarz und Weiß, war leider zum Testzeitpunkt noch nicht verfügbar. Alles in Allem hat es Game Freak mal wieder geschafft, mit einigen kleinen Änderungen die Serie zwar nicht zu revolutionieren, aber dennoch gute Gründe zu liefern, sich auch den neuesten Ableger zu zulegen. Mit alleine dreißig Stunden Hauptstory und unzähligen danach folgenden Aufgaben wird euch nicht so schnell langweilig.



**Aufgrund der Naturkatastrophen in Japan verschiebt sich der Start der Global-Link-Webseite ins Ungewisse.**



Die größten Neuerungen wurden jedoch im Multiplayer-Bereich in das Spiel integriert.





### Randerscheinung

Rechtzeitig zum Release der beiden Editionen veröffentlichte The Pokémon Company International das erste von insgesamt zwei Lösungsbüchern, damit wir uns auf unserer Reise durch die Einall-Region nicht verlaufen. Auf 256 Seiten erfahren wir viele wissenswerte (und leider ebenso viele unwichtige) Informationen über die Handlungsorte der Schwarzen und Weißen Editionen. Die Fundorte von Pokémon sind ebenfalls eingetragen, wie Auflistungen zu speziellen Events, die erst nach dem Durchspielen möglich sind. Item- und Attackenlisten suchen wir allerdings vergebens. Bereits im April soll hierzulande der zweite Band erscheinen, der

unter anderem mit dem Pokédex aller Einall-Pokémon und vielen interessanten Strategien daherkommen soll. Ein genauer Veröffentlichungstermin stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.



Preis 16,99 €  
ISBN 978-1-906064-88-4



### Pokémon – Weiße & Schwarze Edition



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Game Freak
	Genre	Rollenspiel
	Spieler	1 – 5
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	ca. 35 €
	Weblink	offizielle Website

#### Präsentation

- + zahlreiche dreidimensionale Elemente
- verpixelte Pokémon

#### Atmosphäre

- + ansprechende Handlung
- + Entdeckerfeeling

#### Gameplay

- + sehr großer Umfang
- viel Bekanntes

#### Steuerung

- + funktioniert sowohl mit Touchscreen,.....
- + ...als auch mit den Tasten

#### Multiplayer

- + komfortables Kontaktsystem
- + zahlreiche Onlinefunktionen

Ich muss wirklich zugeben, dass mich mein Neueinstieg in die Welt der Pokémon – nach einer Pause seit der ersten Generation - gefesselt und begeistert hat.



Wie du vielleicht weißt, wird diese Welt von Lesen bevölkert,

8.5 von 10

#### Fazit

Björn Rohwer  
bjoern.r@n-mag.de





## Ōkamiden

**Der 3DS steht in den Startlöchern und die DS-Ära geht so langsam ihrem Ende entgegen. Eines der letzten Spiele ist Ōkamiden, welches auf einen grandiosen Vorgänger zurückblickt.**

Wir erinnern uns: Die Sonnengöttin Amaterasu hat im Wii- und PlayStation-2-Vorgänger das Fantasy-Reich Nippon in der Gestalt einer Wölfin gerettet. Seitdem sind neun Monate ins Land gezogen, der Frieden bröckelt und am Horizont machen sich dunkle Wolken bemerkbar. Kurzum: Das Böse versucht in Nippon Fuß zu fassen. In jenem Augenblick taucht Chibiterasu auf, der Sohn der Sonnengöttin. Auch ihr Nachkomme erscheint den

Bewohnern von Nippon in der Gestalt eines Wolfes, um die Welt erneut vor dem drohenden Untergang zu retten. Die Besonderheit an Ōkami war, dass wir die Umgebung mittels eines magischen Pinsels beeinflussen konnten.

**Ōkamiden spielt ganze neun Monate nach dem Vorgänger. Dieses Mal kontrollieren wir allerdings Amaterasus Nachkommen.**

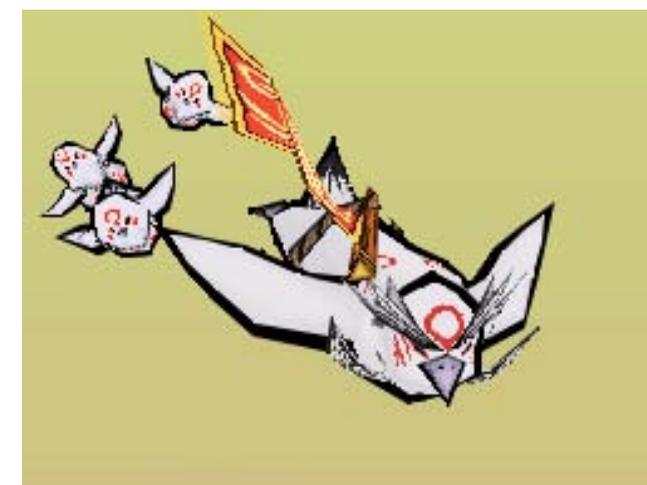
### Malen nach Zahlen

Diese Tatsache hat sich auch in Ōkamiden nicht geändert. Mit dem so genannten Celestial Brush lassen wir die Blätter der Bäume erblühen oder sprengen uns den

Weg in eine verborgene Höhle frei. Um diese Wunder zu bewirken, pausieren wir das Spiel, worauf hin sich der obere Bildschirm auf den unteren verschiebt. Mittels Stylus zeichnen wir anschließend das ein, was wir bewirken wollen. Mit einer horizontalen Linie halbieren wir Felsen und mit einem Kreis lassen wir die Sonne lachen. Es gilt aber auch hier wie im Vorgänger, genau und deutlich zu zeichnen. Ansonsten kann es durchaus vorkommen, dass eine Zeichnung mehr als nur einmal misslingt.

### Teamwork

Chibiterasu bekommt in Ōkamiden allerdings auch Hilfe von diversen Begleitern, so erhalten wir anfangs nützliche Informationen von Issun, später gesellt sich der junge Bursche Kuni hinzu, welcher der gemeinsame Sohn von Susano und Kushi ist. Ähnlich wie das Phantom in The Legend of Zelda: Spirit Tracks, können wir den Krieger über Abgründe schicken, die für Chibiterasu aufgrund seines Gewichts verwehrt wären. Es entstehen Schalterrätsel, die eine sinnvolle



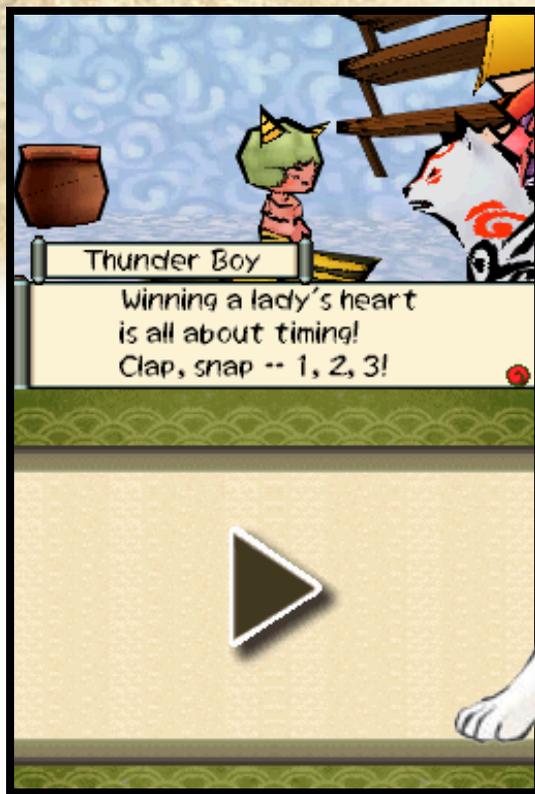
Erweiterung im innovativen Spielprinzip darstellen. Im späteren Spielverlauf sind es auch noch weitere Charaktere, auf die sich Chibiterasu verlassen muss. Gemeinsam bereisen sie das Land Nippon und erledigen Aufgaben, für die es Erfahrungspunkte gibt. Mit der Zeit wird Chibiterasu also stärker und erlernt immer wieder neue Maltechniken, die den Kern des Spiels ausmachen.

### Bekanntenkreis

Am Beispiel von Kuni sehen wir, dass wir neben neuen Charakteren und Gegenden, ▶



# ÖKAMIDEN



**Kenner des Vorgängers freuen sich über viele bekannte Gesichter und Orte, treffen aber auch auf neue Freunde und Feinde.**

immer wieder auf bekannte Persönlichkeiten und Örtlichkeiten aus dem Vorgänger treffen. Kenner von Ōkami werden sich somit in der Welt sofort zurechtfinden, aber auch Anfänger werden in Ōkamiden nicht alleine gelassen. Zahlreiche Hilfestellungen erleichtern den Einstieg ins Spiel enorm. Die malerischen Landschaften, die im Stile traditioneller japanischer Aquarell-Kunst gehalten sind, überzeugen uns genauso wie damals sein Vorgänger auf der Wii. Auch an der Musik gibt es nichts zu rütteln, jeder Track passt genau an die Stelle, wo er hingehört. Es gibt allerdings auch eine kleine Schattenseite. Wir dürfen gerade mal einen Spielstand anlegen und dann ist der Titel noch nicht einmal auf Deutsch lokalisiert. Besonders für jüngere Spieler dürfte diese

Tatsache schmerzlich sein. Zwar werden Signalwörter in den Sprechblasen rot dargestellt, doch um den ganzen Epos zu verstehen, sind Englischkenntnisse zwingend erforderlich. Wem das egal ist, bekommt einen der besten DS-Titel aller Zeiten spendiert.

## Ökamiden



Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 35 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + fantastischer, japanischer Stil
- selten schwache Framerate-Einbrüche

### Atmosphäre

- + wunderschöner Soundtrack
- nur auf Englisch spielbar

### Gameplay

- + viele Pinselmaltechniken
- + Teamwork wird groß geschrieben

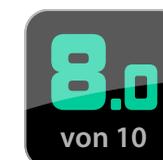
### Steuerung

- + Kamera passt sich gut an
- + exakte Stylus-Erkennung

### Multiplayer

- 
- 

Meine Erwartungen an das Spiel waren hoch, doch sie wurden weitgehend erfüllt. Ich finde es aber jämmerlich, dass Capcom sich die Lokalisation gespart hat. Ein exotisches Spiel kann man so nicht verkaufen.



### Fazit

Eric Ebelt  
eric.e@n-mag.de



# Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!

Manche Dinge ändern sich einfach nie – schon vor dreißig Jahren durften wir mit Mario alias Jumpman Jagd auf den Affen machen, um Freundin Pauline aus dessen Klauen zu befreien.

Mario eröffnet einen Freizeitpark und die ersten einhundert Besucher erhalten eine Miniatur-Ausgabe von Pauline. Auch Donkey Kong ist an solch einer Figur interessiert, doch versäumt er knapp die Eröffnung – aus Frust schnappt sich der Primat gleich das Original. Mario lässt sich das natürlich nicht gefallen und schickt seine aufziehbaren Abbilder hinterher. In über einhundert Levels müssen wir die Mini-Marios geschickt durch Gefahren lotsen und unversehrt zum Ausgang geleiten.

## Klein, kleiner, Mini-Marios!

Damit wir von Plattform zu Plattform gelangen, müssen wir Gerüst- oder Leiterbauteile

verlegen. Im späteren Spielverlauf bekommen wir es auch mit verzwickten Warp-Röhrensystemen zu tun, die intelligent ein- und ausgeschaltet werden müssen. Gegner erledigen unsere Mini-Marios mit herumliegenden Hämmern. Am Ende jeder Themenwelt erwartet uns der Kampf gegen Donkey Kong höchstpersönlich, in welchem die von uns erst kürzlich erlernten Fähigkeiten angewendet werden möchten.

## Level-Konstruktionen

Kreative Spieler freuen sich auch über den enthaltenen Level-Editor. In

Windeseile erstellen wir unsere ersten Levels, tauschen sie mit Freunden oder nehmen online an Wettbewerben teil. Optisch präsentiert sich das Spiel im bunten Mario-Look, doch meistens recht detailarm und auch der Soundtrack reißt auf Dauer keine Bäume aus.

Trotzdem können wir den Titel Fans von Geschicklichkeitsspielen bedenkenlos empfehlen!



## Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- wenig detaillierte Grafiken
- schwache Zwischensequenzen

### Atmosphäre

- + bunter Mario-Look
- Melodien auf Dauer monoton

### Gameplay

- + Aufgaben regen zum Denken an
- + angenehm-steigende Schwierigkeit

### Steuerung

- + funktioniert sehr genau
- + auch für Linkshänder geeignet

### Multiplayer

- + Level-Tausch ist möglich
- + Wettbewerbe werden veranstaltet

Der Aufruhr im Miniland hat mir gut gefallen. Die verarbeiteten Ideen sind vielfältig und spiegeln sich in durchdachten Levels wider. Außerdem fördert der Level-Editor meine kreative Ader – bravo!



### Fazit

Eric Ebelt  
eric.e@n-mag.de





# Kingdom Hearts Re:coded

Für die einen ist es die Verkörperung des totalen Kommerz und für die anderen DAS Spielerlebnis überhaupt: Kingdom Hearts. Was wir von Square Enix' neuestem Streich halten, erfahrt ihr hier.



Kingdom Hearts Re:coded kommt als stark überarbeitetes Remake daher. Die Vorlage bildete das Handyspiel Kingdom Hearts coded, das in Japan in acht Teilen veröffentlicht wurde. Als überzeugter Kingdom-Hearts-Fan freut man sich eigentlich jedes Mal wieder darauf, in die Disney-Welten eintauchen zu dürfen, Charaktere aus Final Fantasy zu treffen und Sora beim Kampf für seine Freunde zu beobachten. So erging es uns zunächst auch bei Kingdom Hearts

Re:coded. Doch der Titel besitzt einen Makel, über den wir schlichtweg nicht hinwegsehen konnten: Dieser Makel ist der geringe Gehalt der Story.

## Kingdom Hearts Re:visited

Anfangs finden wir einen neuen Eintrag in Jiminys Tagebuch, an den dieser sich so nicht erinnern kann. Fortan ist es unsere Aufgabe, herauszufinden, was es mit diesem Vorkommnis auf sich hat. Dafür besuchen wir verschiedene Welten, bezwingen einen Haufen Gegner und lösen auch das eine oder andere Rätsel. Frei nach dem Motto „Never change a winning team“ ist das Gros dieser Tätigkeiten bereits aus früheren Teilen bekannt. Neu hinzugekommen sind Abschnitte, die das typische Gameplay mit anderen Genres kombinieren. So finden wir uns teilweise in Jump'n'Run- oder Shooter-Passagen wieder – jedoch gänzlich ohne Gumi-Jet.

## ... jetzt auch mit Sphärobrett!

Diese Dinge machen definitiv Spaß und sind eine nette Abwechslung im Vergleich zu früheren Titeln. In die geiche Kategorie fallen auch die Auflevelmöglichkeiten. So gibt es nun etwa die sogenannte Statusmatrix. Hier kann man erhaltene Platinen einsetzen, um den eigenen Level oder die Statuswerte zu erhöhen und neue Fähigkeiten freizuschalten. Zauber können in der Kommandomatrix kombiniert und so zu stärkeren Formen fusioniert werden. Etwas nervig hingegen bleibt die Kameraführung, besonders in verwinkelten Abschnitten. Rechnet mit einer Spielzeit von etwa 15 Stunden.

## Kingdom Hearts Re:coded



Publisher	Square Enix
Entwickler	h.a.n.d.
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 – 2
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + gute Grafik
- + hervorragende Musik

### Atmosphäre

- + tolle Charaktere
- schwache Story

### Gameplay

- + motivierend, neue Ideen
- wenige Welten

### Steuerung

- + sinnvoller Touchpen-Einsatz
- Kamera nicht perfekt

### Multiplayer

- + Avatar-Modus, der aber...
- ... nichts Großartiges ist

Kingdom Hearts Re:coded richtet sich vor allem an Fans und zieht seine Stärken aus der Nostalgie, die man beim Spielen verspürt. Storytechnisch leider schwach.



### Fazit

Daniel Büscher  
 daniel.b@n-mag.de





## Inazuma Eleven

Schließlich kam es doch zu einem Happy End: Der Genre-Paradiesvogel aus dem Hause Level-5 hat es nach langer Wartezeit nun doch nach Deutschland geschafft. Möge der etwas andere Fußball beginnen!

Inazuma Eleven verbindet Fußballspiel mit Rollenspiel-Elementen. Oder doch eher Rollenspiel mit Fußballspiel-Elementen? Die genaue Genrebezeichnung sorgt definitiv für Meinungsverschiedenheiten, doch klar ist, dass das Spiel seine Existenz auch auf europäischem Boden verdient hat.

### SS - Sportspiel mit Story

Mark Evans ist ein fußballbegeisterter Schüler und möchte seine demotivierte Mannschaft wieder auf Trab bringen. Blöd nur, dass sein „Team“ im Moment andere Dinge im Kopf hat. Mark möchte sich dennoch sportlich entfalten und so liegt

es an euch, ein neues Team zu strukturieren, um dem Hobby „Fußball“ weiter nachgehen zu können und vielleicht sogar das Football Frontier-Turnier zu gewinnen. Die Story ist hier nicht nur Beiwerk, was sich durch zahlreiche sprachbegleitete Zwischensequenzen bestätigt. Berücksichtigt man zudem, dass Spieler nach Matches in der Stufe aufsteigen, darf das Wort „Rollenspiel“ ruhig in den Mund genommen werden.

### Touch und Schuss!

Kernziel des Spiels ist es, die eigene Mannschaft durch neue Spieler und weitere Erfahrung kontinuierlich zu verbessern. Dabei könnt ihr sogar



online auf die Suche nach neuen Talenten gehen. Während ihr euch auf der Oberwelt wahlweise mit Knöpfen oder per Touchscreen fortbewegen könnt, wird in den Matches ausschließlich per Stylus gespielt. Ihr zeichnet Laufwege für eure Spieler, wählt Aktionen bei Zweikämpfen und sorgt durch Tippen für elegante Pässe und präzise Schüsse. Auf 08/15 haben die Entwickler getrost verzichtet, an jeder Ecke merkt man dem Spiel an, dass ein Individuum für die DS-Spielebibliothek geschaffen werden sollte. Wir sagen: Mission geglückt und Kaufempfehlung an alle, die sich gerne auf Genreexperimente einlassen.

## Inazuma Eleven



Publisher	Nintendo
Entwickler	Level-5
Genre	Fußball-Rollenspiel
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 35 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + über 1.000 verschiedene Spieler
- wirkt grafisch etwas veraltet

### Atmosphäre

- + japanischer Anime-Flair
- + Charaktere sehr verschieden

### Gameplay

- + gelungene Genre-Mixtur
- + fesselt dank Sammellust

### Steuerung

- + keine Probleme auf der Oberwelt
- Touchscreen-Matches anfangs schwierig

### Multiplayer

- + sogar zu viert spielbar
- + Zusatzcontent durch Online-Modus

Inazuma Eleven spricht eine junge Zielgruppe an, doch die vielen interessanten Aspekte machen es auch älteren Spielern einfach, über das kindliche Anime-Szenario hinwegzusehen.



### Fazit

Damian Figoluszka  
damian.f@n-mag.de



# Ghost Trick: Phantom Detective

Nachdem sich Shu Takumi in den letzten zehn Jahren ausschließlich der Phoenix-Wright-Serie gewidmet hat, schlägt er nun mit Ghost Trick neue Wege ein.



Wir sind tot, sehen eine Frau sterben, können uns nicht erinnern, wer wir sind und werden dann auch noch von einer Schreibtischlampe angeredet. Was zunächst allzu komisch klingt, entwickelt sich in insgesamt 19 Kapiteln zu einem der originellsten Adventures, die der DS auf seine alten Tage noch erleben darf.

## Übernatürliche Manipulation

Wir spielen den Geist Sissel, der über spezielle Kräfte verfügt, die so genannten Ghost Tricks, mit welchen er mit Tieren sprechen, Gegenstände manipulieren und die Zeit zurückdrehen kann. Auf diese Art müssen wir innerhalb einer Nacht nicht nur unsere Identität wiederfinden, sondern auch eine Reihe von Verbrechen verhindern. Diese Verbrechensbekämpfung ist leider an einigen Stellen zu linear gestaltet, was das innovative Konzept jedoch gekonnt kaschieren kann.

## Kurz aber knackig

Neben der humorvollen Story kann Ghost Trick auch mit seinem Artdesign punkten. Wie ein gut animiertes Comicbuch präsentiert sich das Spiel und gestaltet die einzelnen Charaktere so noch plastischer. Leider kann man all dies nur insgesamt sechs Stunden genießen, bevor man schon mit dem unerwarteten Ende konfrontiert wird. Insgesamt kann man aber ohne Probleme behaupten, dass mit Ghost Trick schon früh im Jahr das erste DS-Highlight veröffentlicht wurde.

## Ghost Trick: Phantom Detective



Publisher	Nintendo
Entwickler	Capcom
Genre	Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + herausragendes Artdesign
- + gute Animationen

### Atmosphäre

- + toller Humor
- + fesselnde Story

### Gameplay

- + innovative Spielidee
- teilweise zu linear

### Steuerung

- + gute Touchscreen-Nutzung
- Button-Steuerung nicht zu empfehlen

### Multiplayer

- 
- 

Mit Ghost Trick beginnt das Jahr für alle Adventurefans schon einmal gut. Sowohl das innovative Konzept, als auch die lustige und zugleich fesselnde Story machen das Spiel zum Hit.



### Fazit

Björn Rohwer  
bjoern.r@n-mag.de





### Partykracher

Kern von Mario Party 2 sind die Minispiele, welche unterschiedlicher nicht ausfallen könnten. Neben Seilchenspringen mit Flammen, müssen wir von einer herunterstürzenden Plattform zur nächsten springen oder unsere Mitspieler mit einem Gummihammer betäuben. Die Gegner verfügen über eine durchschnittlich gute Intelligenz, doch der echte Partyspaß trifft nur auf, wenn man mit mehreren Spielern vor dem Bildschirm sitzt. Wer das Original noch nicht besitzt, darf ohne groß Nachzudenken zuschlagen. ■ ■ ■



## Mario Party 2



Publisher	Nintendo
Entwickler	Hudson Soft
Genre	Minispielsammlung
Spieler	1-4
USK	ab 0 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

#### Präsentation

- + ausgefallene Spielbretter
- polygonarme Charaktere

#### Atmosphäre

- + nette Soundstücke, die sich aber...
- ...zu oft wiederholen

#### Gameplay

- + abgefahrene Minispiele, die nicht...
- ... abgebrochen werden können

#### Steuerung

- + wird bei jedem Minispiel erklärt
- teils mühsame Einarbeitungszeit

#### Multiplayer

- + nahezu perfekte Abendunterhaltung
- + Team-Minispiele ausbalanciert

# Mario Party 2

Virtual Console

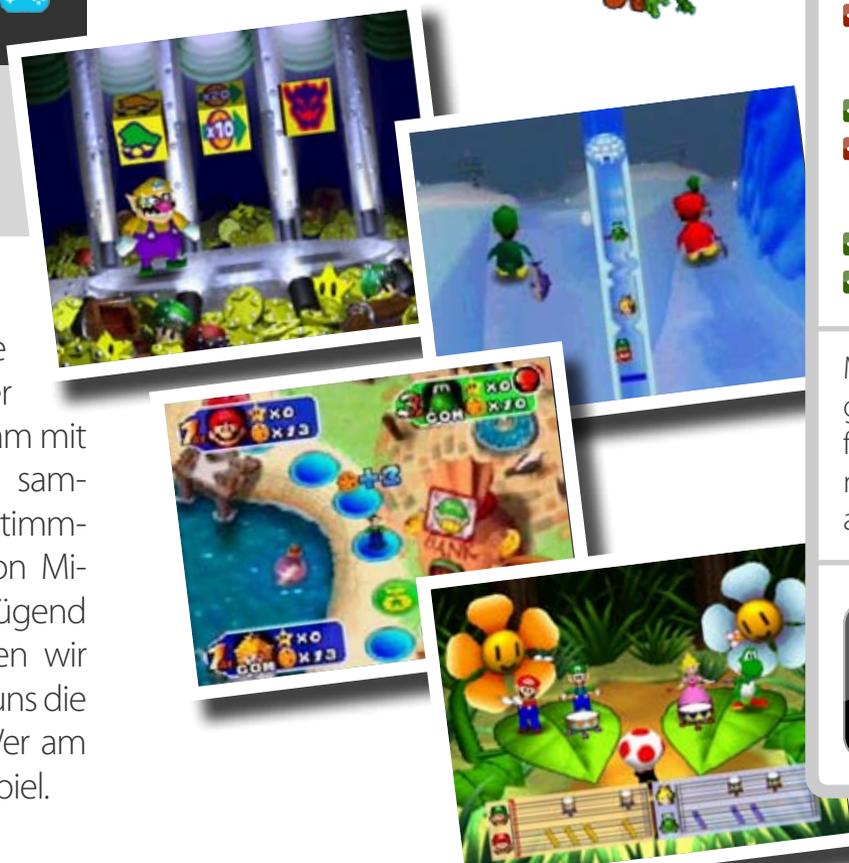
**Wunder gibt es immer wieder: Nach vielen Monaten erschien Ende letzten Jahres ein weiterer Nintendo-64-Klassiker auf der Virtual Console – und ein guter noch dazu!**

Mario und seine Kollegen streiten sich darüber, wie sie einen erst kürzlich gegründeten Park nennen möchten. Während sich die Freunde über den Titel streiten, macht Bösewicht Bowser wieder Ärger. Sie beschließen den Park nach jenem Helden zu benennen, der Bowser einmal mehr besiegt – allerdings auf Spielbrettern, mit Minispielen und jeder Menge Partyspaß!

**Ausgefallene und verschiedenartige Minispiele motivieren langfristig.**

### Qual der Wahl

Auf unterschiedlichen Spielbrettern, wie einer karibischen Piratenbucht oder einer Wildwest-Stadt dürfen wir gemeinsam mit jeweils drei Kontrahenten Münzen sammeln, die wir durch das Betreten bestimmter Felder oder dem Gewinnen von Minispielen erhalten. Sobald wir genügend Münzen gesammelt haben, müssen wir auf dem Spielbrett Toad aufsuchen, der uns die spielentscheidenden Sterne verkauft. Wer am Ende die meisten besitzt, gewinnt das Spiel.



Mario Party 2 macht süchtig, wenn genügend videospielinteressierte Freunde Gefallen am Minispielsystem finden. Alleine macht der Titel selten mehr als eine Stunde am Stück Spaß.

**8.0**  
von 10

### Fazit

Eric Ebelt  
eric.e@n-mag.de



# Hydroventure™

## Hydroventure

WiiWare

Nachdem der WiiWare-Service in den letzten Monaten mit Perlen stark gegeizt hat, packt Nintendo die Sache nun höchst persönlich an.



Wir befinden uns mitten in einem magischen Buch, dem Aquaticus. Dieses wird von einer bösen Tintemacht heimgesucht, die dem Buch fast all seine magischen Kräfte entzieht. Die einzige Chance das Buch zu retten ist es, sich mit einer Wasserpfütze durch die Seiten zu bewegen und diese in all ihre Aggregatzustände zu verwandeln.

### Kreative Wasserspiele

Doch nicht nur der Wechsel zwischen den Aggregatzuständen bringt Abwechslung in das Spiel, sondern auch die sehr kreativ gestalteten Rätsel verleihen Hydroventure einen fesselnden Charme. So müssen wir mal ein brennendes Dorf löschen und mal eine Quetscheente in die passende Badewanne bugsieren. Ge- paart mit einer ansprechenden Schwierigkeitskurve stehen wir hier zwar vor keinem revolutionären, aber vor einem sehr charmanten und innovativen Geschicklichkeitsspiel.

### Bilderbuch-Charme

Dieser Charme wird nochmals von der zum Thema passenden „Bilderbuch“-Grafik unterstrichen. Die Musikuntermalung hingegen wird einem leider schon nach kurzer Zeit überdrüssig. Insgesamt zählt Hydroventure eindeutig zu den besten Spielen, die auf dem WiiWare-Service in den letzten Monaten veröffentlicht wurden und kann jedem Rätsel- selbstfreund uneingeschränkt empfohlen werden.

## Hydroventure



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Curve Studios
	Genre	Geschicklichkeit
	Spieler	1
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	1200 Punkte
	Weblink	offizielle Website

### Präsentation

- + sehr schöne Grafik
- mittelmäßige Musikuntermalung

### Atmosphäre

- + toller Bilderbuch-Charme
- + kreative Rätselideen

### Gameplay

- + sehr gutes Leveldesign
- + ansprechender Schwierigkeitsgrad

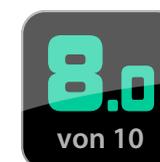
### Steuerung

- + sehr intuitiv
- + innovativ

### Multiplayer

- 
- 

Hydroventure ist für entspannende Stunden wie gemacht und strotzt zudem vor Charme und Kreativität. Jedoch fehlt mir persönlich das gewisse Etwas bei diesem Spiel.



### Fazit

Björn Rohwer  
bjoern.r@n-mag.de



# Unsere Partner

# Vorschau

Ende Mai / Anfang Juni



Da kommt was Großes auf uns zu!

